

## SUMÁRIO

CORES, AROMAS E SABORES, UM MUNDO REPLETO DE SENTIDOS.....	2
REDUÇÃO DA MAIORIDADE PENAL SOLUÇÃO OU PROBLEMA.....	3
A VERDADEIRA FACE DOS CONTOS DE FADA.....	4
O COMA NA VISÃO ESPÍRITA.....	5
DE QUE FORMA INCLUIR UMA CRIANÇA AUTISTA NA ESCOLA?.....	6
SÍNDROME DE BURNOUT.....	7
HEALTH SIMULATOR.....	8
O USO DA FOTOGRAFIA NA CONSCIENTIZAÇÃO DA ANOREXIA.....	9
MATÉRIAS QUE PODERIAM SER ENSINADAS NAS ESCOLAS.....	10
A DIVERSIDADE DA ARTE NAS RUAS.....	11
TAÇA LIBERTADORES DA AMÉRICA.....	12
MÚSICA NA PRÁTICA DA ATIVIDADE FÍSICA.....	13
QUAL O EFEITO DA REGRESSÃO NA VIDA DE UMA PESSOA.....	14
AFINAL, QUEM É JOHN GREEN?.....	15
SUPLEMENTAÇÃO ALIMENTAR.....	16
INFLUÊNCIA YOUTUBE.....	17
AS 5 PIORES ARMAS BIOLÓGICAS DA HUMANIDADE.....	18
OS SURDOS E A MÚSICA.....	19
A HISTORIA DA CHAMPIONS LEAGUE.....	20
A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES.....	21
COMO SÃO FEITOS OS JOGOS DE VIDEOGAME.....	22

## **Cores, aromas e sabores, um mundo repleto de sentidos**

**Afonso Frederico Exner de Macedo<sup>1</sup>; Caio Cristófoli de Lima<sup>1</sup>; Eduardo Rolla Gross<sup>1</sup>; Francisco Weber da Silva<sup>1</sup>; Guilherme Fleck Brunner<sup>1</sup>; Henrique Renck Gerhardt<sup>1</sup>; Isabel Gerhardt Cardoso<sup>1</sup>; Isabela Ferreira Flores<sup>1</sup>; João Pedro Machado Teixeira<sup>1</sup>; Maitê Kautzmann Meurer<sup>1</sup>; Maria Clara Duarte<sup>1</sup>; Rodrigo Fleck Brunner<sup>1</sup>; Ryan Emanuel Hanauer<sup>1</sup>; Daniele Oliveira Bohn<sup>2</sup>**

Os sentidos nos ajudam a perceber o mundo à nossa volta. Com envolvimento, diversão e pesquisa, as crianças da educação infantil perceberam que a escola é um ambiente onde podem ter essas percepções, de como explorar o mundo, por meio do corpo e dos cinco sentidos. Desta forma, desenvolvemos diferentes atividades, através das quais procuramos receitas, pesquisamos as transformações dos alimentos e de outras substâncias. A partir dos estudos realizados, os educandos vivenciaram momentos diferenciados que foram além de apreender através dos cinco sentidos, pois eles atribuíram significado às sensações, sentimentos e imaginação. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Sentidos. Autoconhecimento. Sensações. Expressões.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (daniele@feevale.br)

## Redução da Maioridade Penal solução ou problema

Dener Wesley Da Silva Nunes<sup>1</sup>, Eduardo Gabriel Reichert<sup>1</sup> e Gustavo André Reichert<sup>1</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>2</sup>; Mauro Breni Brizola<sup>2</sup>

A pesquisa “Redução da Maioridade Penal: Solução ou Problema?”, realizada pelos alunos Dener Wesley da Silva Nunes, Eduardo Gabriel Reichert e Gustavo Reichert, da 1ª etapa do 2º ciclo do Ensino Médio da Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação – aborda a Redução da Maioridade Penal, um tema polêmico entre a população brasileira, há mais de dez anos, e que divide opiniões, pois há quem seja a favor e quem seja contra esse assunto. A Revista Veja, de 17 de junho de 2015, traz uma reportagem bastante completa sobre essa questão - inclusive relatando o caso chocante de estupro envolvendo quatro menores de idade no Piauí - e que servirá de fonte para nossa análise. Porém, confrontaremos algumas informações trazidas pela Revista Veja, com outras de alguns sites, revistas, jornais e mídias que tenham uma ideia contrária a este periódico. Pretendemos mostrar que essa revista e outros meios de comunicação deixam, implicitamente, sua opinião, tanto se são a favor ou se são contra. Isso fica evidente por meio de algumas expressões usadas, ao longo do texto na Revista Veja, como: “Isso é justo?”, “A mente impulsiva dos jovens”, além de gráficos e tabelas que evidenciam qual é a opinião deste veículo sobre o assunto. Escolhemos essa reportagem, porque sabemos que os meios de comunicação, em geral, são responsáveis por revelar os conflitos sociais e, muitas vezes, influenciar no posicionamento da população a respeito de determinado tema, mesmo que isso não seja feito de maneira clara. Também faremos uma pesquisa em quatro turmas da última etapa do Ensino Médio da Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação, perguntando se os alunos são a favor ou contra a Redução da Maioridade Penal, a fim de concluirmos qual é o posicionamento predominante nessa etapa. A motivação para realizar esse estudo surgiu a partir de debates realizados em sala, nas aulas de Língua Portuguesa, quando a turma foi dividida em grupos contra e a favor da Redução da Maioridade Penal e, também, devido à importância de refletirmos mais sobre esse assunto que está, constantemente, aparecendo nos meios de comunicação. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Crime. Violência. Prisão. Jovens.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (anacsc@feevale.br)

