

## SUMÁRIO

TUBERCULOSE, HISTÓRIA, REALIDADE E FANTASIA.....	4
FOME E POBREZA.....	5
COMO CHAMAR A ATENÇÃO DO JOVEM NA ESCOLA.....	6
A MÚSICA NA VIDA DAS PESSOAS.....	7
INVASÃO DA PRIVACIDADE ONLINE.....	8
DANÇAS GAÚCHAS.....	9
ASSASSINOS EM SÉRIE.....	10
DEEP WEB: VERDADES E MITOS.....	11
INCLUSÃO.....	12
CULTURA ORIENTAL.....	13
O AVANÇO DO MAR EM VENEZA.....	14
A VERDADEIRA HISTÓRIA DE ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS.....	15
TECNOLOGIA NO DIA-A-DIA DAS PESSOAS.....	16
GASTRONOMIA ILUMINISTA.....	17
COPA 2014.....	18
O HOMEM FOI REALMENTE A .....	19
O NOSSO NÃO POPULAR PUNHOBOL.....	20
PIRÂMIDES.....	21
INDUMENTÁRIA GAÚCHA.....	22
INDUMENTÁRIA GAÚCHA.....	23
OS BENEFÍCIOS E MALEFÍCIOS DO ALONGAMENTO.....	24
UM ESTUDO SOBRE A INFLUÊNCIA DOS JOGOS VIRTUAIS.....	25
ADOÇÃO NO BRASIL.....	26
MOVIMENTO DO BLACK METAL NOS PAÍSES NÓRDICOS.....	27
A COPA POR TRÁS DAS.....	28
NANOTECNOLOGIA APLICADA À MEDICINA.....	29
SORRISO .....	30
É HORA DE MORFAR: O USO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NAS ESCOLAS PÚBLICAS.....	31
DISTÚRBIOS DA MENTE.....	32
QUAL A INFLUÊNCIA DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM INFANTIL.....	33
QUAL A INFLUÊNCIA DA SOCIEDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	34
GRAMADO.....	35

<b>MARCAS QUE COLABORARAM E CONTRIBUÍRAM PARA O NAZISMO.....</b>	<b>36</b>
<b>HIPNOSE.....</b>	<b>37</b>
<b>SISTEMA DE AQUECIMENTO DE ÁGUA PARA COZINHA ESCOLAR.....</b>	<b>38</b>
<b>COCA-COLA: A MÃE DO CAPITALISMO.....</b>	<b>39</b>
<b>GUERRA CIVIL ESPANHOLA.....</b>	<b>40</b>
<b>PRECONCEITO NO SKATE.....</b>	<b>41</b>
<b>CAMPANHA: NÃO MEREÇO SER ESTUPRADA.....</b>	<b>42</b>
<b>JOGOS ELETRÔNICOS: QUAL O PERFIL DO JOGADOR.....</b>	<b>43</b>
<b>VOCÊ TEM UMA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL E SABE O QUE ESTÁ INGERINDO.....</b>	<b>44</b>
<b>DÉJÀ VU.....</b>	<b>45</b>
<b>OS APLICATIVOS (DES) EDUCAM INTERAÇÃO OU DESATENÇÃO.....</b>	<b>46</b>
<b>PROJETOS QUE AJUDAM A REDUZIR O USO DO CRACK.....</b>	<b>47</b>
<b>REFRIGERANTE E SUAS REAÇÕES NO ORGANISMO HUMANO.....</b>	<b>48</b>
<b>EVOLUÇÃO DO CARRO: UMA HISTÓRIA SEM FIM.....</b>	<b>49</b>
<b>A EVOLUÇÃO DOS GAMES.....</b>	<b>50</b>
<b>A IMPORTÂNCIA DE BRINCAR NA EDUCAÇÃO BÁSICA COMPREENDIDA ENTRE 06 A 14 ANOS – ENSINO FUNDAMENTAL.....</b>	<b>51</b>
<b>INCLUSÃO SOCIAL: O QUE SABEMOS SOBRE ESTE TEMA.....</b>	<b>52</b>
<b>AS PERSPECTIVAS DOS JOVENS APÓS O ENSINO MÉDIO.....</b>	<b>53</b>
<b>O ABANDONO E OS MAUS-TRATOS A ANIMAIS NO BAIRRO CANUDOS.....</b>	<b>54</b>
<b>A INDÚSTRIA CRIATIVA VERDE COMO FORMA DE ADAPTAÇÃO AMBIENTAL.....</b>	<b>55</b>
<b>RIOT GRRRLS: PORQUE EU ACREDITO COM TODO O MEU CORAÇÃO, CABEÇA E CORPO QUE GAROTAS CONSTITUEM UMA FORÇA REVOLUCIONÁRIA, QUE PODÊM, E IRÃO, MUDAR O MUNDO DE VERDADE.....</b>	<b>56</b>
<b>JOVENS NO TRADICIONALISMO GAÚCHO.....</b>	<b>57</b>
<b>O COMEÇO DE TUDO: DE ONDE VIEMOS.....</b>	<b>58</b>
<b>DITADURA X MULHERES.....</b>	<b>59</b>
<b>A INFLUÊNCIA DA INTERNET NA VIDA DOS ADOLESCENTES.....</b>	<b>60</b>
<b>FUNK OSTENTAÇÃO.....</b>	<b>61</b>
<b>A MISTERIOSA MORTE DE HITLER.....</b>	<b>62</b>
<b>UMA INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DO FUTEBOL.....</b>	<b>63</b>
<b>A IMPORTÂNCIA DO EXERCÍCIO FÍSICO ATRAVÉS DA DANÇA CLÁSSICA.....</b>	<b>64</b>
<b>SOBRE OLHARES E FLORES.....</b>	<b>65</b>
<b>MITOLOGIA EGÍPCIA.....</b>	<b>66</b>
<b>COMO ENXERGAM OS DALTÔNICOS.....</b>	<b>67</b>
<b>DESMISTIFICANDO OS FENÔMENOS SOBRENATURAIS.....</b>	<b>68</b>
<b>DANÇA MODERNA-ORIGEM DA DANÇA.....</b>	<b>69</b>

<b>ATIVIDADES FÍSICAS: CORPO EM MOVIMENTO.....</b>	<b>70</b>
<b>COMO SE FORMAM AS ESTRELAS.....</b>	<b>71</b>
<b>UEFA CHAMPIOS LEAGUE.....</b>	<b>72</b>
<b>TORCIDAS DE FUTEBOL.....</b>	<b>73</b>
<b>COPA DO MUNDO DE FUTEBOL.....</b>	<b>74</b>
<b>QUAIS SÃO AS AÇÕES DO CHICLETE NO NOSSO ORGANISMO E NO MEIO AMBIENTE.....</b>	<b>75</b>
<b>ARGENTINA: UM REFÚGIO PARA CHEFES NAZISTAS.....</b>	<b>76</b>
<b>HIPPIES: FILOSOFIA DE VIDA.....</b>	<b>77</b>
<b>O CULTO DOS ORIXÁS NO BRASIL.....</b>	<b>78</b>
<b>A IMPORTÂNCIA DO DJ NA BALADA.....</b>	<b>79</b>
<b>OLHA A POSE.....</b>	<b>80</b>
<b>POVO MAORI.....</b>	<b>81</b>
<b>A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....</b>	<b>82</b>
<b>A HISTÓRIA DE UM DOS MAIORES TIRANOS QUE O MUNDO JÁ VIU.....</b>	<b>83</b>
<b>VOCE CONTA CALORIAS.....</b>	<b>84</b>
<b>A EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES.....</b>	<b>85</b>
<b>MITOLOGIA GREGA .....</b>	<b>86</b>
<b>A EVOLUÇÃO DO CINEMA .....</b>	<b>87</b>
<b>RAINHA VICTÓRIA .....</b>	<b>88</b>
<b>EU E MINHA HISTÓRIA .....</b>	<b>89</b>
<b>MUITO PRAZER, NÓS SOMOS OS ALUNOS DA TURMA 111FM .....</b>	<b>90</b>
<b>ESTADOS UNIDOS - UM SONHO DE CONSUMO.....</b>	<b>91</b>
<b>MODA COREANA.....</b>	<b>92</b>
<b>DESEMPENHO NAS ATIVIDADES DE VIDA DIÁRIA EM IDOSOS RESIDENTES EM INSTITUIÇÕES DE LONGA PERMANÊNCIA NO MUNICÍPIO DE IVOTI/RS.....</b>	<b>93</b>
<b>CRACK .....</b>	<b>94</b>
<b>VULCANISMO NO HAVAÍ.....</b>	<b>95</b>
<b>ENERGIAS SUSTENTÁVEIS.....</b>	<b>96</b>
<b>SAÚDE PÚBLICA: A SAÚDE ESTÁ NA UTI.....</b>	<b>97</b>
<b>A ARMADILHA DO MEDO: ATÉ QUE PONTO O MEDO AFETA NOSSO PSICOLÓGICO E QUAIS AS RAZÕES PARA SENTIRMOS MEDO.....</b>	<b>98</b>
<b>OS ILLUMINATI E SEUS SEGREDOS.....</b>	<b>99</b>

## Tuberculose, História, Realidade e Fantasia

Bianca Silveira<sup>1</sup>; Natália Martha Machado<sup>1</sup>; Diego Fruscalso<sup>2</sup>; Juliana Silveira Weber<sup>2</sup>

Tuberculose é um tema pouco conhecido, divulgado e, o mais preocupante, pouco estudado fora dos alcances científicos. Talvez essa realidade contribua para aumentar ainda mais certos tabus que insistem em fazer dessa doença uma fonte inesgotável de mitos e medos, como vampirismo muito ocorrido, além de curiosidades e mistérios, o que afasta ainda mais a população dos necessários esclarecimentos. Mescla de realidade e ficção, seus efeitos, causas, tratamentos e convivência com a sociedade ainda é fortalecida por superstições, que interferem na busca da eliminação da doença, ocultando todas as faces cruéis de uma doença que nos acompanha há séculos. Por ser um assunto prospectivo e estar ligado ao passado, presente e possivelmente ao futuro, há de se buscar maior esclarecimento, pois trata-se de tema amplo e complexo. Contudo, serão examinados todos os conteúdos possíveis, para responder as mais diversas perguntas existentes e inexistentes, como: "O que é Tuberculose? Quais são seus efeitos? Causas? Leva à morte? Já houve no Brasil? É uma doença do passado, ou ainda há maiores incidências até hoje? E se sim, qual é a porcentagens de vítimas? Porto Alegre é a campeã em casos de Tuberculose, entre outras." -Tendo como um dos objetivos divulgar a parte histórica e teórica, entre diversos outros assuntos como: a associação da Tuberculose com o vampirismo. Mostrar que a mesma, ainda é um problema no mundo todo. Reduzindo ainda o número de casos da doença. Pretendemos esclarecer as pessoas para cobrarem mais do estado, estruturas adequadas para o tratamento desta, e diminuir o preconceito. Faremos uso da objetividade, coerência. Acreditamos que ajudará toda a sociedade, principalmente aos pertencentes da área da saúde.

Palavras-chave: Tuberculose. Doença. Ficção. História.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (bianca.vdh@brturbo.com.br)

## Fome e Pobreza

Leonardo Vinicius de Lima<sup>1</sup>; Kevin Lukan Trelha dos Santos<sup>1</sup>; Weslen Sevéro Mombach<sup>1</sup>; Diego Fruscalso<sup>2</sup>

Nos dias atuais, nossa sociedade passa por um problema em que seres humanos assim como nós estão passando necessidades financeiras que acarretam várias outras coisas, como por exemplo, a fome. O que nós, em suas determinadas funções dentro da sociedade podemos fazer para ajudar o ser humano com isso? Somos tão egoístas a ponto de não fazer nada e só observar? E o governo está fazendo algo para ajudar essas pessoas? São perguntas que nos levam a mais perguntas e que tiramos conclusões simples, porém não são fáceis de se colocar em prática, pelo menos não sozinhos. Com um assunto tão sério e triste, vemos, no entanto, que temos poderes para nos mobilizar e ajudar essas pessoas que vivem na extrema pobreza, que aqui no Brasil o número de indivíduos que vivem em condições de extrema dificuldade financeira são em média 16,27 milhões de pessoas, cerca de 270 vezes a população da cidade de Campo Bom. Visando esses dados, montamos um trabalho com a finalidade de indagar a dúvida, o interesse e espalhar a conscientização sobre a fome e a pobreza no mundo inteiro.

Palavras-chave: Fome. Pobreza. Sociedade.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (kevintrelha001@hotmail.com)

## COMO CHAMAR A ATENÇÃO DO JOVEM NA ESCOLA

Danieli Reichel Martini<sup>1</sup>; Letícia Máisa Klöpsch<sup>1</sup>; Diego Fruscalso dos Santos<sup>2</sup>; Fabiana Oliveira Frick<sup>2</sup>

Os anos passam, as teorias pedagógicas se multiplicam, mas uma realidade brasileira não muda: O ensino médio continua ineficiente. Hoje em dia está cada vez maior a necessidade de um bom aprendizado, e isso requer maior concentração da parte do estudante. Os alunos da geração atual já têm, no dia a dia, múltiplas oportunidades para aprender. A questão é a seguinte: O que a sala de aula do ensino médio lhes oferecerá de diferente e motivador em busca de um melhor desempenho dentro da sala de aula? A aula interativa poderá ser muito eficaz no processo de aprendizagem dos alunos, possibilitando uma maior comunicação física e psicológica entre os jovens e os educadores, fazendo assim a sala de aula tornar-se um ambiente coletivo e abrangedor, algumas opções de aulas diferenciadas são: criar um teatro ou até uma música envolvendo o tema escolhido pelo educador, às vezes ferramentas que tem ambiguidade no ponto de vista de alguns professores, como as redes sociais e as nuvens de aplicativos, têm influência positiva quando utilizada em busca de aprendizagem. A falta de interesse pela escola é um fator relatado por 40% dos jovens que abandonaram os estudos. É hora de dar um *reset* no ensino médio dos dias atuais.

Palavras-chave: Educação. Jovens. Ensino Médio.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (le-klopsch@hotmail.com)

## A MÚSICA NA VIDA DAS PESSOAS

Gabriel Santos<sup>1</sup>; Daniel Lopes<sup>1</sup>; Diego Fruscalso dos Santos<sup>2</sup>; Marlon Fraga Nunes<sup>2</sup>

O tema escolhido foi a música, porque o assunto é muito importante e interessante e influencia na vida das pessoas. Esse assunto nos interessou, porque a música pode ajudar as pessoas com doenças. O projeto já está sendo colocado em prática e daqui a três semanas teremos nossos resultados. O que queremos mostrar com os resultados dessa pesquisa é que podemos melhorar a vida das pessoas de uma maneira fácil e boa, sem que essas pessoas precisem de remédios. Vamos procurar 10 voluntários 5 que escutam músicas diariamente e 5 que não escutam música diariamente. Vamos coletar dados das pessoas, idade, sexo, e vamos calcular o nível de estresse dessas pessoas. As 5 pessoas que não escutam música diariamente vão começar a ouvir música uma hora por dia, e vão anotar como o humor delas estava antes de ouvir as músicas e depois de ouvir. No fim da pesquisa, iremos comparar os dados que obtivemos com os que fizemos no início, e aí veremos se o humor delas aumentou pra melhor ou não. Nós ainda não concluímos nossas pesquisas, então podemos apenas dizer que nossas expectativas para saber se a música ajuda realmente as pessoas está sendo boa, pois já se tem alguma melhora de humor dos nossos voluntários.

Palavras-chave: Música. Saúde. Pizza.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (gabriel.alesantos@outlook.com)

## Invasão da Privacidade Online

Alisson Felipe Haubert<sup>1</sup>; Bruno Martini Constantino<sup>1</sup>; Gabrielle Correa de Siqueira; Diego Fruscalso<sup>2</sup>; Marlon Fraga Nunes<sup>2</sup>

Nós escolhemos este assunto, pois o tema está presente no nosso cotidiano e não é dada a devida relevância ao assunto, já que nos casos mais graves pode levar a vítima ao suicídio. Nosso princípio é concietizar as pessoas a usarem os meios virtuais com o objetivo que eles foram criados e não usufruir das comunidades para infringir algum crime como a invasão de privacidade e danos morais. Usamos de base o programa de entretenimento "A LIGA", mais especificamente o episódio "Vingança Pornô", que apresentavam os lados das vítimas e das pessoas que furtam imagens íntimas ou as compartilham. Nossa atual pergunta é saber o porquê das pessoas se sentirem confiantes em enviar imagens íntimas para outras que não respeitam essa confiança. O projeto está em desenvolvimento, portanto, temos apenas resultados parciais, ou seja, hipóteses que até onde vimos a culpa não é total da vítima e maior parte da culpa é do difamador. Há, também, outras formas de se prevenir como: um anti-vírus de boa qualidade, um uso responsável da internet, maturidade, etc. Até então, o nosso projeto está dando bons resultados e assim esperamos prosseguir com cada vez mais empenho.

Palavras-chave: Internet. Bullying. Violência. Cyber-Bullying. Privacidade.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (alisson.haubert@hotmail.com)



## Danças Gaúchas

Mariana Marta Weber<sup>1</sup>; Thamires Ribas<sup>1</sup>; Pedro Henrique Fleck<sup>1</sup>; Gabriel Basotti<sup>1</sup>; Diego Fruscalso<sup>2</sup>

As danças gaúchas são uma das mais antigas danças populares brasileiras, com origem na Espanha, em meados dos séculos XVII e XVIII. Diante de pesquisas realizadas, as danças gaúchas foram esquecidas ao longo de muitos anos. Durante um festival na Argentina, dois amigos chamados João Carlos D'Ávila Paixão Cortes e Luiz Carlos Barbosa Lessa foram convidados para participarem desse festival, representando o Rio Grande do Sul. Ao chegar lá, observaram que os outros países estavam preparados e sendo bem representados, pois eles foram com a intenção só de declamar, já os outros tinham apresentado inúmeras coisas referente aos seus países. Ao participarem do festival, voltaram para o Sul e, em 1948, tiveram a ideia de realizar pesquisas e recriar as danças gaúchas. A partir desse trabalho, nosso objetivo é repassar um pouco da nossa cultura que move o mundo inteiro e, também, os nossos conhecimentos referente a este tema.

Palavras-chave: Danças Gaúchas. Paixão Cortes. Barbosa Lessa.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (mari.webeer@hotmail.com)

## Assassinos em série

Isabella Vallejos<sup>1</sup>; Nicolly Flores<sup>1</sup>; Andrea Marmitt Allgayer<sup>2</sup>

O que leva uma pessoa a praticar atos tão extremos como um assassinato em série? A questão é biológica, social ou psicológica? Traumas infantis podem ter consequências tão horrendas? Assustados com o fato de que cada vez mais ouvimos relatos de uma série de assassinatos a sangue frio, decidimos ir atrás e tentar entender o que leva alguém a se tornar um assassino em série. Um assassinato em série é diferente de um assassinato em massa, que mata várias pessoas de uma vez só, sem se preocupar com a identidade destas. Um assassino em série elege cuidadosamente as suas vítimas, selecionando, na maioria das vezes, pessoas com o mesmo tipo e característica. Aliás, o ponto mais importante para o diagnóstico de um assassino em série é um padrão geralmente bem definido do modo de como ele lida com o seu crime. A partir de muita pesquisa, e com os dados coletados, temos algumas teorias das causas que podem ser o motivo da maioria dos assassinatos em série.

Palavras-chave: Assassino em Série. Psicopatia. Bullying. Traumas.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (belavallejos@hotmail.com)

## Deep Web: Verdades e Mitos

Pedro Mattos Ev<sup>1</sup>; Munique Graziela da Silva<sup>1</sup>; Francisco Brasil<sup>1</sup>; William Rafael Heinen<sup>1</sup>; Luana Ely Quintana<sup>1</sup>; Diego Fruscalso<sup>2</sup>

Tendo em vista que o uso da internet entre os jovens tem crescido absurdamente nos últimos anos, se tornou da curiosidade de muitos o que é a Deep Web. Infelizmente, diversos portais têm espalhado histórias fantasiosas a respeito dessa útil ferramenta e por este motivo, grande parte das pessoas não possuem conhecimento nenhum a respeito de 80% de toda a internet. A Deep Web é uma ferramenta pouco conhecida e discriminada pela maioria que a conhece, porém, será que essas pessoas realmente a conhecem? Temos como objetivo mostrar que a Deep Web é sim uma ferramenta e pode ser usada de forma boa ou ruim. Realizamos pesquisas de diferentes fontes, desde pequenos blogs, que não possuem muito conhecimento sobre a Deep Web, até sites de pessoas que a frequentam a vários anos e conseguem navegá-la sem o menor problema. Para termos melhor embasamento em nossas palavras e para possuímos melhores argumentos, acessamos a Deep Web para poder verificar se os mitos que existem sobre ela realmente são verdade, ou são apenas lendas que foram inventadas para desencorajar a maioria das pessoas que gostariam de entrar lá. Mostraremos também de que maneira acessá-la e que perigos aguardam aqueles que têm esse objetivo, como: tráfico de drogas, armas, pessoas, etc.

Palavras-chave: Internet. E-commerce. Bitcoins.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (mattosev@hotmail.com)

## Inclusão

Milena de Oliveira Pelinson<sup>1</sup>; Thiago Bertoletti<sup>1</sup>; Morgana da Rosa Padilha<sup>1</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>2</sup>; Vítor Hugo Schmitt<sup>2</sup>

A pesquisa sobre a falta de afeto com pessoas de inclusão tem como objetivo principal comprovar que a falta de afeto faz diferença na inclusão. Um dos motivos que nos levou a pesquisar esse assunto foi o fato de estudarmos em uma escola inclusiva, sendo possível, portanto, realizarmos entrevistas com orientadores da própria instituição. Além disso, fizemos entrevistas com outras pessoas da sociedade, assistimos a reportagens, documentários e a conclusão que chegamos é que, infelizmente, existe uma parte da sociedade que tem preconceitos contra as pessoas de inclusão, fazendo, assim, com que a falta de carinho, atenção e compreensão afetem diretamente no desenvolvimento de suas vidas. Utilizamos pesquisa bibliográfica, entrevistas e recursos eletrônicos a fim de concluir que podemos e devemos mudar nossos pensamentos e atitudes em relação às pessoas de inclusão e auxiliá-las no seu desenvolvimento.

Palavras-chave: Inclusão. Afeto. Desenvolvimento.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (myleninha93@hotmail.com)

## Cultura Oriental

Matheus Filipe Lenz<sup>1</sup>; Pedro Victor Fehse<sup>1</sup>; Isabel S. Machado<sup>2</sup>; Elizabeth Schmitz<sup>2</sup>

A cultura oriental inclui dentro de si várias áreas abrangentes que vão desde suas comidas típicas a deuses que veneram, de coisas que passam na TV como animes para os mais jovens no Japão e até mesmo para os adultos. E mesmo dentro de suas religiões, eles possuem vários idealismos diferentes para cada lugar e cada país possui uma religião mais forte. Desde suas comidas exóticas, outros elementos de sua cultura são extremamente apreciadas em lugares fora do oriente, como na Europa e nas Américas. Por exemplo, a comida mais conhecida do Japão, que é o sushi, é também conhecida fora do país. Os orientais possuem traços extremamente peculiares em comparação aos traços de outros lugares como Europa, África e as Américas. Como em seus olhos, que geralmente são muito mais puxados que os olhos de pessoas de outros continentes, que são mais redondos. Outra característica muito forte é a diferença entre as cores de pele, que no oriente é bem mais clara. A música no oriente é bem distinta, e muitas pessoas em outros continentes possuem até certo preconceito com as músicas tocadas no Oriente. Algo que cada vez mais vem colecionando fãs pelo mundo inteiro pelas suas impressionantes histórias são os animes e mangás, que vem em sua maioria da cultura oriental japonesa. O povo em si possui muitas características de personalidades diferentes e sendo assim, são extremamente conservadores, pois acreditam que o que faziam há milênios atrás era o certo e continuam acreditando nisso. Mas, como em todos os lugares sempre existe alguma mudança, lá não é diferente. É um povo muito humilde e determinado, ainda mais porque sofreram muito ao longo de sua história. São extremamente práticos e inteligentes. Parecem ser frios, mas o principal motivo disso é a sua timidez, e com isso aparentam serem menos calorosos. A cultura oriental também traz os Kanjis - caracteres de origem chinesa, da época da Dinastia Han., que eram utilizados para escrever japonês junto com os silabários katakana e hiragana. No Brasil, Kanji também é sinônimo de ideograma. Sempre foi muito utilizado na confecção de tatuagens. Devido ao imenso e variável número de kanjis, o ministério da educação japonês definiu, em 10 de Outubro de 1981, a joyo kanji, uma lista de 1945 kanji oficiais, distribuídos por ordem de traços, de 1 até 23.

Palavras-chave: Cultura Oriental. Animes. Fé. Mangás.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (matheus.ninja.filipe@hotmail.com)

## O Avanço do mar em Veneza

Cauê César Grings<sup>1</sup>; Luis Arthur Klein Boff<sup>1</sup>; Vinicio Martins<sup>1</sup>; Jeferson Nunes<sup>2</sup>; Geraldine Thomas da Silva<sup>2</sup>

O trabalho intitulado “O avanço do mar em Veneza”, tem como seu principal objetivo entender e esclarecer o porquê desse avanço do mar sobre Veneza e se a mesma pode vir a “afundar” algum dia. A pesquisa foi realizada por meio de recursos eletrônicos para tentar encontrar fatos sobre o tema abordado, as possíveis soluções para que a cidade não “suma do mapa”, entre outros. Veneza é uma cidade com uma trajetória de muita riqueza e glória. Foi formada através de pequenas ilhas e dunas de areia da laguna de Veneza, a noroeste do mar Adriático. Assim como Roma, também é considerada "um museu a céu aberto". A cidade mudou pouquíssimo nos últimos séculos e hoje não se pode mudar nada em sua aparência.

Palavras-chave: Veneza. Avanço do Mar. Soluções.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (cauegrings@hotmail.com)

## A Verdadeira História de Alice no País das Maravilhas

Eduarda Huebner<sup>1</sup>; Laura Bilhar<sup>1</sup>; Luana Flores<sup>1</sup>; Mariah Henrich<sup>1</sup>; Matheus Breier<sup>1</sup>; Vitória Araújo<sup>1</sup>; João Zaqueo Origuella Jr.<sup>2</sup>; Andrea Marmitt Allgayer<sup>2</sup>

Realizamos uma pesquisa sobre a verdadeira história de Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll, com a intenção de mostrar a manipulação da Disney sobre os contos infantis, utilizando Alice no País das Maravilhas como exemplo. A história original de Alice no País das Maravilhas foi alterada pelos diretores dos filmes da Disney. Por trás disso, existe um lado oculto e bizarro que nem todos conhecem, por isso queremos apresentar os motivos pelos quais a Disney alterou essa história e qual o resultado dessa criação: uma Alice meiga, linda, loira, de olhos claros, diferente da Alice esquizofrênica, que sofria com a lobotomia e que foi abusada quando criança. Acreditávamos que o filme era base de um sonho da personagem Alice, porém, essa foi só mais uma das alterações feitas na história. Como a primeira versão do filme é muito antiga, de 1951, cremos que a mudança foi feita por causa dos tempos de opressão, uma vez que as pessoas não tinham liberdade de expressão. Ou seja, o filme é uma forma velada de mostrar à sociedade o drama vivido por Alice. Decidimos fazer esse trabalho para mostrar a manipulação da Disney em relação aos filmes infantis e mostrar o verdadeiro lado de uma das histórias mais famosas e conhecidas em todo o mundo. Para isso, usaremos pesquisa bibliográfica e consulta em sites, blogs e outros recursos eletrônicos, além de entrevistas com pessoas que já leram o livro ou assistiram ao filme.

Palavras-chave: Verdadeira História. Esquizofrenia. Alice.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (laurabilhar@hotmail.com)

## Tecnologia no dia-a-dia das pessoas

Willian Becker<sup>1</sup>; Verner Glaser<sup>1</sup>; Lorenzo Huebner Dreher; Jeferson Nunes<sup>2</sup>; Geraldine Thomas da Silva<sup>2</sup>

Usamos diversos tipos de tecnologia, facilitando nossas vidas diariamente em tarefas simples e complexas. Usamos todos os dias utensílios como a geladeira, o micro-ondas, o carro, a televisão e o celular. Essas invenções foram muito importantes para a humanidade e sem elas o nosso mundo seria bem diferente. Às vezes, não damos muita importância para algumas atividades mais básicas, como o forno elétrico, mas sem ele, levaríamos mais tempo para completar determinadas tarefas. Existe uma dependência para com algumas tecnologias. O exemplo clássico dos dias de hoje é o celular. Cada vez mais popular, é um aparelho do presente, que está no dia-a-dia das pessoas. De qualquer jeito, nossas vidas são muito melhores com qualquer tipo de tecnologia, seja extremamente moderna, ou até mesmo as mais antigas. Com esse trabalho verificamos como seriam nossas vidas sem determinadas “tecnologias”. Também pesquisamos um pouco da história de algumas tecnologias, como a origem de certos aparelhos e a revolução que eles causaram em nossa sociedade. Escolhemos esse assunto, porque pensamos na importância das tecnologias em nossas vidas. A pesquisa foi sobre todos os tipos de aparelhos, desde a tecnologia portátil até os gigantes da Indústria. Para esse trabalho, utilizamos uma tecnologia clássica para os dias de hoje, além disso, também utilizaremos uma pesquisa de campo, para termos uma confirmação da pesquisa.

Palavras-chave: Tecnologia. Celular. Sociedade. Dependência

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (willianstarwars@hotmail.com)



## Gastronomia Iluminista

Artur Fogaça Lima<sup>1</sup>; Bruno Giovani Zeni<sup>1</sup>; Gabriel Winter Seimetz<sup>1</sup>; Victor Heck Turra<sup>1</sup>; Cleidi Jaqueline Blos Dresch<sup>2</sup>; Viviane Scheibler<sup>2</sup>

Neste trabalho, nosso objetivo é analisar as mudanças ocorridas no campo gastronômico no século XVIII na mesa aristocrática do período. A justificativa para desenvolver uma pesquisa sobre esse tema deve-se ao fato de que esta área foi fortemente afetada pelas grandes descobertas que o Século das Luzes foi marcado. Entendemos que as mudanças tiveram causadores específicos e possibilitaram um grande refinamento, pois comer pouco passou a fazer parte do cotidiano e a culinária tornou-se mais leve. A perda de peso da mesa, uma nova forma de pensamento, que a razão substitui a emoção, passa a fazer parte da vida das pessoas. A metodologia de trabalho utilizada foi pesquisa bibliográfica em livros, periódicos e sites, a fim de comprovar as novas técnicas desenvolvidas de preparo, harmonização entre pratos e bebidas, maneiras à mesa e o modo de apresentar e servir a comida. A partir dos resultados encontrados, podemos afirmar que nesta época, o gosto em relação à gastronomia se modificou, começaram a ser consumidas em grandes quantidades carne de aves, em substituição as pesadas caças, foi também desenvolvido o uso de legumes em pratos. Peixes eram consumidos em grandes quantidades e temperos que vinham da Ásia e da América estavam em alta. Em síntese, constatamos que as mudanças e novas descobertas ocorridas no século XVIII foram decisivas para a arte de cozinhar, além de constituir o que conhecemos hoje como culinária.

Palavras-chave: Gastronomia. Iluminismo. Culinária. Comida.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (arturfogaca.lima@gmail.com)

## **COPA 2014**

**Carolina Justo<sup>1</sup>; Eloísa Cortes<sup>1</sup>; Jeferson Nunes<sup>2</sup>; Geraldine Thomas da Silva<sup>2</sup>**

Esta pesquisa questiona os motivos e aparências da Copa sediada pelo Brasil em Junho/Julho de 2014. A pesquisa baseia-se na seguinte pergunta: Foram apenas pontos negativos ou houveram pontos positivos? O grupo acredita que existem os dois lados, primeiramente a distribuição de capital mal feita, uma aparente má organização das estruturas e um gasto excessivo em comparação com os eventos anteriores e que há uma provável intenção por trás do evento, da mesma forma que ele trouxe algum benefício. Os meios de pesquisa foram de jornais até leituras de especialistas online. Em geral, é um assunto de interesse político, econômico, social, geopolítico e geoeconômico bem amplo entre os brasileiros.

Palavras-chave: Copa. Brasil. Obras. Verba.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (elocortes97@gmail.com)

## O homem foi realmente a lua

Felipe Cardoso<sup>1</sup>; Paola Silva<sup>1</sup>; Pedro Farias<sup>1</sup>; Wesley Cardoso<sup>1</sup>; Jeferson Nunes<sup>2</sup>

Mas, se o homem já pisou no solo lunar, por que nunca mais ninguém foi lá depois do Projeto Apollo? A resposta é simples. Custa muito caro. Na época em que o Projeto Apollo estava se desenrolando, 5% do orçamento do governo americano ia para a Nasa. Nos dias de hoje, esse valor é inferior a 0,5%. A Nasa sempre foi e continua sendo a agência espacial mais rica do mundo, que gasta todo ano cerca de 5 vezes mais que segunda colocada, a ESA. Ou seja, se a Nasa não pode, os outros também não. Outro argumento famoso é o das pegadas, que para ficarem assim tão bem definidas só poderiam ter sido feitas em areia molhada. Mas, o solo lunar é composto por uma areia muito fina, que lembra pó ou cinza vulcânica. Por isso, ela se comprime facilmente, formando o desenho detalhado da bota. E por que fica intacta por tanto tempo? Também por causa do vácuo. Mas, e a bandeira dos Estados Unidos que se mexeu na Lua sendo que lá não tem vento? O que poucos explicam é que a bandeira só aparece tremulando no momento em que é fincada na Lua, ou quando o astronauta a arruma, as mesmas imagens a mostram sem tremular, momentos depois, como deve ser em um ambiente de vácuo, como é o espaço. Outra grande prova que os americanos estiveram na Lua foram as 2 200 pedras recolhidas, totalizando cerca de 400 quilos de rochas. Analisadas em laboratório, elas permitiram descobrir 75 novas variedades de minerais. Se o homem foi realmente à Lua, nós nunca saberemos com 100% de certeza, mas os fatos indicam que sim, que os humanos já estiveram em solo lunar.

Palavras-chave: Estados Unidos. NASA. Lua. Espaço. Homem.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (fupalipe@otmail.com)

## O nosso não popular Punhobol

João Vitor Orengo Guiel<sup>1</sup>; Joshua Klauck<sup>1</sup>; Leonardo Braz Maciel<sup>1</sup>; Arthur Muller; Jéferson Nunes<sup>2</sup>

O Punhobol (Faustball em alemão) é um esporte coletivo, semelhante ao voleibol, por ser seu precursor, com a diferença de ser jogado em um campo de grama que mede 50 m x 20m, com cinco jogadores de cada lado, podendo também ser muito maior que uma quadra de vôlei. O punhobol ainda é pouco conhecido no Brasil, apesar de o esporte estar entre um dos mais vencedores do país. São dezenas de conquistas internacionais, incluindo todas as categorias e gêneros. Apesar das conquistas, o esporte não tem muito apoio político e econômico em terras brasileiras. Em 2012, a cidade de Novo Hamburgo recebeu o campeonato Mundial de Clubes. Na ocasião, enfrentaram-se as equipes campeãs do campeonato Europeu (Union Schick Freistadt) e do campeonato Sul Americano (Sociedade Ginástica de Novo Hamburgo). O evento ocorreu nos dias 20 e 21 de outubro, tendo a equipe brasileira como vencedora. É um esporte praticado basicamente na região sul do Brasil (Rio Grande do Sul, Santa Catarina e Paraná), iniciando sua expansão no sudeste (São Paulo e Rio de Janeiro), principalmente em função dos descendentes de imigrantes alemães. Antes da Segunda Guerra Mundial, o esporte contava com mais de 40 times no Rio Grande do Sul, mas por o Brasil ter declarado guerra contra Alemanha, o esporte foi proibido, assim muitos times acabaram. Apesar de ser um esporte altamente intuitivo para aplicação em escolas é pouco divulgado. Segundo Gastão Englert, ex-jogador e técnico da Seleção Brasileira de Punhobol, e atual técnico da seleção norte-americana, o Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSul), Campus Camaquã é a única escola no mundo que tem oficializado nas aulas de Educação Física o ensino do esporte, assim como a existência de um campo de Punhobol dentro da escola.

Palavras-chave: Punhobol. Esporte. Novo Hamburgo

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (joaozinhoguiel@hotmail.com)

## Pirâmides

Leonardo Borcart<sup>1</sup>; Gustavo Miguel Rybaczki<sup>1</sup>; Gabriel Mendes da Costa<sup>1</sup>; Jéferson Nunes dos Santos<sup>2</sup>

As Pirâmides de Gizé são estruturas monumentais construídas em pedra. Possuem uma base retangular e quatro faces triangulares (por vezes trapezoidais) que convergem para um vértice. Estas três majestosas pirâmides foram construídas como tumbas reais para os reis Kufu (ou Quéops), Quéfren, e Menkaure (ou Miquerinos) - pai, filho e neto. A maior delas, com 160 m de altura (49 andares), é chamada Grande Pirâmide e foi construída cerca de 2550 a.C. para Kufu, no auge do antigo reinado do Egito. Elas estão localizadas na cidade de Gizé, que integra o Cairo, no Egito. As grandes pirâmides de Gizé são Quéops, Quéfren e Miquerinos. Foram construídas há cerca de 2.700 anos a.C., desde o início do antigo reinado até perto do período ptolomaico. A época em que atingiram o seu apogeu, o período das pirâmides por excelência, começou com a III dinastia e terminou na VI dinastia (2686-2345 a.C.). As pirâmides de Gizé são um dos monumentos mais famosos do mundo. Como todas as pirâmides, cada uma faz parte de um importante complexo que compreende um templo, uma rampa, um templo funerário e as pirâmides menores das rainhas, todo cercado de túmulos (mastabas) dos sacerdotes e pessoas do governo, uma autêntica cidade para os mortos.

Palavras-chave: Pirâmides. Egito. Monumentos.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (leonardoborcart78@hotmail.com)

## Indumentária Gaúcha

Ângela Matielli Locatelli<sup>1</sup>; Ioná Marília Moser<sup>1</sup>; Luan Cassio Garcia da Silva<sup>1</sup>; Cleidi Jaqueline Blos Dresch<sup>2</sup>; Viviane Scheibler<sup>2</sup>

Este trabalho tem o objetivo de apresentar a evolução da indumentária gaúcha a partir do século XIX. A razão do desenvolvimento da pesquisa deve-se a importância da indumentária típica gaúcha como símbolo da cultura Rio Grandense e sua utilização como expressão cultural. Entendemos que a maioria das pessoas não têm conhecimento sobre os trajes típicos do gaúcho e sua importância como voz cultural do Rio Grande do Sul. A metodologia utilizada foi pesquisa bibliográfica em livros, periódicos e sites referentes a história, cultura e moda do Rio Grande do Sul, a fim de comprovar que a indumentária foi se adaptando as necessidades e ao nível social de quem utilizava. Os resultados permitem afirmar que a vestimenta se modificava quando utilizada no ambiente rural e urbano. Também evidenciamos que entre 1870 a 1920 as formas de se vestir sofreram a influências dos povos imigrantes que chegaram ao RS. Como síntese, podemos afirmar que nos dias atuais a indumentária gaúcha urbana passou a ser utilizada nos espaços do Movimento Tradicionalista Gaúcho, como representação e expressão cultural gaúcha.

Palavras-chave: Gaúchos. Indumentária. Antigamente.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (iona-moser@hotmail.com)

## DITADURA MILITAR NO BRASIL

Bruna da Silva Gomes<sup>1</sup>; Bruna Letícia Beck da Silva<sup>1</sup>; Lucas Schlupp<sup>2</sup>; Danielle Sauter<sup>1</sup>

No dia trinta e um de março de 1964 foi dado um golpe cívico-militar, que desencadeou a ditadura militar no Brasil. Esses 21 anos de ditadura foram marcados pela dor, tristeza, infelicidade, desgosto, impotência, autoritarismo e aflição. Como nós nos sentiríamos convivendo com isso? Como suportaríamos? Essas são questões que decidimos responder. Neste trabalho de pesquisa, queremos explorar e expor a ditadura como ela foi, revelando fatos da época. Empenhamo-nos em descobrir e desvendar teias ligadas ao assunto. Realizamos entrevistas e pesquisamos vídeos, artigos, entrevistas, documentários e páginas na *internet*. Como resultado, encontramos fatos que nos aproximam da realidade vivida na época. Além de depoimentos dos familiares de desaparecidos, desoladas, que até hoje não sabem onde estão seus filhos, pais, mães, avós, tios e conhecidos. Como resultado deste trabalho de pesquisa, aprendemos que a sociedade de hoje, ainda que tenha seus defeitos, é mais justa na época da ditadura, e que muitos sofreram e lutaram por seus ideais e abandonaram suas famílias, para que as mesmas não sofressem, garantindo que tivéssemos a liberdade de expressão que temos hoje.