## A Verdadeira Face dos Contos de Fada

Isabela Catharina Drumm<sup>1</sup>; Luísa Hadres dos Santos<sup>1</sup>; Sabrina Vanzella da Silva<sup>1</sup>; Geraldine Thomas da Silva<sup>2</sup>

Todos nós conhecemos os contos de fadas bonitinhos com suas princesas, monstros, bruxas e finais felizes, mas será que sempre foi assim? Os contos de fadas são, nos dias de hoje, histórias para crianças, mas nem sempre foi dessa forma. Eram contos para adultos, que foram "adaptados", ou seja, tiraram todo o horror dos contos com a intenção de proteger as crianças dos males do mundo. O objetivo desta pesquisa é mostrar às pessoas o que há por traz dos contos de fadas que conhecemos. Buscar informações foi surpreendentemente difícil, pois, muitas das famosas histórias de hoje em dia, começaram com o folclore popular. No estudo, analisamos três contos: O Flautista de Hamelin, a Cinderela e a Pequena Sereia e, a partir de pesquisas bibliográficas, em artigos lidos na internet e livros, foi possível ter como resultado parcial, que não há somente uma versão original, uma vez que elas faziam parte do folclore da época e eram contadas somente oralmente. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Contos de fadas. Origem. Folclore

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (dinethomas@feevale.br)

## O Coma na visão Espírita

Ana Carolina Lauer<sup>1</sup>; Camila Sayuri Horota<sup>1</sup>; Jéssica de Mello Wilbert<sup>1</sup>; Luíza Parolin Arnold<sup>1</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>2</sup>; Mauro Breni de Almeida Brizola<sup>2</sup>

Inicialmente, escolhemos esse tema por curiosidade e, a partir disso, o nosso objetivo é entender e apresentar o que ocorre com o espírito da pessoa em coma. Adquirimos esse conhecimento através de pesquisas digitais e orais com pessoas especializadas no assunto. A partir desses estudos, chegamos a diversos resultados positivos, pois nossa principal dúvida era encontrar a resposta para: onde fica o espírito de uma pessoa durante o coma? O Espiritismo nos esclarece que sempre depende do grau evolutivo de cada um, porque se ele for apegado em demasia ao mundo material, ao seu corpo, aos seus bens, ficará limitado ao corpo, mas se for um espírito mais elevado, enquanto seu corpo é tratado, ele poderá se deslocar pelas dimensões espirituais (mundo astral) do espaço infinito ou paraíso, visitando lugares e espíritos afins, porém estará sempre ligado a seu corpo pelo cordão fluídico, enquanto houver vida orgânica. Muitos pacientes terão a capacidade de ouvir e ver, sem ter a aptidão de dar a resposta. Entretanto, em alguns casos, quando lhe é permitido pela Espiritualidade Superior, esses espíritos poderão se comunicar através de um médium (pessoa que pode servir de intermediária entre os espíritos e os homens) em uma sessão mediúnica, no centro espírita, e ali relatar tudo o que está sentindo neste estado de coma ou, ainda, comunicar-se via pensamento ou intuição, com aqueles que estão ao seu redor e têm essa sensibilidade mediúnica, e transmitir, assim, seus recados ou, muitas vezes, suas necessidades. Por isso é sempre aconselhável que familiares e pessoas próximas ao paciente em coma, comuniquem-se com o mesmo e passem-lhe energias positivas, nunca mensagens desestimuladoras. Durante buscas digitais, encontramos um relato de Emmanuel, espírito que acompanhava Chico Xavier. “Em muitas ocasiões, pessoas saídas do coma descrevem as paisagens e os contatos com seres que os precederam na passagem para a Vida Espiritual. É comum que, após essas experiências, elas passem a ver a vida com novos olhos, reavaliando seus valores íntimos”. Chegamos à conclusão de que, frequentemente, o coma trata-se de uma lição de vida para os que conseguem reverter sua situação, dando, assim, mais valor à vida, família e amigos. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Coma. Espiritismo. Mediunidade.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (anacsc@feevale.br)

## DE QUE FORMA INCLUIR UMA CRIANÇA AUTISTA NA ESCOLA?

Carolina Welter<sup>1</sup>; Eduarda Huebner<sup>1</sup>; Manuela Lampert<sup>1</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>2</sup>; Mauro Breni de Almeida Brizola<sup>2</sup>