Palavras-chave: Ditadura. Censura. Brasil. Tortura. Governo

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (brunabeck@outlook.com)

## Os benefícios e malefícios do alongamento

Ana Maria Antunes<sup>1</sup>; Evelyn Francine dos Santos Haag<sup>1</sup>; Paula Schemes Gusmão<sup>1</sup>; Sofia Schemes Prodanov<sup>1</sup>; Vítor Hugo Schmitt<sup>2</sup>; Ana Cândida Carvalho<sup>2</sup>

A pesquisa “Os benefícios e malefícios do alongamento”, tem como objetivo principal apresentar os benefícios e malefícios de fazer alongamento, suas peculiaridades, desvendar mitos e informar qual o melhor momento de realizá-lo (se durante e/ou após a atividade física). Será utilizado pesquisa bibliográfica, recursos eletrônicos e contato com profissionais da área da saúde para concluir qual o melhor momento de realizar alongamentos e se ele é realmente benéfico para o seu corpo. Serão utilizados os mesmos recursos para identificar e desvendar mitos sobre o assunto, como também suas peculiaridades. Essa preocupação está constantemente presente em praticantes de atividade física com certa regularidade, demonstrando dúvidas, relacionando o alongamento à fadiga e à dor.

Palavras-chave: Alongamento. Atividades físicas. Saúde.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (evelyn.haag@hotmail.com)



## UM ESTUDO SOBRE A INFLUÊNCIA DOS JOGOS VIRTUAIS

Cristian Massaneiro Pfeil<sup>1</sup>; Eduarda Rodeski Vogel<sup>1</sup>; Marcos Fernando do Rosário Filho<sup>1</sup>; Rodrigo Padilha da Silva<sup>1</sup>; Marcelo Josué Telles<sup>2</sup>

Nesta FIP de 2014, iremos abordar um estudo sobre a Influência dos jogos virtuais. O objetivo principal é alertar as pessoas sobre o uso em excesso desses meios de diversão. Usamos como base pesquisas em sites e uma pesquisa focal, realizada por usuários e pessoas que convivem com esses jogos virtuais. Concluímos que com o decorrer do tempo, a pessoa pode adquirir vícios, ficar antissocial e, dependendo do jogo, a pessoa pode vir a ter comportamentos agressivos (luta e guerra). Isto prejudica na audição, postura e visão. Em contradição, os benéficos adquiridos jogando certos jogos podem variar desde aquisição de conhecimentos históricos(jogos de guerra) e conhecimentos sobre tecnologias.

Palavras-chave: Vício. Relacionamento. Jogos.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (eduardarodeskivogel@hotmail.com)

## Adoção no Brasil

Manoela Duarte<sup>1</sup>; Manuela Rodrigues<sup>1</sup>; Nicole Gross<sup>1</sup>; Patrícia De Brida; João Zaqueo Origuella Júnior<sup>2</sup>; Andrea Marmitt Allgayer<sup>2</sup>

A adoção não é uma opção apenas para pessoas que não podem ter filhos, como um método alternativo. Mas, pessoas saudáveis também podem adotar. Porém, quando se trata de adoção, muitas pessoas sentem-se inseguras em adotar uma criança por simplesmente não saber de onde ela veio, quem foram seus familiares, sua história de vida. Esta pesquisa busca amenizar a sensação de medo e insegurança das pessoas que gostariam de realizar uma adoção, uma vez que a adoção é um processo tão natural quanto engravidar. Estima-se que existam mais de sessenta mil crianças em instituições de acolhimento, e a maioria não está disponível para adoção, ou porque não houve a destituição do poder familiar ou porque ainda se procuram seus parentes biológicos. Desta forma, este trabalho procura entender a demora da adoção no Brasil, comparando as leis que não são cumpridas com o número de crianças que estão disponíveis para a adoção e a quantidade de pessoas querendo adotar. Ainda, busca-se estudar as leis para a adoção de uma criança no Brasil, entender o porquê das pessoas preferirem bebês ou crianças até dois anos de idade a crianças mais velhas, e pesquisar a dificuldade na adoção de crianças com problemas físicos e/ou mental. O presente estudo foi desenvolvido por meio de pesquisas bibliográficas sobre o assunto, além de análises de reportagens sobre adoção. Percebeu-se que um dos motivos que causam a tamanha demora no processo de adoção de uma criança é o fato de muitos candidatos à adoção preferirem bebês a crianças maiores, já que idealizam uma criança, querem criá-la desde pequenina, acham que podem “moldar” a criança como desejam, além de pensarem que o vínculo e o afeto entre pais e filhos são mais fortes desta maneira. Os candidatos imaginam que, quando a criança é adotada com idade superior a dois anos, já tem sua personalidade formada, suas manias e desejos, assim, os adotantes têm medo de que os jovens não os amem e respeitem como se fossem seus pais. Sendo assim, o tempo de duração do processo de adoção relaciona-se diretamente ao tempo e às exigências dos pretendentes à adoção.

Palavras-chave: Adoção. Brasil. Pais. Criança.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (manoeladuarte10@hotmail.com)

## Movimento do Black Metal nos Países Nórdicos

Gustavo Laguna Pansera<sup>1</sup>; Marcos Marques<sup>2</sup>; Grasielle Wazlawick<sup>2</sup>

O Black Metal é um gênero musical que tomou parte nos países nórdicos (especialmente Noruega, Polônia e Finlândia) na década de 90. Com características de grande peso e carregados de abordagens a temas de misticismo, foi um protesto contra o cristianismo na Europa. Participantes do movimento se consideravam pagãos, satanistas ou ateus; considerando o cristianismo uma alienação à sua terra, já que este condenou as filosofias pagãs e tomou parte do lugar histórico viking. O satanismo é uma filosofia de vida bastante diversificada, às vezes com ausência teísta, com temas tradicionais ou modernos, mas tendo como base aceitar a verdade como ela é: nua e crua, e dar a chance ao próximo de buscar respeitar assim como tu o respeitas e almejar a evolução moral. Paganismo é uma filosofia dedicada ao misticismo antigo, que se acreditava em vários deuses diferentes, tendo cada um o seu papel e sendo próprio em cada região. Nesta pesquisa, que traz informações históricas, o objetivo é desmistificar o que se desentende por Black Metal, satanismo ou paganismo; já que o discurso cristão diz coisas divergentes sobre o que se encontra na filosofia satanista, portanto levando as pessoas a terem aversão cega ao mesmo.

Palavras-chave: Black Metal. Satanismo. Europa.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (gustavolagunapansera@gmail.com)

## A Copa por trás das câmeras

Ana Lauer<sup>1</sup>; Camila Horota<sup>1</sup>; Diogo Magalhães<sup>1</sup>; Jéssica Wilbert<sup>1</sup>; Lucas Schlupp<sup>2</sup>; Ana Cândida Carvalho<sup>2</sup>; Daniele Kayser<sup>2</sup>

A Copa do Mundo é sempre um grande acontecimento, que envolve o mundo todo e vai muito além de uma simples paixão pelo futebol, pois envolve questões econômicas, sociais e culturais. No Brasil, ela aconteceu pela segunda vez (a primeira realização desse evento no nosso país foi em 1950) e causou muitas polêmicas e exposição na mídia, principalmente em relação às manifestações e gastos exagerados com o evento. Por isso, procuramos descrever e apontar o desenrolar da Copa do Mundo no Brasil, fora dos estádios, e identificar os acontecimentos importantes nas ruas, durante os jogos, além das relações políticas, mercadológicas, financeiras e oportunistas que envolveram esse evento. Foram utilizadas pesquisas em veículos de notícia online e impressos. Não procuramos condenar ou criticar o evento em si. No entanto, faz-se necessário conscientizar a sociedade das situações oportunistas que envolvem eventos como esse.

Palavras-chave: Copa do Mundo. Corrupção. Mídia. Sociedade.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (cami-horota@hotmail.com)

## NANOTECNOLOGIA APLICADA À MEDICINA

Anton Barboza de Sá<sup>1</sup>; Ingo Alexandre Spier Barbieri<sup>1</sup>; Robson Vargas<sup>2</sup>; Valéria Bauer Bender<sup>2</sup>

A Nanotecnologia é um dos assuntos mais questionados e estudados atualmente devido à grande importância da área na produção industrial e na medicina. Ainda que em fase de pesquisas, este setor vem sendo considerada por cientistas e pesquisadores como a maior promessa dentro ciência. Esta área tem grande importância atualmente e, com os conhecimentos desta área, uma grande quantidade de possibilidades irão se tornar possíveis, das quais muitas são extremamente ambiciosas, entre elas, descobrir a cura do câncer. Apesar de seus benefícios, a nanotecnologia pode apresentar muitos riscos, como a toxicidade das nanopartículas, o que pode retardar o desenvolvimento da área. Com isto, tentamos obter uma conclusão de como se dará o quadro da nanotecnologia aplicada à medicina em futuro próximo.

Palavras-chave: Nanotecnologia. Medicina. Conhecimento.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (antonbarbozasa@hotmail.com)

## SORRISO METÁLICO

Arthur Guilherme Blos<sup>1</sup>; Gustavo Bender<sup>1</sup>; Pedro Grazziotin Ferreira<sup>1</sup>; Antônio de Oliveira Filho<sup>1</sup>; Valéria Bauer Bender<sup>2</sup>

Das principais causas da oclusão, dos procedimentos mais adequados e o possível uso estético, ou por simples modismo. Buscaremos esclarecer o perigo do uso incorreto deste método e a necessidade de um especialista na orientação e instalação desta ferramenta. A ortodontia tem por objetivo diagnosticar, prevenir e tratar os problemas relacionados ao mau posicionamento e mau relacionamento dos dentes (má oclusão) e das estruturas da face (ossos e tecidos moles). De fato, a utilização desses dois objetos causa problemas ortodônticos - em especial, a mordida aberta e a inclinação dos dentes. Porém, esse é apenas um entre os diversos fatores ambientais causadores de má oclusão dentária. O hábito de roer unhas, morder canetas ou mastigar lápis, palitar os dentes sem necessidade e instalar piercings na região oral também contribuem ao desenvolvimento de oclusões. Existem, ainda, muitas condições clínicas direta ou indiretamente relacionadas ao aparecimento de problemas de oclusão. São elas: deglutição atípica, lipomas, tórus, macroglossia, anomalias dentárias e problemas bucais que levam à perda dentária. Por fim, o desenvolvimento de problemas ortodônticos também está relacionado à hereditariedade, que influencia tanto no crescimento inadequado da mandíbula ou maxilar quanto na existência de anomalias e movimentações dentárias irregulares. Em geral, as oclusões podem ser totalmente através da genética. Os aparelhos ortodônticos estéticos evoluíram muito nos últimos anos, e certamente vão seguir evoluindo daqui pra frente, passando a ser uma boa alternativa para quem tem uma necessidade estética e precisa de tratamento ortodôntico.

Palavras-chave: Aparelhos ortodônticos. Oclusão. Estético.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (gugabe16@gmail.com)

## É HORA DE MORFAR: O USO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NAS ESCOLAS PÚBLICAS

Edinan Patricke de Souza da Rosa<sup>1</sup>; Vinícius de Oliveira<sup>1</sup>; Vinicius Muller Teixeira<sup>1</sup>; Monia Franciele Wazlawoski da Silva<sup>2</sup>

Observado o baixo uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) em escolas públicas, propomos como tema de estudo o uso de tecnologias, especialmente o celular, em sala de aula como recurso didático. O objetivo é mostrar possibilidades para o uso de tecnologias que ajudam o professor e o aluno a trocarem informações em sala de aula e fora dela. Tivemos como objetivo criar um aplicativo de baixo custo e que funciona tanto em rede fechada (intranet) quanto em rede mundial. Desejamos ainda, disponibilizar este recurso aos professores de nossa escola para que possam aproveitá-los em suas aulas. A metodologia consistiu em, inicialmente, fazer uma sondagem com professores e alunos sobre o uso do celular em sala de aula. Na sequência, através da linguagem de programação *JavaScript* combinada a pacotes que nos auxiliaram a criar uma aplicação, desenvolvemos o Morfar. A inspiração para o nome, veio da série *Power Rangers* e entendemos que morfar é transformar, isto é, transformar aulas tradicionais em aulas adaptadas às novas tecnologias. Para armazenar informações dos alunos, usamos um banco de dados que utiliza o conceito *MongoDB* a fim de tornar o custo de manutenção baixo e de permitir que o aplicativo suporte um alto fluxo de dados sem comprometer seu funcionamento. Para que o aplicativo funcione em intranet e que os alunos possam utilizá-lo no celular, fizemos uso de um servidor onde o Morfar está instalado. Com um roteador wireless é possível compartilhar o acesso a todos que estejam conectados a rede, sem a necessidade de conexão à internet. Para o uso em rede mundial, adquirimos um domínio ".com.br". A pesquisa está em andamento e o aplicativo está sendo utilizado em uma turma de terceiro ano do Ensino Médio da Escola Técnica Estadual 31 de Janeiro, na disciplina de História. A professora faz a postagem de materiais relacionados aos temas das aulas, facilitando o acesso dos conteúdos pelos alunos, bem como a realização de atividades. Podemos concluir que o uso das TIC facilita o aprendizado do aluno bem como o trabalho do professor. Além disso, a escola se torna menos agressiva ao meio ambiente, já que se gastaria menos papel. Percebemos que o Morfar tem baixo custo, e que seria possível recuperar parte dos gastos inserindo anúncios na aplicação. Por fim, é possível utilizar celulares e outras tecnologias como ferramentas de ensino e aprendizagem, desde que professores e alunos estejam comprometidos na busca por uma educação inovadora.

Palavras-chave: Tecnologias da Informação e Comunicação. Morfar. Escola Pública. Sala de aula.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (vinicius-tex3@hotmail.com)

## Distúrbios da Mente

Maithe Scarlet<sup>1</sup>; Bruno Corneli<sup>1</sup>; Leonardo Tesser<sup>1</sup>; Lethicia Goulart<sup>1</sup>; Andréa Marmitt<sup>2</sup>; João Zaqueo<sup>2</sup>

O objetivo geral do trabalho é tratar das doenças psíquicas, tais como Alzheimer e o Autismo. O trabalho foi baseado em livros de medicina, entrevistas com psiquiatras e sites de psiquiatria. Ao longo dessa pesquisa, foi se descobrindo que antigamente pessoas com tais problemas psiquiátricos eram tratadas como loucas e não como pessoas que poderiam conviver normalmente. Eram internadas em sanatórios e tratadas como “ameaças”. Pessoas mais velhas foram entrevistadas e ainda há um percentual que acredita que isso é loucura e não um distúrbio. Através desta pesquisa, conseguimos comprovar o contrário e acabar com este “mito”. Além de nos enriquecermos cada vez mais com informações sobre este assunto, conseguimos ajudar outras pessoas a entender melhor dessas doenças que muitas vezes são taxadas como loucas.

Palavras-chave: Distúrbios. Mente. Doenças.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (maitheandrade@hotmail.com)



## **Qual a influência de jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem infantil**

Flavia Beckerle<sup>1</sup>; Cristina Ennes da Silva<sup>2</sup>

Este trabalho faz parte do Projeto de pesquisa BRINCADEIRA DE CRIANÇA: as representações sobre a infância a partir da reconstrução da memória do lazer infantil na cidade de Novo Hamburgo, na segunda metade do século XX. Tenho contato, pelos corredores e espaços da Escola, com crianças de diferentes idades. A convivência e o meu desejo de estudar psicologia no ensino superior provocaram o interesse em entender mais sobre as experiências infantis. Assim, procurei, nesta pesquisa, descobrir: Qual a influência de jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem infantil? A pesquisa foi realizada a partir de dados bibliográficos para compreender o crescimento das crianças. Após conhecer o universo infantil, sentimos a necessidade de unir o que foi pesquisado com a opinião das próprias crianças sobre as suas experiências de brincar, a partir disso realizamos pesquisa quantitativa com um questionário estruturado no qual as crianças marcarão as respostas que desejarem. De acordo com as pesquisas realizadas, até o presente momento, em livros e sites, pudemos comprovar que o brincar é essencial na fase infantil, pois a brincadeira estimula muitos aspectos positivos como atenção e concentração, além de proporcionar às crianças o contato com sentimentos de alegria, sucesso, realizações de desejos e frustrações que ajudam a estruturar sua personalidade.

Palavras-chave: Brinquedos. Brincadeiras. Desenvolvimento. Aprendizagem. Infância.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (flaviab@feevale.br)

## QUAL A INFLUÊNCIA DA SOCIEDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Flávia Beckerle<sup>1</sup>; Lucas Schlupp<sup>2</sup>; Danielle Kayser Sauter<sup>2</sup>

Na pesquisa “QUAL A INFLUÊNCIA DA SOCIEDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL”, procurei descobrir qual a influência da sociedade na educação infantil. Realizei pesquisas bibliográficas e realizarei uma pesquisa quantitativa com alunos do Ensino Fundamental da Escola de Educação Básica Feevale, de idade entre 4 e 8 anos. Nas pesquisas bibliográficas, através de livros e sites, pude perceber que meninas gostam de brincar de boneca e gostam da cor rosa, e garotos gostam de jogar bola. Seria isso um demonstrativo claro da influência dos pais, da escola, amigos, ou da sociedade como um todo? Ou teriam eles nascido “sabendo” que garotas devem gostar de bonecas e da cor rosa e os garotos de carrinhos e da cor azul? Pesquisas afirmam que pais de garotos não os deixam usar roupas cor de rosa ou vestidos, pois “é coisa de garota”. Isso nos faz concluir que sempre houve influência social sobre valores e funções de cada indivíduo no que se refere às questões de gênero e do que seria o “certo e errado” nas práticas sociais de meninos e meninas.

Palavras-chave: Sociedade. Educação. Infância.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (flaviab@feevale.br)

## Gramado

Roberto Espíndola<sup>1</sup>; Lucas Baifuss<sup>1</sup>; Arthur Oliveira<sup>1</sup>; Marcelo Martinez<sup>2</sup>; Ana Flávia Link<sup>2</sup>

Gramado está localizado na Serra do Rio Grande do Sul, mais precisamente na Região das Hortênsias, estando a uma altitude de 830 metros. É a cidade mais turística do Estado e a terceira do Brasil. Com uma população de 34. 110 mil habitantes (2011) e uma extensão territorial de 237. 019 quilômetros quadrados. Famosa pelo seu chocolate delicioso, seu Espetáculo de Natal e o seu Festival de Cinema. Gramado possui uma infraestrutura bem sucedida que atrai turistas dos quatro cantos do Brasil, o ano todo. Ela conta com uma ampla rede hoteleira e rede gastronômica, que garante um atendimento simultâneo de 15.000 funcionários. Além disso, ocorre o Festival de Cinema Brasileiro e Latino, que por sua vez, é o maior evento cinematográfico do país. É uma cidade bela e inesquecível, que conta com paisagens inexploradas, rios, vales, cachoeiras e lagos. Sendo o mais famoso deles, o Lago Negro. O inverno é o período do ano que atrai mais turistas, pois a maioria vêm com a intenção de sentir o seu clima frio que pode chegar a temperaturas negativas. O Espetáculo Natalino de Gramado ou apenas Natal Luz, é um dos mais belos do Brasil. Contando com presépio vivo, show de fogos, show de luzes, águas dançantes, corais e peças teatrais.

Palavras-chave: Gramado. Chocolate. Natal Luz.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (roberto.espindola2@hotmail.com)

## Marcas que colaboraram e contribuíram para o Nazismo

Amanda Rosa Dellabeta<sup>1</sup>; Djovana Camargo<sup>1</sup>; Fernanda Gabriela Ferreira<sup>1</sup>; Rafaela Machado Barth<sup>1</sup>; Cleidi Jaqueline Bloss Dresch<sup>2</sup>; Viviane Scheibler<sup>2</sup>

Neste trabalho, o objetivo é apresentar algumas marcas que colaboraram ativamente para a ascensão da Alemanha Nazista durante a Segunda Guerra Mundial, que ocorreu de 1939 a 1945. A justificativa para desenvolver a pesquisa foi a curiosidade em saber como e porquê algumas marcas de nome internacional seguiram colaborando e lucrando através de negócios realizados com o partido Nazista e seu líder máximo Adolf Hitler. A metodologia de trabalho utilizada foi a pesquisa bibliográfica em livros, periódicos e sites, a fim de comprovar quais marcas estiveram envolvidas e que tipo de produtos forneceu. A partir dos resultados parciais encontrados, entendemos que a lógica capitalista vigente no período foi decisiva para que as marcas estudadas passassem a vender ou produzir para a Alemanha nazista, pois após a crise de 1929, muitas empresas necessitavam produzir e gerar lucros. Em síntese, constatamos que a lógica de mercado, independente do contexto em que está inserida em geral, será a de buscar o lucro e que muitas dessas empresas, que hoje em dia são líderes em suas áreas, colaboraram com os principais personagens envolvidos ativamente com uma das maiores tragédias da história e com suas atrocidades.