Apresentar algumas maneiras de lidar com o convívio diário pode ser uma solução para muitos problemas, pois todas as escolas tendem a enfrentar situações normais no dia-a-dia, mas que, para os autistas, podem ser um grande desafio. Para esse estudo, usaremos um material com base em pesquisas feitas na internet, matérias elaboradas por especialistas, livros e perguntas realizadas diretamente às pessoas que convivem com esse assunto. O Transtorno do Espectro Autista é um transtorno do neurodesenvolvimento. Os sintomas aparecem antes dos 3 anos de idade e se caracterizam por dificuldades em 2 áreas: comunicação e interação social e presença de comportamentos repetitivos e interesses restritos. Existem 3 graus distintos e essa doença não tem cura, mas pode ser tratada com psiquiatras, psicólogos e fonoaudiólogos. As últimas pesquisas apontam que o TEA afeta 1 em cada 68 crianças e é mais comum em meninos. Essas crianças têm todo o direito de ingressar em uma escola, mas isso nem sempre acontece, pois a maioria delas alega não ter suporte para isso. Desde 2012, existe uma lei exigindo que uma criança com espectro autista tenha o direito de estudar e ter um acompanhante especializado. A inclusão ocorre quando ela é aceita com suas diferenças e limitações, sendo respeitada por todos. O indivíduo com autismo deve ter a oportunidade de participar de todos os momentos com o restante do grupo e realizar as mesmas propostas ou similares, respeitando seus limites, mas sempre promovendo a aprendizagem. As escolas que incluem essas pessoas têm um sistema de ensino diferenciado que, por meio de medidas facilitadoras, professores de reforço e salas de aceleração, trazem o aluno cada vez mais perto do "normal", fazendo com que o mesmo se sinta em harmonia com os demais. Sendo assim, podemos concluir que não é a criança que se adapta à escola, mas a escola que deve se transformar para recebê-la, levando em conta a capacidade de cada um, avaliando o nível da doença e respeitando seu limite. É fundamental a escola se afastar de modelos de avaliação escolar que prezam apenas pelas boas notas. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Autismo. Inclusão. Diferenças. Limitações.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (anacsc@feevale.br)

## Síndrome de Burnout

Ana Luiza Pereira dos Santos<sup>1</sup>; Gabriela Lorenzon Matozo<sup>1</sup>; Nathalia Lencina Fontes<sup>1</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>2</sup>; Mauro Breni de Almeida Brizola<sup>2</sup>

O presente trabalho discute a Síndrome de Burnout, também conhecido como Esgotamento Profissional, que é um problema de saúde mental, apresentando como características principais, o estado de tensão emocional e estresse crônico provocado por condições de trabalho físicas, emocionais e psicológicas desgastantes. Além disso, pode manifestar depressão, que prejudica o profissional em três níveis: individual (físico, mental, profissional e social), profissional (atendimento negligente e lento ao cliente, contato impessoal com colegas de trabalho e/ou pacientes/clientes). A síndrome se manifesta, especialmente, em pessoas cuja profissão exige envolvimento interpessoal direto e intenso, como por exemplo, profissionais das áreas de educação, saúde, assistência social, recursos humanos, agentes penitenciários, bombeiros, policiais e mulheres que enfrentam dupla jornada. Com a realização dessa pesquisa, queremos buscar um meio de mostrar às pessoas que a Síndrome de Burnout, assim como todos os problemas de saúde mental, é algo relevante e afeta as pessoas, a família e seu círculo de amigos. Para esclarecer as informações, falaremos com profissionais da área e, se for possível, com alguém que já teve ou tem essa Síndrome, como também, iremos às ruas e entrevistaremos pessoas aleatórias para saber se elas têm conhecimento sobre o transtorno. Ainda, buscaremos informações em livros e sites. Com o material necessário já em mãos, temos o objetivo de fazer gráficos com as respostas das entrevistas realizadas e estabelecer comparações entre opiniões de profissionais da área e as conclusões a que chegamos. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Trabalho. Estresse. Transtornos Psiquiátricos. Síndrome. Saúde.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (anacsc@feevale.br)

## Health Simulator

Daniela Henrich<sup>1</sup>; Francisco Ballardin Neto<sup>1</sup>; Marta Rosecler Bez<sup>2</sup>

Somos bolsistas PIBIC-EM e o nosso trabalho é sobre o projeto realizado na pesquisa. O projeto desenvolvido é um simulador de casos clínicos em formato de paciente virtual que será utilizado com os alunos da área da saúde. No simulador, o professor pode elaborar um caso clínico e disponibilizar o conteúdo para o estudante, tornando a aprendizagem mais realista e formando profissionais mais bem preparados. A equipe que desenvolve o projeto está dividida entre profissionais da medicina, do design, de jogos digitais e informática. Neste, inserem-se professores, alunos e bolsistas, tanto de Iniciação Científica quanto de Iniciação à Pesquisa. Busca-se, assim, tornar o simulador atrativo, envolvente e bem desenvolvido. Através disso, o educando poderia desenvolver raciocínio clínico e diagnóstico, além de poder ver suas falhas, após o uso do simulador, e corrigi-las. Já foi reconhecida a falta de preparo de profissionais da saúde, devido, principalmente, aos métodos utilizados na aprendizagem. Então, o *Health Simulator* será mais uma ferramenta de apoio para corrigir essa falta de preparo. O projeto teve como influências em sua pesquisa, outros simuladores, como o SIACC e o SimDeCS, que já estão em uso. Além disso, buscou-se compreender os jogos digitais, seus conceitos e efeitos, para que o simulador seja no formato de um jogo sério. Então, assim como nos jogos, as ações do usuário em certas situações propostas, ocasionam resultados distintos, possibilitando melhor entendimento do conteúdo apresentado pelo curso. Essa espécie de jogo é mais atrativa e deixa o estudante completamente imerso na sua aprendizagem. O *Health Simulator* é dividido em duas partes: o *back-end* e o *front-end*. O *front-end* é a parte do simulador destinada aos alunos. Como antes mencionado, o jogo sério é ambientado na área da saúde, com pacientes e profissionais, consultórios e objetos utilizados na medicina. O *back-end* é dividido em 3 etapas: Modelagem do conhecimento; Interface de administração e Serviço Web de comunicação. O simulador de casos clínicos "*Health Simulator*" tem mostrado ser uma possibilidade de ferramenta para uma aprendizagem mais apurada, tornando os profissionais mais bem preparados. Também resultando na redução de custos e riscos de vivência de experiências complexas, além de melhor aplicação do conteúdo aprendido dentro da sala de aula. Já existem, atualmente, mais de 300 personagens e cinco ambientes como clínicas e hospitais modelados. (Universidade Feevale – Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Simulador. Casos Clínicos. Health Simulator. Tecnologia na Educação.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (martabez@gmail.com)

## O uso da fotografia na conscientização da Anorexia

Natália Taufer Weber Louzada<sup>1</sup>; Rosane Maria Maitelli<sup>2</sup>

Considerando que a fotografia está cada vez mais presente na comunicação e no cotidiano, cabe explorar suas possibilidades como instrumento de pesquisa e auxílio no tratamento de algumas perturbações. Salienta-se o uso da fotografia como conscientização da anorexia, que é um transtorno alimentar com a distorção na autoimagem corporal pela busca de um ideal estético, uma das características da nossa sociedade, principalmente, entre os adolescentes e o desejo de atingir esse ideal tem se tornado fonte de grande preocupação para muitos profissionais da área da saúde. O objetivo deste estudo é evidenciar que com a fotografia, dar-se-á significado à imagem, com o pressuposto de que parte das pessoas teriam dificuldades em expressar verbalmente, quem realmente são e como se enxergam. Logo, a contemplação da imagem faz o espírito se relacionar com os sentidos sensoriais, possibilitando a significação de tais imagens. A fotografia tem, então, a vantagem de ser um registro visual permanente, que permite ao sujeito ver-se de uma forma objetiva, o que é muito importante para o autoconhecimento, pois a construção corporal não é um trabalho solitário, mas resultante da comunicação entre o ser e o mundo social, como também, do ser-no-mundo, através do corpo e do que ele representa ou carrega. A partir de uma pesquisa bibliográfica, pretende-se demonstrar que, para os sujeitos que sofrem de anorexia, a perda de peso é percebida como uma grande conquista e até um sinal de autocontrole, enquanto o ganho dele é como um fracasso, tornando-se totalmente inaceitável. Sabe-se que a travessia da adolescência gera grandes mudanças e rupturas, tanto do ponto de vista físico, quanto psíquico e o adolescente se vê envolvido em conflitos e, muitas vezes, em situações de difícil simbolização, exigindo deste jovem, um trabalho de elaboração de perdas, de luto de sua condição infantil. Portanto, é na adolescência que o sujeito constrói a sua própria identidade. A mudança é uma espécie de projeto identificador entre a percepção da autoimagem e o padrão corporal que o sujeito coloca para si, como também, diante de uma proposta absurda e a insatisfação crescente, nascendo, então, uma jornada do seu próprio aperfeiçoamento. Assim, os anoréxicos tornam-se dependentes do olhar dos outros. As formas de expressão que mais ganham espaço, atualmente, são relacionadas à visualidade e o código visual amplia e modifica a forma de ver o mundo e de selecionar àquilo que vale a pena olhar. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Adolescência. Anorexia. Fotografia. Autoimagem. Autoconhecimento.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (rosanemm@feevale.br)

## Matérias que poderiam ser ensinadas nas escolas

Ramon Schoenardie Stangherlin<sup>1</sup>; Eduardo Nolasco dos Santos<sup>1</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>2</sup>; Mauro Breni de Almeida Brizola<sup>2</sup>