Palavras-chave: Nazismo. Guerra. Marcas.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (fee.gabi9@gmail.com)

## Hipnose

Raíssa Bianca Ponne<sup>1</sup>; Karoline Ferreira Brandão<sup>1</sup>; Lucas Schlupp<sup>2</sup>; Danielle Kayser Sauter<sup>2</sup>

Neste trabalho, trataremos sobre um assunto que sempre chama atenção entre as pessoas que costumam acreditar ser um fenômeno paranormal, não tendo grandes informações sobre o assunto. Mas o que é a hipnose? O que a ciência pensa sobre ela, como funciona? Franz Mesmer, considerado o pai do hipnotismo, acreditava que a hipnose era uma força mística que fluía do hipnotizador para a pessoa hipnotizada, logo sua teoria não foi bem vista pelas pessoas, mas anos depois foi aceita, sendo originalmente conhecido como mesmerismo. Já a ciência não sabe explicar como a hipnose realmente funciona, mas defende que podemos ver o que uma pessoa faz quando está hipnotizada, porém a razão pela qual faz tais coisas ainda não está clara. Este mistério é apenas uma pequena peça de um enorme quebra-cabeça: como funciona a mente humana. Mais normal e comum do que as pessoas pensam, a Hipnose é um estado da mente que todos nós experimentamos, naturalmente, ao longo do dia. Em qualquer circunstância, que seja necessária uma grande concentração, automaticamente você se transfere para um estado hipnótico natural. Por ser algo tão natural, ela é utilizada para combater fobia, depressão, problemas de amnésia, entre outros fatores, porém seu uso deve ser feito por profissionais especializados, sua prática por qualquer pessoa pode ser um risco para o hipnotizado.

Palavras-chave: Hipnose. Mente. Hipnotismo.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (issa.ponne@hotmail.com)

## SISTEMA DE AQUECIMENTO DE ÁGUA PARA COZINHA ESCOLAR

Bruno Garcia<sup>1</sup>; Guilherme Balon Schimitez<sup>1</sup>; Vinícius Brisola Alves<sup>1</sup>; Vinícius Gabriel Krummenauer<sup>1</sup>; Ana Cristina de Oliveira Selbach<sup>2</sup>

A energia solar está disponível no planeta, e com o uso de uma tecnologia simples e barata é possível captar raios solares e convertê-los em calor, obtendo assim água aquecida. Nosso objetivo é criar um sistema de aquecimento de água para a cozinha de uma escola de modo sustentável. O projeto está em andamento. A modelagem está pronta e o protótipo está em fase de teste. As expectativas foram superadas, pois já conseguimos água aquecida. Os alunos estão comprometidos com o projeto e os resultados estão animadores. No segundo semestre de 2014, continuaremos com os testes. O projeto transcorreu com as seguintes atividades: pesquisa sobre os diferentes tipos de energias encontradas e como fazer a montagem de um protótipo para captar energia solar, questionamentos, vídeo do Programa Jovens Inventores do Caldeirão do Huck, reunião com especialista em Tecnologia Digital na Educação Jorge Coelho, exploração de software SketchUp, encontro com a arquiteta responsável pela reforma da escola, Letícia Lermen, para adquirir alguns conhecimentos técnicos. Realizamos análise e construção de tabelas e montagem do protótipo com os materiais recicláveis para captação da energia solar.

Palavras-chave: Educação. Reciclagem. Aquecimento.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (presidente.vargas@campobom.rs.gov.br)

## Coca-cola: a mãe do capitalismo

Aquisa Rafaela Faré<sup>1</sup>; Anna Luiza Huff<sup>1</sup>; Gabriela Lessinger Lutz<sup>1</sup>; Paula Schalemburger<sup>1</sup>; João Zaqueo Origuella Júnior<sup>2</sup>;  
Andrea Marmitt Allgayer<sup>2</sup>

A pesquisa “COCA-COLA: A MÃE DO CAPITALISMO”, busca solucionar o problema “Por que a Coca-Cola é o produto mais vendido de todos os tempos?” O objetivo da pesquisa é conscientizar a população sobre o gasto excessivo com um produto, que não traz benefício algum à saúde, bem como mostrar o quanto a mídia pode enganar e ser maldosa quando se trata de vender um produto, buscando o porquê de tanta valorização com relação a este produto. A pesquisa foi realizada através da internet, consultando diversos sites especializados em saúde e bem-estar. Percebeu-se que as propagandas causam um efeito no subconsciente das pessoas, induzindo-as a pensarem que devem ingerir não só o produto Coca-Cola, que é o foco nesse trabalho, mas também todos e quaisquer outros tipos de alimentos prejudiciais à saúde. Chegou-se a conclusão que devemos nós, seres humanos, nos empenhar mais quando o assunto é ter uma vida saudável, já que, muitas vezes, deixamos a desejar quando o assunto é nossa saúde mental e física.

Palavras-chave: Saúde. Bem estar. Vida. Coca-Cola. Capitalismo.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (gabrielalutz\_@hotmail.com)

## Guerra civil espanhola

Augusto Hack da Silva Koch<sup>1</sup>; Leonardo Henrique Bocheni<sup>1</sup>; Denis Gerson Simões<sup>2</sup>

O tema trabalhado nesta pesquisa foi a Guerra Civil Espanhola. Nossa questão era "como aconteceu essa Guerra e qual o motivo". Vimos que Hitler participou deste conflito apenas para testar seus exércitos, que depois se manifestaram na II Guerra Mundial. Esta guerra civil na Espanha estava dividida entre dois grupos: um lado formado pelos nacionalistas e fascistas, aliados às instituições tradicionais, e do outro estava a frente popular que era a base do governo republicano espanhol. O primeiro era apoiado pelo exército, a Igreja Católica e os latifundiários; o segundo era representado pelos sindicatos, partidos de esquerda e os partidários da democracia. Mas vem a dúvida, por que aconteceu a guerra? Para o primeiro grupo mencionado, o conflito serviria para livrar o país da influência comunista, restabelecendo assim os valores da Espanha tradicional, ou seja, o autoritarismo e o catolicismo. Para o segundo grupo mencionado, era preciso dar um basta em todo esse avanço das forças fascistas, que já havia conquistado toda a Itália (em 1922), toda a Alemanha (em 1933) e toda a Austrália (em 1934).

Palavras-chave: Guerra civil. Espanha. Governo republicano.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (gutohskoch@hotmail.com)



## PRECONCEITO NO SKATE

Leonardo da Rosa Dias<sup>1</sup>; Marina da Rosa Staudt<sup>1</sup>; João Zaqueo Origuella Junior<sup>2</sup>; Andrea Marmitt Allgayer<sup>1</sup>

O trabalho “PRECONCEITO NO SKATE”, consiste em analisar o preconceito acerca do skate e o estilo de vida levado por seus praticantes. O problema a ser estudado é tentar esclarecer os motivos do surgimento do preconceito em relação aos skatistas. Uma das hipóteses levantadas seria que o surgimento do preconceito para com os skatistas iniciou-se a partir do momento em que os skatistas apareciam com um estilo de roupas “largadas”, o que remetia ao estilo dos mendigos. Por ser um esporte de rua, os praticantes utilizam este estilo e, sendo assim, são comparados aos moradores de rua. Após entrevistas realizadas com skatistas de Campo Bom, conclui-se que entre cinco, quatro deles já sofreram preconceito. Sendo assim, pode-se perceber que as pessoas desinformadas do assunto levam a aparência como forma de julgamento. Infelizmente, o preconceito ainda existe em meio a uma sociedade que julga que vestimentas e estilo de vida podem definir o caráter de uma pessoa.

Palavras-chave: Skate. Preconceito. Skatistas. Relação.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (marina\_rstaudt@hotmail.com)

## Campanha: Não mereço ser estuprada

Ana Luisa<sup>1</sup>; Ana Freitas<sup>1</sup>; Gabriela Rosenbach<sup>1</sup>; Dioisse Cavalheiro<sup>1</sup>; Lucas Schlupp<sup>2</sup>

Devido à repercussão da temática: a violência sexual contra as mulheres, após uma divulgação realizada pela mídia, nós fizemos uma pesquisa sobre a campanha “Não mereço ser estuprada”, com o objetivo de mostrar como foi criada, como se repercutiu, além de apontar a opinião das pessoas sobre o tema. Portanto, foi possível concluir que a maioria da população acha que mulheres são as grandes culpadas, com roupas que expõem o corpo, com diversas atitudes ou até mesmo por estarem no lugar errado na hora errada. No entanto, é necessário mostrar a realidade das situações de abuso, e que essa forma de pensar é errada e pode trazer consequências terríveis para a sociedade. Indicamos as várias possibilidades de como a sociedade pode desenvolver formas de diminuir os casos de estupro. Segundo a pesquisa do Ipea, 58,5% dos entrevistados concordam com a idéia de que se as mulheres soubessem como se comportar, haveria menos estupros. Sendo assim, vamos mostrar que esse tipo de pensamento só gera mais violência para nossa sociedade.

Palavras-chave: Estupro. Abuso. Violência.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (kakapolybabarbie@hotmail.com)

## Jogos eletrônicos: Qual o perfil do jogador

Kaon Torman Rocha<sup>1</sup>; Gustavo Wollmeister<sup>1</sup>; Guilherme Rechenmacher<sup>1</sup>; Lucas Schlupp<sup>2</sup>

A era tecnológica vem trazendo uma nova forma de viver a adolescência e uma das formas de compreendê-la é através da identificação do perfil “dos jogadores de jogos eletrônicos” e os desdobramentos que a utilização desta tecnologia acarreta aos jovens. Para tanto, o tema em questão é: Jogos eletrônicos: Qual o perfil do jogador? E a questão norteadora deste estudo: Jogos Eletrônicos - quais os benefícios e malefícios? Tem-se como hipótese deste trabalho que os jogadores de jogos eletrônicos encontram benefícios e malefícios durante o tempo que se encontram jogando. Eles podem considerar os jogos como um meio de diversão, como uma atividade que aumenta suas capacidades lógicas, causa alívio de stress e até mesmo podem considerar que esta atividade promove sua criatividade. Acredita-se também que os jogadores podem apontar durante a pesquisa, que os jogos eletrônicos utilizados sem controle, podem ocasionar problemas físicos e psicológicos. O estudo objetiva analisar a percepção de jogadores sobre os benefícios e malefícios durante o tempo que se encontram jogando jogos eletrônicos; Possibilitar o entendimento acerca do modo como se comportam jogadores de jogos eletrônicos antes e depois de uma série de partidas; Analisar se após o término de um conjunto de partidas eletrônicas houve mudança de humor dos jogadores em comparação ao momento anterior ao início do jogo. Trata-se de um estudo qualitativo. Os dados serão coletados por meio de questionário estruturado disponibilizado online pelos pesquisadores. Serão entrevistados 20 jogadores com idade entre 12 a 20 anos e que fazem uso de jogos eletrônicos há pelo menos 03 anos. Até o presente momento, os resultados são parciais, uma vez que os dados ainda estão sendo analisados por meio da técnica de análise temática e a pesquisa está em andamento. Reitera-se que os dados ainda estão sendo analisados, mas, podemos concluir pelo alto índice de aderência aos questionários online, disponibilizados aos jogadores entrevistados, que há indicativos que o tema tem se mostrado importante e relevante a todos participantes, pois percebe-se que a pesquisa tem possibilitado momentos de reflexão sobre a prática do jogos eletrônicos no cotidiano dos adolescentes que fazem uso deste tipo de tecnologia.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Perfil. Jogadores. Adolescência.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (kaontorman@hotmail.com)

## Você tem uma alimentação saudável e sabe o que está ingerindo

Mariana Araújo<sup>1</sup>; Eduarda Pires<sup>1</sup>; Giuliana Kanoffer<sup>1</sup>; Vitor Hugo Schmitt<sup>2</sup>; Ana Cândida<sup>1</sup>

Há muitos anos deixamos de nos alimentar de forma correta. Produtos frescos foram aos poucos sendo trocados por produtos industrializados e muitas vitaminas e nutrientes foram se perdendo da nossa dieta. Atualmente, há muita preocupação com a alimentação, tanto pelo aspecto saúde quanto o aspecto físico do ser humano. No entanto, existem diversas dietas que estimulam o consumo excessivo de industrializados “saudáveis”, recomendadas inclusive por nutricionistas. Em algum momento, você já parou para olhar o rótulo de uma barra de cereal? Esse alimento contém em sua fórmula (em grande maioria) números altíssimos de açúcar refinado, colaborando para o aumento de insulina, o que nos faz engordar. A pesquisa tem como objetivo principal informar a população sobre o risco do consumo excessivo de produtos altamente industrializados, que trazem muitas doenças, como obesidade, pressão alta e diabetes. O trabalho também relata novas dietas que estão surgindo, como a dieta paleolítica, um estilo de vida que insiste no consumo de produtos naturais, estritamente. Também será apresentada a dieta mediterrânea, conhecida no mundo todo por fatores de emagrecimento e pelos benefícios que a mesma traz quando efetuada de forma contínua. Descreveremos a evolução da alimentação do ser humano e também novas pesquisas que estão sendo feitas que provam que alimentos considerados ruins ao longo do século XX e XXI estão cada vez mais perto de provarem o contrário. Mostraremos o porquê da inserção de carboidratos na dieta e, conseqüentemente, a alta industrialização do mesmo, como bolos, chocolates, pães e demais doces, fugindo do ideal, que seriam os carboidratos complexos, como batata doce, inhame, etc. Demonstraremos também os resultados que o uso de falsos produtos saudáveis trazem na estética corporal, obtidos no projeto “saúde sqn” da blogueira Maíra Tavares. A metodologia de apresentação foram pesquisas em blogs, livros e algumas revistas. Afinal, a palavra dieta vêm do grego e significa “diáita”, que, por sua vez, significa “modo de viver”.

Palavras-chave: Saúde- Obesidade- Crianças- Alimentos

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (maricotinha97@gmail.com)

## Déjà Vu

Arthur Weisheimer<sup>1</sup>; Guilherme Schacker<sup>1</sup>; Henrique Santellano<sup>1</sup>; Rodolfo Spier<sup>1</sup>; Wesley Martins<sup>1</sup>; Lucas Schlupp<sup>2</sup>;  
Danielle Kayser Sauter<sup>2</sup>

Os déjà vus são sensações que acontecem às pessoas, mas a maioria não entende muito bem o que e como acontece. Para a comunidade científica, atualmente, déjà vu seria o momento em que o cérebro realiza na mente da pessoa algo como uma visão, uma sensação, de que você já viu aquela cena que acabou de acontecer, ou que você já a presenciou. Por ser um processo cerebral, muitas pessoas não tem a menor ideia de quando acontece e como acontece. Nosso grupo pretende mostrar, explicar e indicar todas as teorias atuais sobre os déjà vu, apresentando as atuais hipóteses sobre a origem dos mesmos. Pesquisamos em alguns livros e na internet as teorias e pesquisas que mostram as alterações no cérebro, e possíveis ideias que comprovam, de certa forma, que tudo não passa de um momento em que você percebe algo de modo que nunca tinha visto antes. E até que, de algum modo, pessoas com mais líquido cerebral possuem mais tendência à déjà vus. Mesmo assim, déjà vu é algo que ainda não foi bem explorado pelas áreas da ciência, gerando muitas teorias sobre o assunto.

Palavras-chave: Déjà Vu. Sonhos. Pensamento.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (wesleimartins12@gmail.com)

## OS APLICATIVOS (DES) EDUCAM INTERAÇÃO OU DESATENÇÃO

Claudio Eduardo Rodrigues do Nascimento<sup>1</sup>; Nicollas de Mattos<sup>1</sup>; Gabriel Rodrigues Bohs<sup>1</sup>; Gabriela Fabian<sup>2</sup>

Estamos inseridos em ambientes em que há muitos jovens conectados a aplicativos através de diferentes artefatos digitais. Há um uso constante de determinados app's, tanto no ambiente escolar, quanto fora, pelos adolescentes. Nesse sentido, o trabalho intitulado "OS APLICATIVOS (DES) EDUCAM? INTERAÇÃO OU DESATENÇÃO?" tem o objetivo de investigar se os aplicativos mais utilizados pelos jovens entre 12 e 17 anos contribuem para a construção do conhecimento dos alunos e para a interação que estabelecem com seus amigos, e se eles influenciam de forma positiva ou negativa na sua formação. Assim, eles poderão saber quais app's lhes proporcionarão cultura, educação e diversão. Para buscarmos respostas aos nossos questionamentos, fizemos uma pesquisa bibliográfica e análise de publicações a respeito do assunto na internet. Até o momento, verificamos que certos aplicativos educam e outros acabam atrapalhando nas salas de aula, visto que seu uso resulta no desvio da atenção dos alunos, ao invés de contribuir para com o conhecimento. Além disso, verificamos quais são os melhores aplicativos para serem usados nas salas de aulas e com os quais adolescentes mais se identificam para interagirem com seus amigos. Fizemos, também, um levantamento dos app's mais usados pelos jovens.

Palavras-chave: Aplicativos. Jovens. Educação. Interação.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (gabrielaFabian@feevale.br)

## PROJETOS QUE AJUDAM A REDUZIR O USO DO CRACK

Ana Caroline Braga<sup>1</sup>; Andressa Polo<sup>1</sup>; Juliana Campos<sup>1</sup>; Lucas Schulpp<sup>2</sup>; Daniele Sauter<sup>2</sup>

O crack é uma droga devastadora e tem sido cada vez mais utilizada, não somente por pessoas de baixo poder aquisitivo. Hoje, está presente em todas as classes sociais e cerca de 600.000 pessoas são dependentes dela, somente no Brasil. O uso do crack é uma terrível consequência para sociedade, pois além de fazer um grande mau à saúde dos usuários, podendo ser fatal, ele aumenta a criminalidade, destrói famílias e danifica tudo que estiver ao seu alcance. O objetivo da pesquisa é investigar todos os projetos executados pela sociedade e pelo governo que tem o intuito de reduzir o uso dessa droga. Existem ONG's específicas, com a finalidade de criar um ambiente positivo e proporcionar bons exemplos de vida livre das drogas, assim como grupos organizados, trabalhando na possibilidade de prevenção da droga nas diversas esferas sociais, como: "Crack, é possível vencer", "Crack nem pensar", "Juventude contra o crack", entre outros. Através da pesquisa as alunas concluíram que há diversas ONG's que auxiliam na reabilitação e ressocialização de usuários, sendo algumas delas mais discretas e outras que apenas ajudam na conscientização da droga, informação e alguns projetos contra o uso.

Palavras-chave: Crack. Projeto. Ajuda. Solução.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (anabraga-@live.com)

## REFRIGERANTE E SUAS REAÇÕES NO ORGANISMO HUMANO

Gabriel de Lima Bast<sup>1</sup>; Erick Hickmann<sup>1</sup>; João Bruno de Souza<sup>1</sup>; Vanessa Ferle Guterres<sup>2</sup>; Lisiane Araujo Pinheiro<sup>2</sup>

O projeto visa contribuir para que as pessoas conheçam a quantidade de açúcar e as substâncias presentes no refrigerante e seus efeitos no organismo, incluindo algumas curiosidades. Foram realizados experimentos, pesquisa em livros, artigos científicos, revistas e sites para verificarmos a quantidade de açúcar presente no refrigerante e efeitos causados no organismo como o aumento da glicose, diabetes e excesso de peso. O refrigerante é uma bebida não alcoólica, carbonatada, com alto poder refrescante, encontrada em diversos sabores. Os ingredientes que compõem a formulação do refrigerante têm finalidades específicas e devem se enquadrar nos padrões estabelecidos. São eles: baixa alcalinidade, sulfatos, cloretos, fenóis, metais, padrões microbiológicos, concentrados, acidulante, ácido cítrico, ácido fosfórico, ácido tartárico, antioxidante, conservante, ácido benzóico, ácido sórbico, edulcorante, dióxido de carbono. Segundo o professor Carlos Alexandre Fett, da faculdade de Educação Física da UFMT, os refrigerantes produzem uma verdadeira revolução no organismo e, em apenas uma hora, conseguem alterar a pressão, levar embora nutrientes essenciais para o organismo e ainda ajudam o corpo a acumular gordura. O refrigerante e suas substâncias fazem muito mal à saúde do indivíduo quando ingerido em excesso, pois a quantidade de açúcar presente em cada latinha ou garrafa é de 11%. Existe uma quantidade significativa de pessoas viciadas na bebida e esse vício leva a doenças como diabetes, enfraquecimento dos ossos, dores abdominais, aumento da glicose no sangue, entre outros.