A pesquisa “Matérias que poderiam ser ensinadas nas escolas” tem como objetivo apresentar às pessoas outras opções de disciplinas que poderiam ser ensinadas, como por exemplo: Legislação – As leis são as regras e para jogar qualquer jogo, precisamos entender suas regras. No jogo da vida, nós também devemos seguir os princípios, os direitos e os deveres. Devemos saber o que podemos exigir ou não, por exemplo, quanto aos direitos do consumidor, conhecer as leis que têm como objeto, regular as relações que se constituem entre fornecedor e consumidor, a partir das necessidades sociais e da distribuição de bens e serviços. E, igualmente, a legislação tributária, que serve para sabermos o que são impostos federais, estaduais e municipais, imposto de renda, IPTU, IPVA, ICMS, IPI, IOF, ITBI, INSS, entre outros. Ciências domésticas – Como sabermos que roupas podem ser colocadas juntas na máquina de lavar roupas? Como tirarmos manchas de roupas? Quais alimentos nós devemos comprar e como descobriremos se eles não estão podres por dentro? Se o sofá manchar ou derrarmos algum líquido nele, o que fazer? Política – Para votarmos, devemos saber a função que cada cargo exerce, por exemplo, o que faz um vereador, um deputado, um governador ou, até mesmo, o próprio presidente. Programação – Ela desenvolve muito o raciocínio lógico e, para fazermos decisões difíceis na vida, devemos ter raciocínio lógico. Além disso, o mercado de trabalho, atualmente, está muito exigente na questão da informática e esses conhecimentos podem ser acrescentados em nosso currículo. Economia – O que faz com que o dólar suba? Como pedirmos um empréstimo? Ainda, sabermos onde investir nosso dinheiro. Ou, por que o preço dos alimentos sobe? O que faz com que ações caiam? Nutrição – Hoje em dia, o índice de obesidade no mundo está muito alto. Então, por que não sermos incentivados na escola a nos alimentarmos melhor para termos uma vida mais saudável, o que, com certeza, diminuiria esses índices. Concluimos, a partir dessa pesquisa, que as escolas deveriam ter outras matérias ou, até mesmo, substituir as antigas. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Matérias. Escola. Cotidiano.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (anacsc@feevale.br)

## A Diversidade da Arte nas Ruas

Letícia Müller de Souza<sup>1</sup>; Milleny Rosa de Almeida<sup>1</sup>; Suzana Nayene da Silva Mobarach<sup>1</sup>; Shelda Padilha Blanco Vieira<sup>1</sup>; Isabel Schneider Machado<sup>2</sup>; Carla Adriana Caye<sup>2</sup>

A nossa pesquisa irá tratar sobre a intervenção urbana, mais conhecida como arte de rua, considerada uma forma de comunicação da sociedade. Algumas dessas expressões são apenas para embelezar as ruas e incentivar a arte, mas outras, muitas vezes, são instrumentos políticos e sociais. Considerada uma arte livre, pode ser feita por meio de: - Esculturas, que são qualquer tipo de material esculpido de uma forma criativa; - Wheat paste é uma técnica que os artistas de rua usam para colocar imagens detalhadas rapidamente; - Pôster de rua são os famosos cartazes de rua, que podem ser feitos manualmente ou graficamente impressos; - Instalações de rua é uma técnica que usa os espaços urbanos para recriarem um ambiente artisticamente, a fim de promover alguma ideia; - Intervenção de arte consiste em um processo de intervenção com obras de arte já existentes, com as pessoas ou com uma área específica; - Projeção de vídeo, feitas em uma parede ou um edifício formando imagens e animações; - Etiquetas de arte, usados como adesivos para exibir uma mensagem ou uma imagem; - Grafite, normalmente feitos por tintas em spray e marcadores; - Estêncil grafite, os artistas usam um corte de concepção sobre um cartão que pode ser facilmente usado para produzir uma série de grafites; - 3D Street arte, feita com giz ou tintas e criam uma ilusão de ótica aos olhos dos espectadores. Essas expressões artísticas mostram perfeitamente o conceito de Arte nas Ruas e, nesse contexto, pretendemos viabilizar um meio das pessoas conhecerem os diferentes tipos de artes nas ruas, sabendo diferenciá-los. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Arte. Rua. Artistas.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (isabelm@feevale.br)

## Taça Libertadores da América

Felipe Correia Scholz<sup>1</sup>; Vinicius Kasper Schneider<sup>1</sup>; Luciano Oliveira Behs<sup>1</sup>; Felipe Correia Scholz<sup>1</sup>; Vitor Hugo Schmitt<sup>2</sup>

A pesquisa “Os Maiores Campeões da Taça Libertadores da América” tem como objetivo principal mostrar todos os campeões desse campeonato e compreender por que ele ocorre todos os anos. O interesse sobre esse assunto surgiu a partir de uma paixão pelo futebol, experiência vivenciada pelos pesquisadores, em cada jogo do time do coração, o Grêmio. O trabalho foi realizado por meio de pesquisas, nas quais descobrimos que a Libertadores é muito maior do que parece, não é uma simples competição, mas um campeonato extremamente disputado, com muitos clubes participantes conhecidos mundialmente. Como maior motivação para o título, o campeão ganha uma vaga no Mundial de Clubes FIFA. A Taça Libertadores é um título muito cobiçado por todos os times, pois, além de classificar para o mundial, o clube ganha nome e respeito. Em setembro de 1958, o brasileiro José Ramos de Freitas, presidente da CONMEBOL, fez uma viagem à Argentina para, dentre outros assuntos, tratar da criação de um campeonato de clubes campeões e foi assim que surgiu a Taça Libertadores da América. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Taça. Libertadores da América. FIFA. Os Maiores Campeões

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (felipecscholz@gmail.com)

## Música na Prática da Atividade Física

Diovana Teixeira Kirschner<sup>1</sup>; Ismael Schneider da Silva<sup>1</sup>; Gabriel Victorino da Silva<sup>1</sup>; Lucca Djovani Borconni<sup>1</sup>; Mauro Breni de Almeida Brizola<sup>2</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>2</sup>

A pesquisa sobre a Influência da Música nas Atividades Físicas tem como objetivo mostrar que a música pode influenciar de várias maneiras nos exercícios. Na maioria das atividades, a dor e o cansaço estão presentes, podendo, muitas vezes, desmotivar as pessoas que focam diretamente no movimento repetitivo e entediante. Nesse sentido, a música pode ser um elemento muito eficaz para a melhoria do desempenho nas atividades, distraindo e desvinculando a atenção para outro estímulo que não seja tão cansativo. A música é percebida através da parte do cérebro que recebe o estímulo das emoções, sensações e sentimentos, o tálamo. Uma vez que o estímulo atinge essa parte, o cérebro superior é, automaticamente, invadido e um estreito contato entre o cérebro superior e o mundo ou realidade pode ser, assim, estabelecido. A música é uma das vertentes artísticas mais presente no nosso dia a dia, sendo facilitadora do desenvolvimento rítmico, um elemento fundamental para garantir o aprendizado da dança, dos esportes, das lutas e das atividades físicas em modo geral. Conforme ZANOLLI (2010), citando Karageorghis, “quando o indivíduo pratica uma corrida ouvindo música, ele desconecta-se, perde a noção do tempo, não vê o tempo passar, esse estado é chamado, pelos pesquisadores, de “Estado de Flutuação”. O indivíduo vai mais longe nos treinos; sua percepção de esforço diminui em cerca de 10%; o estado de humor muda diminuindo as sensações de cansaço. As músicas que possuem um significado, por exemplo, de “superação”, causam transformação da realidade, fazendo com que, inconscientemente, traga a emoção para aquele momento”. Porém, a música pode ter um efeito negativo também, pois ouvir uma música que não seja do seu gosto pode até causar irritação para os ouvidos e fazer com que a atenção do indivíduo seja voltada para a dor e o cansaço, ao invés de estar voltada para a música, já que, no momento, ela está sendo um estímulo desagradável. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Música. Influência. Exercícios. Estímulo

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (maurob@feevale.br)

## Qual o efeito da Regressão na vida de uma pessoa

Luana da Silva Flores<sup>1</sup>, Fernanda Farias<sup>1</sup>, Roberta Kraemer Maldaner<sup>1</sup>; Ana Cândida dos Santos Carvalho<sup>2</sup>; Mauro Breni de Almeida Brizola<sup>2</sup>

A presente pesquisa tem como tema principal a “Regressão”, que não é apenas uma consulta, mas, sim, a junção de todos os momentos e fases de vida passadas. Para entendermos o processo de Regressão, é necessário abandonar a ideia do tempo cronológico, que serve apenas para orientação. Não há tempo nem espaço. Nesse sentido, nosso objetivo é esclarecer o assunto e informar sobre as consequências causadas por conflitos em vidas passadas ou, até mesmo, na vida atual, até os cinco anos de idade. A Regressão de Memória é um processo espontâneo ou induzido que permite relembrar, compreender e integrar experiências marcantes vividas pelo paciente. Através das diferentes técnicas de regressão, pode-se acessar fatos ocorridos durante a vida adulta, a adolescência, a infância, o nascimento, a vida intrauterina e, inclusive, experiências ocorridas em outras vivências que ainda afetam o dia-a-dia. Com a realização desse trabalho, procuramos um método de esclarecer as pessoas que possuem medos, culpas ou repressões mal resolvidas e entendidas a procurarem um especialista no assunto para tratar suas dificuldades, tais como: traumas, padrões de comportamento, fobias, medos aparentemente infundados. A nossa pesquisa será feita com a ajuda da terapeuta, Adenaide Luzia Krummenauer, que executa regressões diariamente. Iremos entrevistá-la e fazer perguntas de interesse geral. Também mostraremos como é a consulta em vídeos que encontramos na internet. Os dados da teoria estarão em slides que o grupo explicará ao público interessado. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Traumas. Vidas Passadas. Experiências. Psicologia.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (anacsc@feevale.br)

## AFINAL, QUEM É JOHN GREEN?

Amanda Eduarda Marques<sup>1</sup>; Caroline Andreia Link<sup>1</sup>; Nicole Vidal da Silva<sup>1</sup>; Mirella Scheeffe<sup>1</sup>; Deisy Bamberg<sup>2</sup>; Vitor Schmitt<sup>2</sup>