Palavras-chave: Refrigerante. Açúcar. Experimento. Resultado.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (joao.bruno008@gmail.com)



## EVOLUÇÃO DO CARRO: UMA HISTÓRIA SEM FIM

Astor Radtke de Freitas<sup>1</sup>; Brenda Pires Eccel<sup>1</sup>; Cadu Rechenmacher Pilar<sup>1</sup>; Daisy Taissa Mayboroda Forell<sup>1</sup>; Eduardo Cichocki de Vargas<sup>1</sup>; Gustavo Pires Eccel<sup>1</sup>; Henrique Paz da Costa<sup>1</sup>; Isadora Leuck<sup>1</sup>; João Vítor de Souza Corrêa<sup>1</sup>; Julia Loechner<sup>1</sup>; Livia Silveira Palma<sup>1</sup>; Lucas Camargo De Souza<sup>1</sup>; Marco Aurélio Batista de Carvalho<sup>1</sup>; Matheus Gabriel Weber<sup>1</sup>; Matheus Henrique Schuck<sup>1</sup>; Nilvana Ferreira Flores<sup>1</sup>; Pedro Lucas Câmara Teixeira<sup>1</sup>; Sofia Einsfeldt Petry<sup>1</sup>; Tessa Langone Machado<sup>1</sup>; Vittorio Saldanha Michel<sup>2</sup>; Yago Pacheco da Rosa<sup>1</sup>; Nilvana Ferreira Flores<sup>2</sup>

O devido projeto de pesquisa surgiu a partir do desejo de falar, apreciar e descobrir mais e mais sobre os carros. Trazendo nas conversas diárias as marcas de carros, falando da potência que eles têm, velocidade, beleza, motor, etc. A transformação através do tempo, evidenciando os benefícios e malefícios que um carro já ofereceu e oferece para a sociedade, foi marca desta pesquisa. Através de imagens, vídeos, relatos, observações, visitas coletamos as informações necessárias para desvendar dúvidas, curiosidades e certezas. Esta pesquisa teve como objetivo conhecer a história dos carros, buscando elementos que auxiliassem na construção de uma linha do tempo, a qual passou pelo nascimento do automóvel, por volta de 1788, que foi a adaptação de uma carruagem com motor à vapor. Mais tarde, em 1804, Evans demonstrou o seu primeiro veículo automóvel que não só foi o primeiro automóvel nos EUA, mas também o primeiro veículo anfíbio, já que este veículo à vapor dispunha de rodas para circulação terrestre e de pás para a circulação na água. O belga Étienne Lenoir construiu um automóvel com o motor de combustão interna cerca de 1860, embora fosse propulsionado por gás de carvão. A sua experiência durou três horas para percorrer 7 milhas. Teria sido mais rápido realizar o percurso a pé. A evolução seguiu com a criação do carro moderno pelo inventor Karl Benz. Carros movidos com a energia elétrica apareceram brevemente na virada do século XX. Depois de muito buscar, fica a pergunta: Aonde isso tudo vai parar?

Palavras-chave: Carro. Evolução. Pesquisa.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (nflores@feevale.br)

## A evolução dos games

Thomas Mohr<sup>1</sup>; Denis Gerson Simões<sup>2</sup>; Adriane Pieper Giacomet<sup>2</sup>

Nossa pesquisa tratou da evolução dos games no passar do tempo. Tem por objetivo analisar informações da história dos videogames. Com a questão "Como esse desenvolvimento aconteceu?", descobrimos que, inicialmente, antes da internet, os jogos não se atualizavam, sendo lançadas pelas empresas novos jogos completos, de tempo em tempo. Esses games tinham continuações, que melhoravam o gráfico, jogabilidade, história, entre outros pontos. Eles eram jogados em consoles - aparelhos caseiros ligados à televisão - ou em fliperamas. Na atualidade, com a Rede Mundial de Computadores, os jogos evoluem a partir de DLC's, que são arquivos que se podem fazer download pela rede - não precisando ser originais - que complementam ou alteram os softwares desses jogos - como acrescentando novos elementos ao jogo. As empresas de games realizam esse processo por buscarem dinheiro, com a venda de atualizações e de novos produtos. Para venderem mais, lançam produtos novos e mais modernos, impulsionando o comércio e lançamento dos games. Este trabalho ocorreu com pesquisas em páginas da internet, analisando vídeos e conversando com gamers.

Palavras-chave: Jogos. Evolução. Ciência

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (omortero@hotmail.com)

## **A IMPORTÂNCIA DE BRINCAR NA EDUCAÇÃO BÁSICA COMPREENDIDA ENTRE 06 A 14 ANOS – ENSINO FUNDAMENTAL**

Bianca Natasha da Silva Corrêa<sup>1</sup>; Marcia Maria Etzberger Dias<sup>2</sup>; Simoni Teixeira<sup>2</sup>

Este trabalho trata da importância do brincar para as crianças. Muito se fala no desenvolvimento cognitivo social da criança que inicia na Educação Infantil e vai até a Educação Básica. Busca-se trazer nesta breve pesquisa fundamentações teóricas de alguns estudiosos sobre o tema, anotações sobre a importância do desenvolvimento da criatividade de cada criança a seu tempo e não pré-determinado como muitas vezes acontece. Traz relatos/depoimentos de 05 professoras dos anos iniciais que trabalham na rede pública Municipal e Estadual de Novo Hamburgo - sobre o que pensam das brincadeiras e a devida ênfase que deve ser dada ao assunto.

Palavras-chave: Aprendizagem. Brincar. Lúdico.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (etzberger@gmail.com)

## INCLUSÃO SOCIAL: O QUE SABEMOS SOBRE ESTE TEMA

Bruna Caroline Bello Schutz<sup>1</sup>; Cassia Tamires Pereira Santos Brum<sup>1</sup>; Cassiane Rodrigues da Silva<sup>1</sup>; Marcia Maria Etzberger Dias<sup>2</sup>; Simoni Teixeira<sup>2</sup>

Este tema é muito falado, mas ao mesmo tempo mal compreendido. Nós vivemos a Inclusão Social, principalmente nas escolas, mas será que realmente sabemos o que é Inclusão Social? Com esta pesquisa, pretende-se saber o que as pessoas entendem sobre esse assunto. Para tal, elaboramos 03 questionários que serão respondidos por grupos distintos - diferentes faixas etárias - com os resultados (respostas) obtidos teremos uma base do que as pessoas sabem a respeito do assunto. Pretende-se disseminar para o maior número possível de pessoas como se manifesta e é percebida a Inclusão Social na sociedade. Além disso, elaboramos perguntas a serem respondidas por sociólogos e também temos como base leituras de Leonardo Boff e Maria Teresa Egler Mantoan sobre o tema.

Palavras-chave: Inclusão. Sociedade. Escola.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (etzberger@gmail.com)

## AS PERSPECTIVAS DOS JOVENS APÓS O ENSINO MÉDIO

Bruna Caroline de Castro<sup>1</sup>; Karin Raquel Ries<sup>1</sup>; Pâmela Cristiane Weber de Barros<sup>1</sup>; Raíssa Cezar Pinheiro<sup>1</sup>; Vanessa da Silva Deves<sup>1</sup>; Marcia Maria Etzberger Dias<sup>2</sup>; Sabrina Klein<sup>2</sup>

Completar o ensino médio é uma grande conquista para os jovens, mas mesmo antes de concluí-lo já estamos preocupados com o nosso futuro. Esta pesquisa busca mostrar a diversidade de opções existentes após o ensino médio bem como o que alguns ex-estudantes relatam como significativo conhecer em sua trajetória no ensino básico. Elaboramos questionários que foram respondidos por alunos, jovens que estão na faculdade e aqueles que no momento não estudam. O intuito é conhecer as diversas opções existentes para não parar de estudar. Queremos voltar o olhar do jovem às inúmeras oportunidades que se abrem quando o Ensino Médio acaba. Dentre os nossos objetivos está: conscientizar o jovem da importância de continuar estudando após o Ensino Médio; mostrar meios de ingresso em Faculdades; disseminar oportunidades de trabalho, estudo, pesquisa, etc.

Palavras-chave: Ensino Médio. Mercado de Trabalho. Profissionalização.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (etzberger@gmail.com)

## O ABANDONO E OS MAUS-TRATOS A ANIMAIS NO BAIRRO CANUDOS

Brenda Caroline Gomes<sup>1</sup>; Gabriel Maidana de Oliveira<sup>1</sup>; Vitória Manuela de Oliveira<sup>1</sup>; Marcia Maria Etzberger Dias<sup>2</sup>; Simoni Teixeira<sup>2</sup>

Devido ao grande número de animais que são abandonados, seja por moradores do bairro, seja por moradores de cidades e bairros vizinhos, buscamos fazer um trabalho que contemple este problema. São inúmeros cachorros, gatos e até cavalos que aparecem à própria sorte. Não queremos que essa realidade continue, por isso pretendemos mobilizar a comunidade escolar do bairro para que nos ajudem a mudar esta triste realidade. Temos com objetivo fixar cartazes nos ônibus (o que já foi autorizado pela empresa Hamburguesa) e em locais públicos com orientações sobre o que é necessário saber para ter um animal de estimação, como gastos mensais, cuidados, etc. Além disso, disponibilizaremos fotos com animais que sofreram/sofrem maus-tratos para que ocorra a conscientização.

Palavras-chave: Abandono de animais. Maus-tratos. Adoção.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (etzberger@gmail.com)

## A Indústria Criativa Verde Como Forma de Adaptação Ambiental

Lucas Rodrigo Kehl<sup>1</sup>; André Rafael Weyermüller<sup>2</sup>

O mundo encontra-se em constante desenvolvimento e a indústria surge como principal agente dessa mudança através da economia e da inovação. Paralelo a este desenvolvimento o planeta carece de iniciativas para controlar o consumo desenfreado de elementos naturais que beiram o esgotamento e são finitos. O momento atual requer que esta área de desenvolvimento econômico, social e ambiental seja constantemente desenvolvida. A indústria criativa verde surge como forma de conceituar essa área da inovação para suprir a expectativa do mundo contemporâneo. Assim, como busca adaptar esse desenvolvimento à utilização correta dos bens naturais e superar a falta de suporte social/econômico/jurídico vinculada ao desenvolvimento. Os procedimentos utilizados consistem na pesquisa da legislação do Direito econômico e constitucional, além de pesquisas bibliográficas com autores pertinentes ao assunto. Neste primeiro momento, observa-se que o direito não oferece amparo normativo para este novo ramo. Não há como analisar riscos e regulá-los sem a normatização. Busca-se conceituar a Indústria Criativa Verde em âmbito global e oportunamente identificar suas áreas de atuação principalmente na região metropolitana do Rio Grande do Sul.

Palavras-chave: Economia Verde. Direito. Teoria.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (lucas\_kehl@hotmail.com)

## **Riot Grrrls: Porque eu acredito com todo o meu coração, cabeça e corpo que garotas constituem uma força revolucionária, que podem, e irão, mudar o mundo de verdade**

Ana Clara Moraes Vasques<sup>1</sup>; Anna Carolina Baron<sup>1</sup>; Emily Cassol Bolacel<sup>1</sup>; Larissa Vieira Bernardi<sup>1</sup>; Nicolle de Mattos<sup>1</sup>; João Zaqueo Origuella Júnior<sup>2</sup>; Andrea Allgayer<sup>2</sup>

O movimento Riot Grrrl surgiu a partir da zine “Revolution Girl Style Now!”, criado pelas punks Alison Wolfe e Kathleen Hanna, ambas moravam em Olympia, Estados Unidos e já eram visivelmente conhecidas por seus protestos que eram a favor do fim da violência contra a mulher. Logo depois de terem lançado essa primeira fanzine, as garotas convidaram Katie Wilcox para a produção de uma outra, da qual deram o nome de Bikini Kill. As duas fanzines mostravam suas próprias revoltas e opiniões sobre a ausência de garotas na cena musical punk e hardcore, não apenas da sua região, mas como do país em geral, e foi assim que as zines foram popularizadas, fazendo com que muitas garotas (sob incentivo das Grrrls), começassem a organizar eventos para bandas compostas somente por garotas que costumavam tocar punk e hardcore. Kathleen Hanna, principal integrante na cena, fundou a banda Bikini Kill, pioneira do movimento Riot Grrrl. Durante seus shows, ela pedia para que todas as garotas ficassem na frente do palco e assim entregava a elas folhas com as letras de suas músicas para que pudessem acompanhar durante o show. Kathleen também tinha como forma de protesto a violência sexual e inclusive aos comentários machistas direcionados às garotas, o costume de escrever em seu corpo as palavras “slut” (vulgar) ou “rape” (estupro), quando se apresentava com sua banda.

Palavras-chave: Riot Grrrls. Feminismo. Movimento. Punk-Rock. Anos 90.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (larissavbernardi@yahoo.com)



## Jovens no Tradicionalismo Gaúcho

Mariana Antunes Paim<sup>1</sup>; Kelly Nicoli dos Santos<sup>1</sup>; Cleidi Jaqueline Blos Dresch<sup>2</sup>; Viviane Scheibler<sup>2</sup>

O objetivo principal deste trabalho é saber sobre a participação dos jovens no meio Tradicionalista Gaúcho nos dias de hoje. Interessamo-nos em tratar desse assunto, por percebermos que o número de jovens participantes desse meio vem crescendo. A cada ano que passa, aumenta o número de inscritos em grandes rodeios e eventos estaduais como, por exemplo, o ENART que é considerado o maior festival de arte amadora da América Latina, e o JuvENART que, em sua XII edição, em 2014, obteve seu recorde de grupos, com 100 inscrições, enquanto o regulamento permitia apenas 84. Porém, em todos os anos, os organizadores permitem a participação de todos os grupos inscritos, para que possam ter a chance de se apresentar, pois o foco principal não é somente a competição entre os grupos, mas também a integração entre eles. A metodologia de trabalho utilizada foi pesquisa bibliográfica em livros e em recursos eletrônicos a fim de comprovar que a participação dos jovens no movimento tradicionalista aumentou consideravelmente nos últimos anos. Em síntese, observamos que este público procura o movimento por causa da convivência em grupo e por ser uma diversão saudável e diferente.

Palavras-chave: Tradicionalismo. Jovens. Gaúcho.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (mari.apaim@hotmail.com)

## O começo de tudo: De onde viemos

Andressa Marques<sup>1</sup>; Eduardo Mause<sup>1</sup>; Matheus Jucinsky<sup>1</sup>; Victória Grings<sup>1</sup>; João Origuella<sup>2</sup>; Andrea Marmitt<sup>2</sup>

A pesquisa “O COMEÇO DE TUDO: DE ONDE VIEMOS”, tem como objetivo adquirir informações e obter maior conhecimento sobre a compreensão da origem da vida. Também querem gerar dúvidas e conseguir um posicionamento crítico das pessoas interessadas no conteúdo que compõem o nosso trabalho. O tema abordado traz consigo várias hipóteses sobre a origem da vida, como: "Deus criou o universo e os seres vivos."; "Tudo se originou depois da grande explosão"... Essas e outras teorias serão abordadas no trabalho para que possam, no futuro, tentar mudar as atitudes humanas. Todos sabem que a origem da vida é composta de mistérios, hipóteses e descobertas. Envolvendo crenças, religiões e ciência, esse é um dos temas mais polêmicos, sem respostas e que pautam os estudos dos grandes pesquisadores do mundo.

Palavras-chave: Filosofia. Origem. Alma. Teorias. Big Bang.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (dudumausa@hotmail.com)

## Ditadura X Mulheres

Aline S. Andrade Pires<sup>1</sup>; Bruna Camboin de Oliveira<sup>1</sup>; Tainara Estácio dos Santos<sup>1</sup>; Cleidi Jaqueline Dresch<sup>2</sup>; Viviane Scheibler<sup>2</sup>

Durante os anos de Ditadura Militar no Brasil, a repreensão e a censura de ideias levaram não apenas homens, como também mulheres à tortura. Com este trabalho, temos o objetivo de relatar os abusos sofridos pelas mulheres na época do regime, como elas reagiram com o fim da ditadura e como estão hoje em dia. A justificativa para desenvolver uma pesquisa sobre esse tema se deve à importância de reconhecermos os abusos causados pela Ditadura independente do sexo da vítima. Utilizando a internet como fonte de pesquisa, selecionamos alguns depoimentos, arquivados em documentos escritos e em vídeo, de mulheres que sofreram torturas tanto psicológicas quanto físicas nos “porões da ditadura”. A partir dos resultados encontrados, podemos confirmar que tanto a covardia quanto o abuso de poder foram armas usadas contra mulheres que defendiam os direitos dos brasileiros. Em muitos casos, as vítimas tiveram a oportunidade de seguir em frente, ter uma nova vida, mas não foi assim com todas.

Palavras-chave: Ditadura. Tortura. Mulheres.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (aline\_andradepires@hotmail.com)

## A INFLUÊNCIA DA INTERNET NA VIDA DOS ADOLESCENTES

Rodrigo Formagio Lopes<sup>1</sup>; Lucas Schlupp<sup>2</sup>; Danelle Sauter<sup>2</sup>

A internet está cada vez mais presente na vida das pessoas, principalmente na dos adolescentes, que hoje em dia passam cada vez mais tempo “conectados”. Mas, será que isso faz bem aos adolescentes? O que será que a internet pode trazer de bom ou de ruim para a nossa vida e a dos jovens? Com isso, procurei descobrir, por meio de entrevistas e pesquisas, quanto tempo os adolescentes passam “conectados”, além de descrever os possíveis benefícios e malefícios da internet na vida dos jovens. As entrevistas foram feitas com 100 adolescentes do Colégio Santa Teresinha, de Campo Bom, e mostrou que hoje em dia os jovens estão cada vez mais “conectados”, tanto na escola quanto em casa, e que hoje em dia a internet prejudica os adolescentes na hora de estudar ou fazer seus deveres.

Palavras-chave: Internet. Adolescentes. Influência. Redes sociais.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (digorodrigolp@hotmail.com)

## Funk Ostentação

Manuela Cardoso<sup>1</sup>; Gabriela Gehlen<sup>1</sup>; Ana Carolina Castilhos<sup>1</sup>; Victoria Mello<sup>1</sup>; Ana Flávia Noronha da Silva Linck<sup>2</sup>

Nosso trabalho tinha como objetivos descobrir a opinião e possíveis preconceitos das pessoas em relação ao funk ostentação. Desenvolvemos para tanto uma pesquisa de campo feita com alunos de várias idades (entre 10 e 18 anos). O assunto abordado nas pesquisas foi o Funk ostentação. De início, queríamos apenas saber os preconceitos que o ritmo recebia, mas, fomos nos aprofundando cada vez mais. Usamos como método, uma pesquisa de campo feita com os alunos da Escola de Aplicação Feevale e informações da internet, como vídeos e textos relacionados ao assunto. Descobrimos que o funk é um gênero musical originado nos Estados Unidos, na segunda metade da década de 1960, quando músicos afro-americanos, misturando soul, jazz e rhythm and blues, criaram uma nova forma de música rítmica e dançante. Nos resultados finais, conseguimos saber que a maioria entre os pesquisados gosta de funk, acha que o funk é improprio e o escutavam frequentemente.

Palavras-chave: Funk. Música. Preconceito.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (manu-deise@hotmail.com)

## A misteriosa morte de Hitler

José Carvalho Guimarães Neto<sup>1</sup>; Leonardo Corneo<sup>1</sup>; Cleidi Jaqueline Blos Dresch<sup>2</sup>; Viviane Scheibler<sup>2</sup>

O objetivo desta pesquisa é buscar informações e relatos sobre a morte de Adolf Hitler e sua possível vinda para o continente Americano, após Berlim ser invadida pelos Russos. A morte do líder nazista ocorreu em 30 de Abril de 1945 e, normalmente se aceita que foi suicídio por arma de fogo e também envenenamento por cianeto. O duplo método de suicídio e outras circunstâncias que rodearam o evento incentivaram rumores de que Hitler teria sobrevivido ao final da Segunda Guerra Mundial, tendo fugido para um país da América do Sul, onde teria morrido com uma doença incurável, tendo sido um sócio a morrer no bunker em Berlim. O mesmo teria acontecido com Eva Braun, sua noiva, com quem teria se casado pouco antes do suicídio, justamente pelo fato de que seus restos mortais nunca foram encontrados, incentivando mais especulações. Nossa metodologia de trabalho foi pesquisa em vídeos, reportagens e filmes. Ao término da nossa pesquisa não foi possível chegar a uma conclusão sobre a morte de Hitler e de como ela realmente ocorreu, porém, nosso trabalho é mostrar todas as especulações, rumores e relatos sobre seu fim, de forma flexível e interessante, para que as pessoas cheguem às suas próprias conclusões.