O tema do nosso trabalho é o autor de diversos *best sellers*, John Green, e o nosso objetivo é apresentar informações sobre sua vida e obra, como o início de sua carreira, os comentários de leitores sobre suas obras mais famosas, seu desenvolvimento como autor, desde seu primeiro livro, sua evolução literária. Para chegarmos a estes resultados, pesquisamos em sites, blogs e nos próprios livros do autor. John Green nasceu em 1977, em Indianópolis, Indiana, EUA. Estudou na Lake Highland Preparatory School e na Indian Springs School (local utilizado como cenário de um de seus livros). É casado com Sarah e tem dois filhos. Tem um site e um canal no Youtube, o site voltado a temas ambientalistas e tecnológicos, e o canal sobre temas contemporâneos. Trabalhou por cinco meses em um hospital infantil, dando assistência religiosa para crianças e isso o ajudou, anos depois, a escrever o sucesso literário “A culpa é das Estrelas”. Escreveu seu primeiro livro “Quem é você Alasca?”, enquanto morava em Chicago e trabalhava como crítico literário. Escolhemos este autor, pois ele nos inspira com suas obras românticas e consegue fazer-nos refletir sobre pequenos detalhes do dia-a-dia. Green aborda assuntos óbvios sobre os quais nunca paramos para pensar e sua escrita é cheia de realismo e, ao mesmo tempo, de surrealismo. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: John Green. Vida de John Green. Obras de John Green.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (deisy@feevale.br)

## Suplementação Alimentar

Bruno Arteiro<sup>1</sup>, Gabriel Boreli<sup>1</sup>, Luan Saldanha<sup>1</sup>; Vitor Hugo Schmitt<sup>2</sup>; Deisy Bamberg<sup>2</sup>

O tema do nosso trabalho é a suplementação alimentar e o nosso principal objetivo é informar as pessoas sobre as suas principais características. Com pesquisas em diversos sites, chegamos aos seguintes dados e informações: suplementos são, na maioria das vezes, vitaminas, minerais e aminoácidos que complementam a alimentação. Além disso, são muito importantes para pessoas com carências nutricionais e, também, para praticantes de atividades físicas terem um melhor desempenho ou repor perdas nutricionais durante essa prática. Atualmente, no ritmo de vida em que vivemos, perdemos muitos desses nutrientes com estresse, falta de tempo ou, até mesmo, pelo consumo exagerado de produtos industrializados. Com isso, os suplementos passam a ser necessários no dia a dia, mas sempre com prescrição médica ou de um nutricionista. Suplementos parecem ser inofensivos, mas dependendo da quantidade ou do componente, podem ter consequências desagradáveis (nada que irá te matar ou causar alguma doença séria). Hoje, no mercado, temos milhares de produtos à nossa disposição, de variados tipos e marcas, como; Suplementos Hipercalóricos: que possuem uma taxa alta de carboidratos e proteínas e um alto valor energético. Esses suplementos são compostos por carboidratos e aminoácidos essenciais, ou seja, aminoácidos que não produzimos no nosso organismo. Suplementos Hiperproteicos/aminoácidos: são suplementos proteicos, possuem compostos de aminoácidos essenciais ao nosso organismo que ajudam na formação de músculos. Suplementos Termogênicos: ajudam no aumento do metabolismo, contribuem na perda de peso e gordura corporal. Suplementos Antioxidantes: são ricos em nutrientes e ajudam na limpeza do organismo. Quem pratica muita atividade física, acaba liberando muitos radicais livres no organismo, que são responsáveis pelo envelhecimento precoce e podem, inclusive, levar a doenças como o câncer e esses antioxidantes ajudam na eliminação desses radicais livres. Suplementos Polivitamínicos e Minerais: servem para pessoas que necessitam complementar vitaminas e minerais no dia a dia. Suplementos mais comuns utilizados em uma dieta: BCAA são aminoácidos de cadeia ramificada que são fundamentais para construção dos músculos e prevenção da perda muscular. Whey Protein: é a proteína do soro do leite e é considerado, por muitos, o melhor suplemento e, provavelmente, o mais usado. Ele possui altas concentrações de todos os aminoácidos essenciais e é conhecido como a proteína anabólica. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Alimentação. Suplementos. Conhecimento.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (vitorh@feevale.br)

## INFLUÊNCIA YOUTUBE

**Carlos Eduardo Pereira Filho<sup>1</sup>; Felipe Keller<sup>1</sup>; Nicolas Ruan Fetter<sup>1</sup>; Rafael Coimbra Vargas<sup>1</sup>; Elias Wallauer<sup>2</sup>; Tatiane Machado Borba<sup>2</sup>**