Palavras-chave: Segunda Guerra Mundial. A morte de Hitler.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (kratos\_net@hotmail.com)

## Uma introdução à história do futebol

Mateus de Lima Ermel<sup>1</sup>; Haile Gil<sup>1</sup>; Denis Gerson Simões<sup>2</sup>

Este trabalho trata da história do futebol no mundo, pontuando alguns fatos desse esporte no Brasil. Tivemos algumas dúvidas: Quando o futebol foi criado? Como ele chegou ao Brasil? Quando foi constituído o primeiro clube futebolístico? O objetivo deste estudo foi destacar elementos que, de princípio, apresentem a história desse esporte. Verificou-se que o futebol foi criado no século XIX, na Inglaterra. Um tempo depois, o jogo foi para terras brasileiras através de um homem: Charles Miller, um paulista que jogava e também era árbitro. Já o primeiro time futebolístico em nível mundial foi o Sheffield Football Club, em 1862. A competição pioneira foi em 1863, o Campeonato da Grã-Bretanha. Esta pesquisa é importante, pois o futebol no Brasil é muito valorizado e é o principal esporte do país. Por isso, é importante a população conhecer sua história. A pesquisa foi realizada através da consulta a páginas na Internet e a livros.

Palavras-chave: Futebol. Esporte. Campeonato. História.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (mateusermel@hotmail.com)

## A importância do exercício físico através da dança clássica

Bárbara Lindenmeyer Welter<sup>1</sup>; Marina Einsfeldt Petry<sup>1</sup>; Jefferson do Nascimento Mayca<sup>2</sup>; Denis Gerson Simões<sup>2</sup>

Esta pesquisa teve como objetivo investigar os reais benefícios do ballet clássico para a formação corporal e socialização de crianças. Queremos verificar perguntas pertinentes como: O ballet clássico agrega benefícios físicos e sociais em crianças? Se há, quais são estes benefícios? A razão que despertou curiosidade em nossa pesquisa foi compreender de que maneira a dança pode ajudar na formação de uma criança. Para esta pesquisa, utilizamos diversos artigos de mídia. O resultado encontrado foi que o ballet além de melhoras físicas, também auxilia no relaxamento, aumenta o convívio social, combate a depressão, desinibição, traz alegria, assim aumentando a autoestima das crianças. Encontramos ainda aspectos da melhoria física, como por exemplo: o aumento da flexibilidade, melhora do condicionamento aeróbico, melhora coordenação motora, emagrecimento, fortalecimento muscular, proteção articular, previne problemas articulares, entre outros. Deste modo, podemos concluir que a dança e o ballet clássico não são apenas puro divertimento, mas sim fator importantíssimo no desenvolvimento de uma criança. Os simples passos coreografados dentro de uma sintonia, orientado por um profissional, proporciona diversos benefícios físicos e mentais. Esse momento vivido pela criança será marcado por toda sua vida, não só nas atividades físicas, porém, também na relação de convívio social, sendo assim, tornado hábito uma vida ativa, fazendo com que melhore a sua qualidade de vida, isentando-a de dores vindas com a idade.

Palavras-chave: Ballet. Educação física. Dança. Movimento.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (barbaralwelter@gmail.com)



## Sobre Olhares e Flores

Carolina Schemes Bravo Pinheiro<sup>1</sup>; Leonardo Flores Maus<sup>1</sup>; Susana de Senna Catasblancas<sup>1</sup>; Verônica Braga da Rosa<sup>1</sup>; Isabel Schneider Machado<sup>2</sup>; Elizabeth Schmitz<sup>2</sup>

Em um tempo em que as pessoas começam a enquadrar-se todas em um padrão, buscamos observar em cada indivíduo uma expressão de sentimentos naturais do ser humano, reprimidos pela realidade monótona do cotidiano. Este trabalho tem como objetivo compreender a relação entre inspiração e inconsciente, investigando uma possível leitura do senso artístico que vai além da habilidade, tentando apresentar o que seria uma obra de arte criada a partir da emoção, e o que seria uma obra técnica. Com base no anime Aku no Hana - inspirado pelo livro de poesias, "As Flores do Mal", de Charles Baudelaire, queremos com essa pesquisa passar uma visão única da realidade baseada em características inexistente em padrões, que busca justamente a diversidade de cada ser humano, ligando o inconsciente com sentimentos e transformando em inspiração, que seria a chave para a libertação pessoal e subjetiva da prisão de um dia-a-dia banal.

Palavras-chave: Arte. Inspiração. Inconsciente.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (veps.lunar@hotmail.com)

## Mitologia Egípcia

Brenda Eduarda Krueger da Rosa<sup>1</sup>; Bruna Letícia Schuler<sup>1</sup>; Nathalia Vaca de Souza<sup>1</sup>; Bruno de Sá Beckerle<sup>2</sup>;  
Mauro Breni de Almeida Brizola<sup>2</sup>

Como todos os lugares do mundo, o Egito tem uma história. Pensamos que as pessoas menosprezam ou desconhecem muito de história, sendo que a preferência das pessoas que conhecemos é pelas mitologias grega e nórdica. A mitologia egípcia é rica em histórias fascinantes, deuses e rituais, ou seja, é muito mais do que apenas a construção das pirâmides. Dos diversos deuses egípcios desta mitologia, os doze mais conhecidos são Anúbis, Aton, Amon, Thoth, Bastet, Ptah, Osíris, Ísis, Rá, Hathor, Hórus e Seth. Os deuses egípcios eram comumente ligados a figuras de animais. Havia muitos rituais e sacrifícios em homenagem aos deuses, como os sacrifícios humanos e animais em mesas de pedra e a mumificação. Esses sacrifícios serviam para os deuses protegerem suas terras e seus povos, livrando-os das pragas e da escassez de água e alimentos. A mumificação era um ritual para desprender a alma do corpo, visto que este povo acreditava que a alma de uma pessoa poderia viver eternamente se encontrasse outro corpo em perfeitas condições. Os faraós eram considerados encarnações diretas dos deuses. A prosperidade da população egípcia estava ligada à figura do faraó e, por este motivo, diversas celebrações eram realizadas em seu nome e em sua homenagem.

Palavras-chave: Egito. Mitologia. História. Deuses.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (beckerle@feevale.br)

## Como Enxergam os Daltônicos

Carolina Holzbach<sup>1</sup>; Marina Escoval Correa<sup>1</sup>; Raysa Garcia Dupont<sup>1</sup>; Victória Fernandes de Lima<sup>1</sup>; Lisiane Araújo Pinheiro<sup>2</sup>

Descoberto por John Dalton, primeiro cientista a pesquisar este distúrbio ocular, o daltonismo (chamado também de discromatopsia ou discromopsia) é uma perturbação da percepção visual caracterizada pela incapacidade de diferenciar todas ou algumas cores, manifestando-se muitas vezes pela dificuldade em distinguir o verde do vermelho. Para entendermos como funciona a visão de quem sofre deste distúrbio ocular, buscamos testes que são utilizados para fazer o diagnóstico da discromatopsia. Buscamos aprimorar nossa pesquisa utilizando um dos métodos mais conhecidos para identificar a doença, o Teste de Cores de Ishihara, que consiste na exibição de uma série de cartões coloridos, cada um contendo vários círculos feitos de cores ligeiramente diferentes das cores daqueles situados nas proximidades. A partir dos dados coletados, conseguimos simular e demonstrar às pessoas com visão normal, como enxergam os daltônicos.

Palavras-chave: Daltonismo. Visão. Distúrbio. Doença. Cores.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (marinanevermind@hotmail.com)

## Desmistificando os fenômenos sobrenaturais

Mateus Scheffel<sup>1</sup>; Nickolas Viegas da Rosa<sup>1</sup>; Denis Gerson Simões<sup>2</sup>; Jefferson Mayca<sup>2</sup>

Este trabalho vai tratar de "coisas sobrenaturais", que são fenômenos paranormais ou ilusões, acontecimentos que as pessoas não entendem. A nossa dúvida é: como e porque acontecem esses fenômenos no dia-a-dia? Nosso objetivo é esclarecer racionalmente esses mistérios. A resposta é que isso acontece por crendices, quando as pessoas acreditam em lendas e histórias sem comprovação científica. Muitas vezes, essas crenças envolvem religiões, não tendo como provar se é verdade ou não. Também acontece de as pessoas inventarem explicações para aquilo que não sabem esclarecer. Há exemplos disso, como o ranger da madeira que dilata, que parecem vozes em casas abandonadas; depoimentos sobre espíritos em cemitérios, que na verdade são efeitos psicológicos do medo das pessoas; chamadas vindas de gazes do pântano, que parecem ser fantasmas; entre outros. Chegamos a isso pesquisando livros - como "A morte e o homem" e "Folclore Brasileiros" - páginas na internet (sobrenaturais.com) e vídeos on-line, além de conversarmos com pesquisadores.

Palavras-chave: Sobrenatural. Mitos. Crendices. História.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (scheffel.al@gmail.com)

## Dança Moderna-Origem da Dança

Ana Júlia Silva Jardim<sup>1</sup>; Giovanna Müller Plentz<sup>1</sup>; Jefferson Mayca<sup>2</sup>

Esta pesquisa tem como objetivo investigar as origens da dança moderna e sua história no Brasil, compreendendo a evolução e o uso em nosso cotidiano. A principal razão de fazer esta pesquisa foi para entender porque existe movimento do ballet na dança moderna? E com quem chegou no Brasil? A nossa metodologia qualitativa utilizou livros, reportagens e outros artigos de mídia. Com os resultados da pesquisa, podemos perceber que a dança moderna surgiu no século XX nos Estados Unidos. Os pioneiros procuravam maneiras de se expressar como se sentiam através da dança. As primeiras pessoas que começaram este movimento foram Isadora Ducam, Ioie Fulle e Ruth ST Denis, o suíço Emile Jaqua Dale Rose e o húngaro Rudolf Von Labán. A dança moderna americana apareceu com o intuito de rejeitar a dança clássica ou acadêmica. Seus movimentos são mais livres, embora respeitando uma técnica fechada. Sua grande iniciante foi Isadora Ducan, mas a 1º técnica estruturada de dança moderna foi de Martha Graham. Podemos perceber que a dança moderna foi uma nova forma de demonstrar a arte de forma mais leve e menos estruturada quanto a dança clássica, assim podendo utilizar movimentos rudimentares do cotidiano para compor coreografias e danças mais livres de modelos prontos.

Palavras-chave: Dança Moderna. História. Educação Física.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (giovannaplentz@gmail.com)

## Atividades Físicas: corpo em movimento

Ana Laura Kellermann<sup>1</sup>; Fernando Nedel de Souza<sup>1</sup>; Julia Grings Barcelos<sup>1</sup>; Kauan de Paula Araújo Leão<sup>1</sup>; Mariela Magali Faller<sup>2</sup>

Neste trabalho, objetivo é apresentar algumas marcas que colaboraram ativamente para a ascensão da Alemanha Nazista durante a Segunda Guerra Mundial, que ocorreu de 1939 a 1945. A justificativa para desenvolver a pesquisa foi a curiosidade em saber como e porquê algumas marcas de nome internacional seguiram colaborando e lucrando através de negócios realizados com o partido Nazista e seu líder máximo Adolf Hitler. A metodologia de trabalho utilizada foi a pesquisa bibliográfica em livros, periódicos e sites, a fim de comprovar quais marcas estiveram envolvidas e que tipo de produtos forneceu. A partir dos resultados parciais encontrados, entendemos que a lógica capitalista vigente no período foi decisiva para que as marcas estudadas passassem a vender ou produzir para a Alemanha nazista, pois após a crise de 1929, muitas empresas necessitavam produzir e gerar lucros. Em síntese, constatamos que a lógica de mercado, independente do contexto em que está inserida em geral, será a de buscar o lucro e que muitas dessas empresas, que hoje em dia são líderes em suas áreas, colaboraram com os principais personagens envolvidos ativamente com uma das maiores tragédias da história e com suas atrocidades.

Palavras-chave: Nazismo. Guerra. Marcas.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (fee.gabi9@gmail.com)

## Como se formam as estrelas

Júlia Volmer Spiecher<sup>1</sup>; Mariana Machado Nunes<sup>1</sup>; Dounia Tarek Geraldo Zorkot<sup>1</sup>; Pâmela Zwetsch<sup>1</sup>; Marcelo Hoehr Martinez<sup>2</sup>

O presente trabalho tem como tema o ciclo da vida de uma estrela e refere-se a uma pesquisa sobre a sua formação até a sua morte. Nossa inquietação era: Como as estrelas se formam? No que se transformam depois da poeira espacial? O que acontece quando elas morrem? Que cores e tamanhos apresentam? Que tipos de estrelas e constelações existem? Pesquisamos em diferentes fontes, como livros, sites de internet e vídeos. Concluímos que o conhecimento sobre as estrelas e o sistema estelar é, ainda, muito restrito, devido a sua magnitude e dificuldade de melhor visualização, a olho nu. Assuntos sobre a astronomia ainda não são comuns em nossa sociedade. Por esse motivo a formação das estrelas torna-se um assunto muito interessante de ser pesquisado e apresentado, pois sempre que falamos sobre as estrelas surgem novas dúvidas e curiosidades. Durante a apresentação, será demonstrado também como ocorre a formação e a transformação de uma estrela Gigante Vermelha, que é uma estrela de baixo brilho, assim como a estrela Supernova, que são conhecidas como velas espaciais, surgindo da morte de estrelas e com pouquíssimo tempo de vida. Será demonstrado, ainda, que a Estrela Laranja, após entrar em colapso, vira uma Anã Negra, que é uma estrela que não produz brilho, após, vira poeira espacial novamente. A Estrela Amarela, ao entrar em colapso morre, virando um buraco negro ou acaba se transformando em uma Supernova, morrendo esta, vira uma Anã Negra. A estrela se forma da poeira espacial e a tendência é que essa poeira permaneça cada vez mais colada e compacta, até formar uma grande massa circular muito quente e densa. Durante as pesquisas, abordamos debatemos novas hipóteses sobre o nosso sistema estelar, assim desenvolvendo um senso de crítico e buscando, através das pesquisas, sanar as nossas dúvidas e curiosidades sobre o tema.

Palavras-chave: Espaço. Sistema estelar. Estrela.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (ju.spiecher@hotmail.com)

## Uefa Champions League

Igor Pires Eccel<sup>1</sup>; Guilherme Sperb Baltar<sup>1</sup>; Jefferson do Nascimento Mayca<sup>2</sup>

Esta pesquisa tem como objetivo compreender assuntos referentes a mais importante competição de futebol da Europa e uma das principais do mundo - a Champions League (Copa da Uefa). Queremos verificar perguntas pertinentes como: Qual é o principal jogador desta Copa, entre o Cristiano Ronaldo e Messi? Nos últimos dez anos, quais foram os campeões da Uefa Champions League? Quais foram os maiores artilheiros e assistentes a gol? A razão para desenvolver esta pesquisa foi para aprofundar nossos conhecimentos sobre este assunto, que está sempre presente em nosso convívio social. A nossa metodologia qualitativa utilizou livros, reportagens e outros artigos de mídia. Como resultado da pesquisa, percebemos que o Cristiano Ronaldo é melhor que o Messi, pois tem mais assistência a gols e gols. Os dez últimos campeões foram: 2005 - Liverpool, 2006 – Barcelona, 2007 – Milan, 2008 – Man, 2009 – Bayer de Munic, 2010 – Inter de Milão, 2011 – Barcelona, 2012 – Chelsea, 2013 – Bayer de Munic, 2014 – Real Madrid. O jogador com mais gols foi o Raul Gonzalez com 71 gols e com mais assistência é o W. Roney com sete assistências. Nós chegamos a conclusão que o time com mais títulos da Champions League é o Barcelona. O Cristiano Ronaldo se mostrou mais superior, comparando os gráficos, percebemos que tem mais gols e mais assistências que o Messi e ainda mais vezes eleito o melhor jogador do mundo e também eleito duas vezes melhor jogador da Champions League (2013-2014), por isso não foi tão difícil perceber sua superioridade. Nenhum time acabou nos chamando atenção, porque são todos times grandes, com fama e com jogadores de alto nível técnico. O jogador que nós esperávamos ser o maior artilheiro seria o Cristiano Ronaldo, porém foi o Raul Gonzáles, com 71 gols

Palavras-chave: Futebol. Uefa Champions League. Cristiano Ronaldo.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (0074651@feevale.br)



## Torcidas de futebol

Leticia Varisco da Silva<sup>1</sup>; Julia Schemes Gusmão<sup>1</sup>; Julia Pizzatto Vaucher<sup>1</sup>; Mariana Pieper Giacomet<sup>1</sup>; Jefferson do Nascimento Mayca<sup>2</sup>

Esta pesquisa tem como objetivo investigar os fatores negativos do fanatismo e um prazer em torcer para um time. Queremos compreender como se constituiu as torcidas; alguns nomes de referência para esta formação; como pessoas podem ficar fanáticas por um time. A razão por este assunto foi para compreender as atitudes que são vistas nos estádios do Rio Grande do Sul e do Brasil, sendo cada vez mais encontrado atitudes impensadas e violentas. A nossa metodologia qualitativa utilizou livros, reportagens e outros artigos de mídia. Com os resultados, percebemos que o flamenguista Jaime de Carvalho, na década de 70, foi um nome muito importante para a composição das torcidas como hoje é visto, Jaime com sua charanga tornou os jogos em espetáculos, não só nos campos, mas também nas arquibancadas. Jaime e sua charanga foi muitas vezes comparado com arruaceiros. Porém, as questões de confusão e brigas já eram encontradas em 1924 entre torcidas do Flamengo e Vasco da Gama. Percebemos que pouco a pouco as charangas foram ganhando respeito e espaços nos jogos, a fim de torná-las respeitadas e organizadas. Em nosso Estado, as torcidas dos dois maiores times que são Grêmio e Inter também têm suas torcidas organizadas, eternamente separadas pela rivalidade dentro e fora de campo. É incontestável a paixão que o brasileiro tem pelo futebol e os gaúchos não são diferentes, diante de tantas manifestações ao esporte, as torcidas se mostram presentes nas maiorias dos clubes. Porém, há casos de amor extremo ao time, que fazem dos espetáculos verdadeiras guerras entre torcedores, vivenciamos isso nos mais variados veículos de comunicação, sempre que temos grandes partidas, temos exemplos bem recentes de tais acontecimentos. Concluiu-se, ao término da pesquisa, que torcidas organizadas fazem parte do espetáculo futebolístico, ser fanático é, acima de tudo, revelar-se apaixonado, uma paixão controlada. E a paixão não se explica, acontece.

Palavras-chave: Torcidas Organizadas. Origem. Fanatismo.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (0074651@feevale.br)

## Copa do Mundo de Futebol

Salvatory Giuliano da Silva Fioravante<sup>1</sup>; Vinícius Schmitt Schick<sup>1</sup>; Jefferson do Nascimento Mayca<sup>2</sup>

Esta pesquisa tem como objetivo compreender fatos históricos de um dos eventos esportivos mais importante do mundo - a Copa do Mundo de Futebol. Queremos responder algumas perguntas pertinentes como: Porque a copa do mundo de futebol não foi incluída nas Olimpíadas? Quem inventou a Copa do Mundo? Porque foi escolhido o Uruguai para sediar a primeira Copa do Mundo de Futebol? A razão para desenvolver esta pesquisa foi pelo aprofundar nossos conhecimentos a este assunto sempre pertinente em nosso convívio social. A nossa metodologia qualitativa utilizou livros, reportagens e outros artigos de mídia. Os resultados encontrados foram que devido a um desacordo da FIFA (Federation International Football Association), o comitê dos Jogos olímpicos de Verão de 1928 recusou-se a incluir o futebol nos jogos olímpicos, por não concordar com a definição de “atleta amador”. Então, o francês Jules Rimet criou a Copa do Mundo, após ter assumido o comando da instituição mais importante do futebol mundial a FIFA. A primeira competição foi realizada em 1930 no Uruguai e comemorava o centenário da sua independencia. A ideia principal era reunir as melhores seleções de futebol do mundo para disputar uma taça de ouro que levou o nome do criador da competição Jules Rimet. Foi disputada três vezes na década de 30, antes da Segunda Guerra mundial, a qual fez com que interrompessem o campeonato. Nós chegamos a conclusão que devido a um desacordo com o comitê dos jogos olímpicos de verão, a Copa do Mundo de Futebol se tornou um evento grandioso a se comparar com os jogos olímpicos, sem deixar de mencionar um revolucionário para a sua época - o Frances Jules Rimet, que acreditou que seria possível fazer uma competição deste porte para a época, que para exemplificar, os times da Europa tinham que navegar dias para atravessar o oceano para jogar na América do Sul. Com esta pesquisa, conseguimos compreender a verdadeira raiz da Copa, as dificuldades que tinham para fazer um evento desta magnitude e perceber sua evolução no decorrer dos tempos.

Palavras-chave: Copa do Mundo. FIFA. Jules Rimet.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (0074651@feevale.br)

## QUAIS SÃO AS AÇÕES DO CHICLETE NO NOSSO ORGANISMO E NO MEIO AMBIENTE

Andressa Winter<sup>1</sup>; Lauriane Souza da Silva<sup>1</sup>; Larielle Braga Pereira<sup>1</sup>; Bianca Antunes Paim<sup>1</sup>; Maritsa Fabiane Heylmann<sup>2</sup>

Nossa pesquisa tem como foco principal as ações do Chiclete no nosso organismo e no nosso planeta. O objetivo é mostrar aos alunos e para a comunidade da nossa região quais os benefícios e malefícios que o chiclete pode trazer à nossa saúde e quais suas ações no meio ambiente. Para isso, foram feitas pesquisas sobre o chiclete de forma geral. Durante as pesquisas foram encontradas informações, como por exemplo, de onde surgiu o chiclete e como é produzido, também foram encontradas informações sobre um projeto desenvolvido nas Faculdades Integradas Regionais de Avaré em São Paulo, a Ecogoma, uma resina desenvolvida a partir da goma mascada, que pode se transformar em diferentes aplicações. Também achamos importante ressaltar as ações do chiclete no nosso organismo, já que é bastante consumido por jovens e adultos. Sendo assim, encontramos algumas informações, como por exemplo, que o seu consumo ajuda na circulação do sangue e também, na memorização. Concluímos que o chiclete pode nos fazer bem, isso se soubermos utilizá-lo de maneira correta. Além de ajudar em muitos fatores que nos mantém saudáveis, pode ser reutilizado, ajudando assim, a não poluir o meio ambiente.

Palavras-chave: Chiclete. Meio Ambiente. Organismo. Reciclagem.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (prendalauriane@hotmail.com)

## ARGENTINA: UM REFÚGIO PARA CHEFES NAZISTAS

Nicole Kunst Bohnen<sup>1</sup>; Pedro Brusius Wurth<sup>1</sup>; Douglas Kniest Stein<sup>1</sup>; Cleidi Dresch<sup>2</sup>

Por meio deste trabalho, temos como objetivo procurar compreender se realmente houve uma grande evasão nazista na época, logo após o término da Segunda Guerra Mundial. Justificamos a escolha do assunto por interesse próprio e pela polêmica que ele causa em muitas pessoas. Através de pesquisas científicas efetuadas em sites, jornais, filmes, livros e revistas, observamos que o medo dos chefes nazistas serem capturados e levados a julgamento era enorme, logo, a alternativa era refugiarem-se em outros países. A América Latina, mais especificamente a Argentina, foi um dos principais locais que abrigou esses chefes foragidos de Nuremberg. Sendo assim, centenas ou milhares de criminosos nazistas provavelmente se instalaram pelo país, graças à má administração na fronteira. Depois da instalação, os foragidos conseguiram se estabelecer levando uma vida normal, embora ainda com medo de serem capturados. A caçada por nazistas foragidos foi grande, e, segundo rumores, continua até hoje. Com base em todos os dados coletados, concluímos que os rumores sobre a fuga dos nazistas é verdadeira.

Palavras-chave: Nazismo. Argentina. Chefes Militares.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (nicky\_kunst@hotmail.com)

## HIPPIES: Filosofia de Vida

Ana Paula Reis<sup>1</sup>; André Luiz Marques<sup>1</sup>; Larissa Rayana Ermel<sup>1</sup>; Lucas Schilling Dias<sup>1</sup>; Vitor Luis Hunhfleisch<sup>1</sup>; João Zaqueo Origuella<sup>2</sup>; Andrea Marmitt Allgayer<sup>2</sup>

A pesquisa “HIPPIES: Filosofia de vida” tem como intuito expor uma filosofia de vida alternativa, que foge dos padrões e parâmetros culturais, políticos e econômicos que são impostos pela sociedade. Como método de pesquisa, utilizar-se-á artigos online, debates entre alunos e professores, entrevistas com pessoas que vivenciaram este marco na história e/ou tem conhecimento sobre o assunto por via de sua vida profissional. A fim de concluir que não se aprofundar em conteúdos gera um pré-conceito superficial e pobre sobre o mesmo. Nosso propósito é exibir que a cultura Hípie foi e é fundamental para realidade de liberdade de expressão que temos posse atualmente, e também importante para o desenvolvimento do movimento da contra cultura, que levava como foco contestar os valores que eram transmitidos pela sociedade e ir contra o sistema, contudo visando abolir as opiniões formadas sem fundamento.

Palavras-chave: Hípies. Contracultura. Filosofia de Vida.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (lucasschillingdias@gmail.com)

## O Culto dos Orixás no Brasil

Meili Natalio Engelmann<sup>1</sup>; Cleidi Jaqueline Blos Dresch<sup>2</sup>; Viviane Scheibler<sup>2</sup>

O propósito deste trabalho é expor a trajetória das religiões afro-brasileiras e o culto aos orixás (vindos da África para o Brasil através do escravismo) e identificar as diferenças entre essa crença em sua origem e a forma como é praticada no país. O culto aos orixás se origina dos antigos povos que falavam lorubá e viviam na região da atual Nigéria e Behim. Boa parte desse povo foi trazido para o Brasil na condição de escravo e, apesar de tudo, não abandonaram suas crenças. A justificativa deve-se ao fato de que é essencial compreender uma religião que está tão presente na vida das pessoas. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, notícias, documentários e internet. Através do trabalho, foi possível analisar as diversas causas que resultaram no culto aos orixás no Brasil e a devoção do povo africano que não abandonou suas crenças. Além disso, pode-se perceber que boa parte do povo brasileiro aderiu a essa cultura que está presente em todos os estados, sendo praticada de diversas formas, mas que, infelizmente, ainda sofre preconceito.

Palavras-chave: Culto dos Orixás. Iorubá. Candomblé.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (meili2012@yahoo.com.br)

## A Importância do DJ na Balada

Gustavo Paolo Poggere<sup>1</sup>; Lucas Schlupp<sup>2</sup>; Danielle Sauter<sup>2</sup>

Os DJs (*disc jockeys*) em festas e eventos estão cada dia mais populares. As famosas “baladas” possuem como alternativa de atração principal, em casas noturnas ou locais de eventos, esses “artistas” que animam o público com um *mix* de músicas tocadas eletronicamente. Muitos acreditam que o DJ, hoje em dia, substitui uma banda de músicos quando a finalidade é animar festas. Afinal, o que é um DJ? Como ele trabalha? Como são organizadas as festas quando são os DJs que as animam? E, por fim, o público prefere festas animadas por DJs ao invés de uma banda pop/rock. Essas são questões que se pretende responder com a presente pesquisa. Procurou-se descobrir se uma “balada” fica realmente melhor e mais animada com a presença de um DJ. Foi realizada uma pesquisa quantitativa, cujo público foram os alunos da última etapa do Ensino Médio da Escola de Educação Básica Feevale, com idade entre 16 e 18 anos, que frequentam festas com diversos públicos e atrações. Os resultados apontaram uma tendência de jovens que decidem as festas que desejam frequentar priorizando a presença de DJs ao invés de bandas. Portanto, por meio desta pesquisa, ficou claro que o público da faixa etária pesquisada concorda que uma festa fica melhor quando “animada” pelo trabalho de um DJ.

Palavras-chave: Disc Jockeys. Festas e Baladas. Bandas ou DJs.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (lucasschlupp@hotmail.com)

## OLHA A POSE

Amanda Garcia Oliveira<sup>1</sup>; Camila Klafke da Silva<sup>1</sup>; Eduardo Rolla Gross<sup>1</sup>; Guilherme Fleck Brunner<sup>1</sup>; Isadora Michaelson Einsfeldt<sup>1</sup>; Isadora Soares Dias<sup>1</sup>; Laura Vargas Wallauer<sup>1</sup>; Lucas de Gasperi Schabarum<sup>1</sup>; Maria Clara Duarte<sup>1</sup>; Melissa Ferreira Silva<sup>1</sup>; Micaela Grimes Hennemann<sup>1</sup>; Natália Piacentini Wagner<sup>1</sup>; Rodrigo Fleck Brunner<sup>1</sup>; Santiago Gomes Filho<sup>1</sup>; Thayla Piazer<sup>1</sup>; Daniele Oliveira Bohn Toniazzo<sup>2</sup>; Vania Dienstmann<sup>2</sup>

A fotografia se mostra como uma ferramenta importante na compreensão pela criança do mundo em que vive de forma lúdica e prazerosa. Ela também está relacionada com a imaginação, tanto de quem faz a foto como de quem a aprecia. Assim, durante o Projeto “Olha a pose”, que está sendo pesquisado na turma da educação infantil, as crianças demonstraram interesse em fotografar poses no pátio da escola. Mas, como iríamos fazer as fotos? Surgiu então a ideia de que o “fotógrafo” falaria a frase “olha a pose” e o fotografado faria a pose que desejasse, num lugar escolhido pelo mesmo. Posteriormente, observamos as fotos e iniciamos uma comparação das posições dos corpos. Contudo, encantados com a diversidade de movimentos, nos questionamos de “como o nosso corpo consegue fazer tudo isso”. Muitas hipóteses surgiram, “é porque nossos ossos de dobram”, “somos de elástico”, “a gente pode fazer o que quiser com o nosso corpo”, dentre outras. Continuando nossas pesquisas, juntamente com a professora Vânia na sala de informática, através das quais descobrimos que nosso corpo é formado por ossos, porém só eles não possibilitam nossos movimentos. E assim, nesta constante curiosidade e busca, conhecemos as articulações e os músculos que também fazem parte deste corpo, permitindo nossos movimentos. O olhar investigativo também nos possibilitou descobrir a quantidade de ossos no nosso corpo e como estes se movimentam para que possamos fazer a pose.

Palavras-chave: Fotografia. Olhar. Corpo. Movimento.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (daniele@feevale.br)



## Povo Maori

Guilherme Cenci<sup>1</sup>; Gustavo Caliel da Costa<sup>1</sup>; Gustavo Hinrich<sup>1</sup>; Cleidi Dresch<sup>2</sup>; Viviane Scheibler<sup>2</sup>

O objetivo deste trabalho é procurar entender a rica cultura do povo Maori de antigamente e de que maneira ela afeta a sociedade nos dias de hoje. A pesquisa foi realizada com a intenção de aprofundarmos os estudos sobre a forma de vida desse povo, suas crenças, seus costumes e suas mais amplas curiosidades. Segundo verificamos em sites de historiadores, esse é um povo nativo da Nova Zelândia, que chegou lá há mais de mil anos, vindo de sua terra natal, Polinésia. Descobrimos, durante o estudo, que a língua falada por eles é o “Reo Maori e que Maori tem o sentido de “normal” ou “ordinário”, sendo esta palavra utilizada como uma tentativa de discernir os meros mortais de deuses e espíritos. Aprofundando ainda mais o conhecimento a respeito desse povo, falaremos sobre a preocupação deles com a natureza, pois tudo presente nela era sagrado. Além disso, representava os deuses, na crença de que a natureza estava viva até mesmo numa simples lagartixa que era considerada emissária do Deus Whiro. A Arte Maori era extremamente desenvolvida, contendo desenhos geométrico com significados espirituais. A partir da pesquisa, concluímos que o povo Maori nos influencia nos dias atuais com a as tatuagens, esculturas suas danças junto com toda a sua cultura se estendeu pelo mundo e hoje em dia faz parte de nossas vidas.

Palavras-chave: Povo Maori. Cultura. História.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (gui.cenci@hotmail.com)

## A história dos jogos eletrônicos

Alecsey Tamas M. Forell<sup>1</sup>; Denis Gerson Simões<sup>1</sup>; Jefferson Mayca<sup>2</sup>

O trabalho trata sobre os videogames e sua mudança no passar do tempo. A dúvida que surgiu foi "Como ocorreu as mudanças nos jogos de videogames?". O estudo tem como objetivo analisar o mercado de games. Descobri que o primeiro console, aparelho para jogar no vídeo, na televisão, foi o *Magnavox Odyssey*, comercializado na década de 1972. Com o acréscimo de novas tecnologias ele foi avançando, ampliando a quantidade de jogos, os gráficos foram melhorando e a experiência do jogador do console mudou, com maior "jogabilidade" - facilidade com o joystick de movimentação dos personagens ou peças virtuais. Essas alterações aconteceram inicialmente porque os pesquisadores queriam testar a inteligência das máquinas, mas depois o interesse mudou, passando a ter como principal objetivo a venda de aparelhos e ganhar dinheiro. Fiz minhas pesquisas analisando vídeos na internet em que aparecem pessoas que viveram esse período e fazendo uso de conhecimentos prévios.

Palavras-chave: Games. História. Jogo eletrônico. Tecnologia.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (forellpos@hotmail.com)

## A HISTÓRIA DE UM DOS MAIORES TIRANOS QUE O MUNDO JÁ VIU

Bethania Volmer Spiecher<sup>1</sup>; Laura Guilherme Pinto<sup>1</sup>; Sandra Danieli Werlang<sup>2</sup>

Segundo fatos históricos, Adolf Hitler foi um dos maiores tiranos que o mundo já conheceu . Esse mistério que envolve sua história associado a curiosidades sobre a vida dele, sobre os objetivos que ele queria alcançar com a guerra, pessoas importantes que ele matou, enfim, a forma que ele usava seu carisma são algumas das facetas que essa pesquisa abordará. Outro ponto importante é sobre como os judeus foram afetados nessa guerra, de que forma suas vidas foram transformadas e massacradas com as atitudes de Hitler. E por fim, também pesquisaremos sobre a morte dele. Os muitos mistérios que a envolvem e as possibilidades do que de fato aconteceu. Também pesquisaremos as tentativas de homicídio que houveram a fim de exterminar Hitler. Buscando referenciais e bibliografia especializada, nosso objetivo maior é a aprendizagem.

Palavras-chave: Adolf Hitler. Guerra. História. Judeus.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (bethania.s4@gmail.com)

## VOCE CONTA CALORIAS

Corina Martins Guimarães<sup>1</sup>; Lara Fleck Lucas<sup>1</sup>; Eduarda Machado Barth<sup>1</sup>; Sandra Danieli Werlang<sup>2</sup>

Segundo dados de pesquisas recentes, as pessoas estão engordando cada vez mais, isto é, a obesidade só está crescendo a passos largos. Por que isso acontece? Será que controlar e cuidar a ingestão de calorias é o suficiente? Essas são algumas das questões norteadoras da nossa pesquisa. Nossa pesquisa terá como objetivo mostrar o valor calórico de diversos alimentos, bem como seus nutrientes. Ficou evidente que temos que verificar o outro lado da moeda, isto é, quanto se gasta de calorias nas mais diversas atividades, entre elas, a natação, por exemplo. A partir desse equilíbrio entre a aquisição e o gasto calórico do que ingerimos, queremos chegar a um resultado comum e útil para a população, mostrando que não só adianta contar as calorias do que se ingere, mas também ter o cuidado daquilo que se ingere para uma vida saudável. Enfim, na vida todo cuidado sempre ajuda.

palavras-chave: Calorias. Doces. Nutrição.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (sandradow@feevale.br)

## A EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES

Anna Carolina Froehlich Weber<sup>1</sup>; Elias da Silva Pereira<sup>1</sup>; Elias Nunes Lichtler<sup>1</sup>; Jackson Cristiano Da Rosa<sup>1</sup>; Tatiane Machado Borba<sup>2</sup>; Maritsa Heylmann<sup>2</sup>

O Videogame é uma disputa competitiva, executada no formato de um jogo eletrônico. O jogador permanece diante de um veículo que transmite as imagens do confronto lúdico, quase sempre uma TV ou o dispositivo de um computador. Normalmente, estende-se este termo também para definir o suporte no qual os games são processados, conhecido como console. O vídeo game surgiu como um dispositivo de entretenimento muito básico, com jogos como tênis, e o breakout da Atari, pensados e feitos desde o início para entretenimento das pessoas, hoje em dia são até usados como ferramenta para solução de crimes, O trabalho apresenta a evolução dos consoles de videogame e um pouco da história deles nos últimos 20 anos. O que mudou nas características físicas, estéticas e de desempenho e também um pouco da evolução dos jogos. O objetivo da pesquisa é trazer aos jovens mais conhecimento sobre os videogames, pois muitas pessoas os têm e não sabem de onde eles surgiram. Como não há muita bibliografia disponível sobre o assunto, a fonte de pesquisa foi a Internet, através de sites e *weblogs*, Descobrimos que poucos sabem a verdadeira história por trás dos videogames. Esperamos que a pesquisa realmente sirva como referência para as pessoas que quiserem saber mais de onde vem o seu videogame, conhecer os aspectos técnicos e observar a grande transformação que eles sofreram durante esses últimos 20 anos. Organizamos uma *timeline* com os principais consoles que foram lançados e preparamos alguns para serem apresentados na exposição. Através de uma experiência prática e interativa, aprender sobre a origem dos games possibilita entender melhor a história e compreender um pouco mais sobre este elemento tão presente na cultura e sociedade atuais.

Palavras-chave: Evolução. Jogos. Vídeo-Game. Consoles.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (ONCRAFTGAMES@GMAIL.COM)

## MITOLOGIA GREGA

Pietra Sperb Atkinson<sup>1</sup>; Bruna Oliveira Pretz<sup>1</sup>; Sandra Danieli Werlang<sup>2</sup>

A mitologia grega, apesar de ser de outra época muito antiga aos nossos dias, exerce um fascínio nas pessoas, através de seus contos, lendas e deuses. Nossa pesquisa pretende mostrar um pouco da mitologia grega para quem se interessar partindo do significado da palavra mitologia. Outros aspectos a serem abordados na pesquisa serão os deuses gregos, seus nomes, significado dos nomes, histórias que os envolviam e suas relações familiares, pessoais e de castigos ou lições. Queremos também pesquisar de que forma os mitos estão ainda presentes nos dias de hoje, nos pensamentos e hábitos das pessoas. Nossa motivação pelo assunto é realmente movida pela curiosidade e interesse.

palavras-chave: Mitologia Grega. Deuses. Mitos.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (sandradw@feevale.br)

## A evolução do cinema

Nicole Garcia da Silva<sup>1</sup>; Amanda Teles Banzelas<sup>1</sup>; Aila Sanabria da Silva<sup>1</sup>; Paola Cristina Kettermann<sup>1</sup>; Cleidi Jaqueline Blos Dresch<sup>2</sup>; Viviane Scheibler<sup>2</sup>

Nosso objetivo com este trabalho é mostrar como o cinema evoluiu, ao longo dos anos, utilizando novos e melhores recursos tecnológicos. A justificativa para desenvolver uma pesquisa sobre esse tema deve-se ao fato de que gostaríamos de mostrar a importância da tecnologia no cinema, observando o filme Godzilla e sua releitura. A metodologia de trabalho utilizada foi a pesquisa através de sites relacionados ao cinema a fim de comprovar a evolução. A pesquisa passou por etapas bem significativas: primeiro, a seleção de imagens para analisar as cenas; depois, comparamos a sua primeira versão, em 1953, e sua releitura no ano de 2014. A partir dos resultados encontrados, podemos afirmar que a tecnologia fez com que os filmes ficassem mais reais a ponto do espectador quase participar das cenas. Em síntese, constatamos que as mudanças e novas descobertas ocorridas ajudaram na criação de roteiros mais criativos que atraem o público para as salas de cinema. Observamos, também, que as mudanças tecnológicas ocorridas nos últimos tempos tornou o espectador mais crítico, exigindo, assim, uma melhor qualidade nos filmes.

Palavras-chave: Evolução. Cinema. Godzilla.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (nicolle96g@gmail.com)

## RAINHA VICTÓRIA

Victória Cristina dos Santos Bocheni<sup>1</sup>; Vitória Paiva Amann<sup>1</sup>; Giulia dos Santos<sup>1</sup> Pinto; sandra danieli werlang<sup>2</sup>

Segundo pesquisas, a rainha Vitória, do Reino Unido, foi o nome símbolo feminino da realeza mais lembrado pelas pessoas. A rainha Vitória, para quem não sabe, só tornou-se rainha após sucessivas mortes de seus primos. Nossa pesquisa objetiva pesquisar a vida desta mulher, que ainda muito jovem tornou-se rainha. Queremos pesquisar também sua trajetória de vida pessoal e política e os principais acontecimentos e fatos marcantes do seu reinado. Enfim, o que nos move é a curiosidade e o interesse pelo assunto.

palavras-chave: Rainha Vitória. Vida. História.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (sandradw@feevale.br)



## EU E MINHA HISTÓRIA

Ayman Moraes Porto Lazzarotto<sup>1</sup>; Caio Antônio Ames Kauer<sup>1</sup>; Eduarda Gehlen Siegle<sup>1</sup>; Eduardo Dias Benvenuti<sup>1</sup>; Guilherme Henrichsen de Souza<sup>1</sup>; Ingrid Ortácio Schimdt Buske<sup>1</sup>; Isabella Rodrigues Einsfeldt<sup>1</sup>; Klaus Bohnenberger Schmid<sup>1</sup>; Leonardo Gabriel Weiler<sup>1</sup>; Lívia Cristina Beck Piber<sup>1</sup>; Lorenzo Moraes Pinto<sup>1</sup>; Luisa Panichi Spilki<sup>1</sup>; Luiza Dalla Costa Roth<sup>1</sup>; Maria Eduarda Naibert Pandolfo<sup>1</sup>; Maria Eduarda Zambelli<sup>1</sup>; Mateus Ribeiro Martins; Olívia Lang Klein; Pedro Antônio Henriques Araújo; Pedro da Silva Zeni<sup>1</sup>; Rennan Pires Bamberg<sup>1</sup>; Sofia Meinhardt Momberger<sup>1</sup>; Valentine Finkler<sup>1</sup>; Carine Fernandes Possebon<sup>2</sup>

Nosso projeto de pesquisa intitulado “EU E MINHA HISTÓRIA” tem o objetivo de ampliar o conhecimento de cada criança a respeito de si mesma e dos outros, buscando favorecer novas interações e responder problematizações como: Qual a importância do meu nome? São as minhas características e preferências que me tornam um ser único e especial? Quem faz parte da minha família? Quais são as pessoas que convivem comigo na escola? Por que é importante ter amigos e saber respeitar as diferenças e o espaço de cada um? Dessa forma, os alunos foram instigados a refletir sobre a sua história e trazê-la para as relações sociais do cotidiano, sendo desafiados a buscar, através da pesquisa, respostas para as suas inquietações. Manusear fontes de pesquisa histórica, encontradas no acervo da família de cada aluno, além de conversas com familiares, possibilitou que cada criança pudesse relembrar momentos marcantes de sua vida, construindo a noção de tempo e linhas de tempo a partir de si mesmo. A construção da identidade acontece por intermédio das interações da criança com o meio social, portanto, a presente pesquisa possibilitou ao educando descobrir-se e perceber-se como sujeito de sua própria história, contribuindo, assim, para a sua formação enquanto cidadão ativo e participativo na sociedade na qual está inserido.

Palavras-chave: História de vida. Identidade. Linha de tempo. Autoconhecimento.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (carinefernandes@feevale.br)

## MUITO PRAZER, NÓS SOMOS OS ALUNOS DA TURMA 111FM

Ana Paula Grams Matos<sup>1</sup>; Bruno Jesus De Almeida<sup>1</sup>; Eduardo Henrique Kerber<sup>1</sup>; Eduardo Schmidt Brauer<sup>1</sup>; Enzo Sperb Atkinson<sup>1</sup>; Eric Mello Kopper<sup>1</sup>; Gabriel Palloaro de Moura<sup>1</sup>; Larissa Wasem da Rocha<sup>1</sup>; Luciana Borges Marques<sup>1</sup>; Maria Eduarda Boll de Souza<sup>1</sup>; Maria Eduarda de Melo Pires<sup>1</sup>; Milena Santos da Silva<sup>1</sup>; Murilo Strack Höher<sup>1</sup>; Pedro Schmidt Sommer<sup>1</sup>; Poliana da Silva Winkler<sup>1</sup>; Rafael Schneider Leonel; Sofia Schuh Lied<sup>1</sup>; Sabrina Martins Bernardes<sup>2</sup>

A escola, por ser um ambiente de convívio diferente daquele proporcionado pela família, favorece novas interações e amplia, dessa maneira, os conhecimentos do aluno a respeito de si mesmo e dos outros. Sendo assim, é um espaço importante para que cada sujeito continue construindo a sua identidade, bem como um lugar no qual é possível desenvolver um trabalho de resgate das histórias individuais de cada um, de modo a permitir que o aluno possa refletir sobre a sua própria história e estabelecer relações entre a sua trajetória de vida e dos seus colegas. “Em qual mês e ano eu nasci, qual é o meu sobrenome, como se chamam os pais dos meus pais quando não são chamados de vovó e vovô, quantos irmãos os meus amigos têm, será que mais algum dos meus colegas não mora mais com o papai e a mamãe”, foram alguns dos questionamentos que os alunos da turma 111FM estavam procurando por respostas. Portanto, a presente pesquisa buscou responder a essas inquietações e as descobertas realizadas foram sendo socializadas com o grupo. Manusear fontes de pesquisa histórica, encontradas no acervo da família de cada aluno, além de conversas com familiares, possibilitou que cada criança pudesse relembrar momentos marcantes de sua vida, construindo as noções de tempo e linhas de tempo a partir de si mesmos. Os educandos também tiveram a oportunidade de refletir sobre diferentes aspectos de suas vidas, possibilitando o autoconhecimento. Uma das considerações das crianças, após finalizar a pesquisa em questão, foi perceber que, em algum momento das nossas vidas, a nossa história se encontra com as histórias de outras pessoas e, a partir de então, passamos a vivenciar e trocar experiências uns com os outros e com o meio em que se vive, construindo e reconstruindo saberes.

Palavras-chave: História de vida. Identidade. Linha de tempo. Autoconhecimento.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (sabinamartins@feevale.br)

## ESTADOS UNIDOS - UM SONHO DE CONSUMO

Manoel Bianor Rosa Neto<sup>1</sup>; Sandra Danieli Werlang<sup>2</sup>

Segundo pesquisas e reportagens em diversas revistas e jornais, os Estados Unidos da América ainda é um país do sonho. Do sonho do consumo, do sonho de vida, do sonho de qualidade de vida. Sabemos que a realidade não é tão linda assim, mas partindo do interesse pessoal resolvi a partir desse trabalho mostrar as diversas facetas desse país, desde seu idioma que é a língua universal até questões de hábitos e costumes. Da mesma forma, os locais turísticos serão enfatizados, assim como as bandeiras e a questão geográfica. Mais para o lado da magia, a Disneylândia se fará presente. Enfim, tudo aquilo que faz dos Estados Unidos o país de primeiro mundo, de sonho.

palavras-chave: Estados Unidos. História. Características.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (sandradw@feevale.br)

## Moda Coreana

Rafaella Flores da Rosa<sup>1</sup>; Gabriela Braga da Rosa<sup>1</sup>; Luiza Cristina Martins; Ana Flávia Noronha da Silva Linck<sup>2</sup>

Nosso tema é a moda coreana. Nosso principal objetivo é contar um pouco mais sobre a moda, ver se conseguimos trazer um pouco da Coreia para o Brasil. O objetivo é saber a mais sobre a moda coreana, que foi muito conhecida no mercado por ser bem delicada e romântica. A moda coreana é elegantíssima! O modo como se vestem é muito romântico, diferente da japonesa que é bastante ousada. O estilo da moda coreana é bem mais delicada, é muito fácil encontrar em suas peças estampas florais de todos os tamanhos, também é muito visto babados, poás, laços, renda, crochê... tudo que é delicado ou romântico é bem-vindo na moda coreana.

Palavras-chave: Moda. Coreia. Delicada. Romântica.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (analinck@feevale.br)

## DESEMPENHO NAS ATIVIDADES DE VIDA DIÁRIA EM IDOSOS RESIDENTES EM INSTITUIÇÕES DE LONGA PERMANÊNCIA NO MUNICÍPIO DE IVOTI/RS

Charles Da Gama Furtado<sup>1</sup>; Fabio Andrei Kuckert Rodrigues<sup>1</sup>; Geraldine Alves dos Santos<sup>2</sup>

O processo de envelhecimento humano é multifatorial, com alterações fisiológicas, patológicas e com o declínio da capacidade funcional. O grau de dependência é considerado como necessidade de auxílio para realizar as atividades de autocuidado que interferem na qualidade de vida. O desempenho das atividades de vida diária é considerado um parâmetro aceito e legítimo para avaliar o grau de dependência do idoso. Objetivo: Analisar o grau de dependência de pessoas idosas residente em duas instituições de longa permanência (ILPIs) no município de Ivoti/RS. Metodologia: estudo de delineamento descritivo transversal com abordagem quantitativa. A amostra foi constituída de 22 pessoas com idade igual ou superior a 60 anos, de ambos os sexos, residentes em ILPIs do município de Ivoti. O estudo foi realizado em duas ILPIs que estão participando do projeto de pesquisa intitulado: Avaliação do estado emocional, satisfação com a vida e capacidade funcional de idosos residentes em instituições de longa permanência do município de Ivoti/RS. Para identificar o grau de dependência nas Atividades Básicas da Vida Diária desses idosos, adotou-se o Índice de Katz. Este instrumento consta de 6 itens que medem o desempenho do indivíduo nas atividades de autocuidado: banhar-se, vestir-se, ir ao banheiro, transferir-se, manter-se continente e alimentar-se. Para cada um desses itens é atribuído uma pontuação de zero ou um ponto, para dependente e independente, respectivamente. O resultado final pode ir de zero a seis pontos, que classificam em 3 grupos distintos: zero a dois pontos: dependência importante; três a quatro pontos: dependência parcial; cinco a seis pontos: independência. O projeto foi aprovado pelo comitê de ética da Universidade Feevale com o no 17296213.4.0000.5348/2013. Resultados: A análise dos dados demonstrou que 50% (n=11) dos participantes apresentaram dependência importante, 27,3% (n=6) dependência parcial e 22,7% (n=5) são independentes na realização das atividades básicas de vida diária. Em relação ao grau de dependência por atividade identificou-se que 77,27% (n=17) da amostra apresentou dependência para banhar-se e vestir-se, 50% (n=11) para ir ao banheiro e transferir-se, 45,45% (n=10) dependência para manter-se continente e 40,9% (n=9) para alimentar-se. Conclusão: Constatou-se que as duas instituições prestam assistência em sua maioria a idosos com dependência importante à moderada, sendo que somente 22,7% (n=5) são considerados independentes.

Palavras-chave: Idoso. Grau de dependência. Instituições de Longa Permanência.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (charles.dfurtado@gmail.com)

## Crack

Leonardo Rodrigues<sup>1</sup>; Mirella Mainardi<sup>1</sup>; César Augusto Schaefer<sup>1</sup>;  
Lucas Schlupp<sup>1</sup>; Danielle Sauter<sup>3</sup>

Em 1990, em São Paulo, surgiu a crackolândia. Na época, quando o crack chegou às periferias, as pessoas que as consumiam, arriscavam suas vidas. Viciados em crack eram vítimas de extermínio e chacinas. Hoje, mais de 20 anos depois, o crack se proliferou, se consolidou e se fortaleceu. Todo assunto que gera polêmica é interessante, porque é sinal de que muita coisa ainda tem que ser discutida, que as pessoas ainda não entraram em um consenso de como lidar com a questão na sociedade. Mas, quando se trata de substâncias que alteram nossa consciência, percepção ou bem estar, o debate é ainda maior. E isso, achamos que é porque o assunto interessa a todo mundo. O crack está ou já se tornou uma das maiores causas quase sem solução. Segundo levantamento realizado pela polícia de São Paulo, são encontrados no mesmo estado, quatrocentos usuários “fixos”, mas a população flutuante, que “vai e volta”, é de dois mil usuários. Fomos mais a fundo no assunto para expor e conscientizar as pessoas das consequências do crack. Mostrar que esse é um caminho quase sem volta.

Palavras-chave: Crack. Crackolândia. Drogas

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (snp.snp15@gmail.com)

## VULCANISMO NO HAVAÍ

Luana Weissheimer de Echabé<sup>1</sup>; Gabriela Grings Barcelos<sup>1</sup>; Marcelo Hoehr Martinez<sup>2</sup>

O presente trabalho refere-se a uma pesquisa sobre o arquipélago do Havaí, sua formação vulcânica e a economia baseada no turismo. As curiosidades sobre os fatores da formação do relevo e as belezas naturais deste lugar nos levaram a buscar dados e informações que enriquecessem o nosso conhecimento. Sendo assim, definimos como objetivo conhecer suas características com pesquisas, que foram realizadas através de livros e internet. O Havaí é muito conhecido por suas lindas praias e por ter sido cenário de vários filmes, por exemplo, "Jurassic Park" e "king kong". Milhares de surfistas, de diferentes nacionalidades, invadem o arquipélago para pegarem grandes ondas que podem chegar a 20 metros de altura. A ilha Kauai, encontra-se no extremo oeste do arquipélago, é a mais antiga, tendo começado a se formar há 4.6 milhões de anos. Conforme a Placa do Pacífico foi se movendo, surgiram as restantes ilhas; Oahu, Molokai, Lanai, Maui e Havaí. A ilha Havaí, localizada nas extremidades do arquipélago, com cerca de 500.000 anos, encontra-se em pleno ponto quente. Por este motivo, é a única que ainda mantém atividade vulcânica, através de 5 vulcões; Konala, Hualaiai, Mauna Kea, Kilauea e Mauna Loa, sendo ele, o maior vulcão ativo do mundo. A capital Honolulu, localizada na ilha Oahu, é a porta de entrada da maioria dos viajantes que ainda no aeroporto são recebidos com o típico colar de flores chamado "lei". Os turistas que chegam ao arquipélago já conhecem uma palavra nativa: "aloha", que em português significa "bem-vindo" e serve como cumprimento para qualquer hora do dia. É também uma das poucas palavras da língua nativa ainda popular, pois desde que o Havaí virou mais uma estrela na bandeira americana, em 1900, o inglês passou a ser o idioma oficial do arquipélago. Após a coleta das informações chegamos a conclusão que o turismo do Havaí está relacionado diretamente aos fatores da formação do seu relevo, assim como, atraente cultura do seu povo.

Palavras-chave: Havaí. Vulcanismo. Arquipélago. Turismo.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (gabigbarcelos@gmail.com)

## ENERGIAS SUSTENTÁVEIS

Gabriel Dreher Dilli<sup>1</sup>; Gabriel Gerhardt D'avila<sup>1</sup>; Gustavo Schaab de Moura<sup>1</sup>; Marcelo Hoehr Martinez<sup>2</sup>

Neste trabalho procuramos saber as principais fontes de energia sustentáveis que não prejudicam o meio ambiente. Durante este tempo de pesquisa, elegemos as três principais, que são: solar, eólica e hidráulica. A energia solar pode ser aproveitada para duas funções, a primeira é com uma placa preta que absorve o calor do sol para aquecer a água. Ou pode ser através de uma placa azul que transforma o calor do sol direto em energia elétrica. A energia eólica é produzida a partir da força dos ventos, é totalmente renovável, limpa e disponível em muitos lugares. Essa energia é gerada por meio de um gerador mais conhecido como cata-vento, nas quais a força do vento é captada por hélices ligadas a uma turbina que aciona um gerador elétrico. A quantidade de energia transferida é função da densidade do ar, da área coberta pela rotação das hélices e da velocidade do vento. A energia hidráulica é usada nos moinhos. A passagem da água faz mover rodízios de madeira que estão ligados a uma pedra redonda muito pesada. Esta pedra mói os cereais (trigo, milho, cevada, aveia, etc.) transformando-os em farinha. Esta foi uma das primeiras estruturas a aproveitar o movimento da água para gerar energia. A intenção do trabalho foi mostrar que podemos gerar energia sem prejudicar a natureza e sem precisar mudar nossa rotina. Nosso objetivo foi alcançado. Esperamos que as pessoas se conscientizem a mudar para termos um mundo melhor para as próximas gerações.

Palavras-chave: Energia. Meio Ambiente. Renovável.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (gustavo.smoura@outlook.com)



## Saúde pública: a saúde está na UTI

Luana Locatelli, Amanda Alves, Daiane Santinon e Tanara Avila; Sabrina Rinaldi

O caos na saúde pública é algo que emerge. Situações de descaso e negligência podem ser presenciadas todos os dias dentro dos hospitais e postos de saúde da rede pública, o que não é diferente na cidade de Novo Hamburgo. Que fazer? Onde está o problema? O que as pessoas em geral pensam sobre o assunto? O presente trabalho tem como finalidade reconhecer os atuais problemas enfrentados pela população, principalmente moradores da cidade de Novo Hamburgo, bem como identificar soluções para os mesmos e também reconhecer a postura dos órgãos públicos, ligados à saúde, mediante o problema atual. Visitas a postos de saúde trouxeram uma ótima visão da realidade. Entrevistas nos trarão informações e dados mais concretos sobre a atual situação da saúde pública, fazendo com que possamos de alguma forma, contribuir para que esse problema tão emergente caminhe para uma possível solução.

Palavras-chave: Saúde Pública. Descaso. Soluções.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (binarinaldi@hotmail.com)

## **A ARMADILHA DO MEDO: ATÉ QUE PONTO O MEDO AFETA NOSSO PSICOLÓGICO E QUAIS AS RAZÕES PARA SENTIRMOS MEDO**

Anelise Padilha<sup>1</sup>; Bruna Falkoski<sup>1</sup>; Daniela Rosa<sup>2</sup>; Sabrina Rinaldi<sup>2</sup>

O medo é algo que está presente em todas as idades, na infância é comum termos medo do Bicho Papão, do Papai Noel, e de inúmeras coisas que não existem. Na medida em que vamos crescendo, os medos vão ficando diferentes, medo de não ter amigos, medo de não conseguir um namorado e na melhor idade, medo das doenças, medo da morte. Sem falarmos dos medos mais comuns como o de ser assaltado, de perder um ente querido, etc. Fobias são medos exagerados que acabam gerando uma doença ou até mesmo traumas. Existem inúmeros tipos de fobias e algumas delas possuem nomes específicos como claustrofobia, hidrofobia, dentre outras. O presente trabalho tem como finalidade identificar de que forma o medo afeta nosso psicológico, suas possíveis causas e relações com fobias juntamente com as consequências do medo em nosso cotidiano.

Palavras-chave: Medo. Fobia. Psicológico.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (binarinaldi@hotmail.com)

## Os Illuminati e seus segredos

Eduardo Barros<sup>1</sup>; Igor Mayer<sup>1</sup>; Lucas da Silveira<sup>1</sup>; Matheus Henrique<sup>1</sup>; Anderson Rodrigues<sup>1</sup>; Sabrina Rinaldi<sup>2</sup>

A palavra Illuminati, proveniente do latim, significa “aquele que é iluminado” serve para discriminar diversos grupos, sejam eles fictícios ou não. O presente trabalho tem por referência, pesquisar sobre os Illuminati como uma possível sociedade secreta que influencia em todo o mundo e encontra-se presente em tudo, principalmente na vida de pessoas famosas e bem sucedidas como na mídia. Pretende esclarecer fatos sobre o grupo e identificar seus símbolos que podem variar entre a pirâmide com olho de hórus, mãos em chifre, pentagrama invertido, hexagrama, a coruja, dentre outros. Esses símbolos muitas vezes nos passam despercebidos. Dentro da pesquisa, também procuramos relacionar os Illuminati com a Maçonaria. A Maçonaria, como muitas religiões, também oculta seus segredos. A denominação de Nova Ordem Mundial pode ser explicada como uma teoria conspiratória, onde um grupo secreto e muito poderoso planeja dominar e escravizar o mundo através de um governo mundial único. Teriam supostamente um plano para derrubar governos de todo o mundo e erradicar com todas as religiões e crenças unificando assim a humanidade.

Palavras-chave: Illuminati. Símbolos. Grupo.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (binarinaldi@hotmail.com)