Tendo em mente a grande popularidade do Youtube, queremos explorá-lo e saber a opinião dos diversificados consumidores e produtores do seu conteúdo, acerca de aspectos como: a razão para certos públicos assistirem alguns conteúdos; o motivo de determinados gêneros de vídeos serem mais assistidos que outros; o perfil do público que acessa o Youtube; o impacto que um vídeo pode causar em algumas pessoas ou, até, modificá-las e influenciá-las. Para tanto, aplicaremos um questionário, com perguntas simples referentes ao conteúdo assistido e produzido neste portal. Pretendemos compreender este público consumidor, para que se possam criar estratégias de marketing para os vídeos produzidos. O Youtube é um site que permite que os seus usuários compartilhem vídeos digitais, utilizando o formato Flash Player para disponibilizar o conteúdo. Atualmente, é o mais popular site do tipo, pela possibilidade de hospedar quaisquer vídeos. Sua história teve início numa garagem de São Francisco, em Fevereiro de 2005, onde os funcionários de uma empresa de tecnologia, Jawed Karim, Chad Hurley e Steve Chen, hoje com 27, 29 e 27 anos, respectivamente, iniciaram a criação de um programa de computador para partilhar vídeos com os amigos. A ideia de criar o Youtube resultou do inconveniente de compartilhar arquivos de vídeo. “Estávamos num jantar em Janeiro de 2005, onde fizemos arquivos digitais. No dia seguinte, não conseguíamos enviá-los por e-mail e demoramos muito para colocá-los na internet. Pensamos que deveria haver uma forma mais fácil de fazer isso”, afirmou Hurley, em entrevista à revista “Fortune”. Cerca de 20 meses depois, em 9 de outubro de 2006, a invenção seria comprada pelo Google por 1,65 bilhões de dólares em ações, cujo conceito, curiosamente, também havia surgido numa garagem de São Francisco, há oito anos atrás. Youtube já é reconhecido como trabalho e vem, cada vez mais, crescendo no mundo, principalmente, em 2015. Muitas empresas já começaram a patrocinar o trabalho do Youtube com seus anúncios e, quanto maior o canal, mais patrocinadores haverá e a rentabilidade aumentará com as visualizações recebidas no vídeo e com os anúncios colocados. Antes do lançamento do Youtube, em 2005, existiam poucos métodos simples disponíveis a usuários normais de computadores que queriam colocar seus vídeos na Internet. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Vídeos. Conteúdo. Produção.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (eliaswallauer@hotmail.com)

## AS 5 PIORES ARMAS BIOLÓGICAS DA HUMANIDADE

VICENTE SANT'ANNA BÜNDCHEN<sup>1</sup>; GUILHERME SANABRIA DA SILVA<sup>1</sup>; LUCAS GUSTAVO FETTER RIGATTI<sup>1</sup>; ANA CÂNDIDA SANTOS DE CARVALHO<sup>2</sup>; MAURO BRENI DE ALMEIDA BRIZOLA<sup>2</sup>

A pesquisa “As cinco piores armas biológicas” pretende analisar as piores armas biológicas que a humanidade já teve ou poderá ter. Para isso, realizar-se-á pesquisa bibliográfica em sites, revistas especializadas e outras fontes, a fim de comprovar que armas biológicas são vírus e bactérias transformados, geneticamente, em laboratórios para se tornarem resistentes aos tratamentos e que podem matar ou incapacitar um inimigo, animais e plantas de uma nação adversária. É importante destacar que o uso de armas biológicas, feitas com vírus e bactérias – que podem dizimar populações ao contaminar a água ou os alimentos e para as quais não há tratamento - é impossível de ser detectado por equipamentos de segurança. Atualmente, entre essas armas estão bactérias (ou as toxinas que produzem), vírus e fungos. Laboratórios de guerra bacteriológica foram criados pelas superpotências, EUA e a ex- URSS, durante a Guerra Fria. Porém, o único uso documentado de armas biológicas em combate foi pelos japoneses contra cidades chinesas, no final da década de 30 e início da década de 40. Também foram atribuídos aos japoneses experimentos com agentes bacteriológicos em “cobaias” humanas (principalmente, prisioneiros de guerra). Esses microrganismos são transformados em armas letais em laboratórios de vários países. Na lista de produtores de armas biológicas estão Iraque, Irã, Síria, Líbia, Índia, Paquistão e China. Além disso, o serviço de inteligência americano informou que países como Estados Unidos, Rússia, Irã, Iraque, Líbia, Coreia do Norte e Afeganistão mantêm esses laboratórios, onde cultivam as chamadas armas de destruição de massa. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Armas biológicas. Contaminação. Destruição.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (anacsc@feevale.br)

## Os surdos e a música

Felipe Francisco Xavier<sup>1</sup>; Hernan Dario Sanches<sup>2</sup>; Cleidi Jaqueline Blos Dresch<sup>2</sup>

A seguinte pesquisa propõe-se a descobrir as diferentes formas que as pessoas surdas têm para “escutar” música. Através da pergunta: “*Como será que os surdos sentem a música?*” Pretende-se entender as maneiras que os deficientes auditivos têm de desfrutar algo que, supostamente, um dos seus sentidos não lhes permite. Os surdos, entre eles o autor deste trabalho, devem utilizar os outros sentidos para interpretar o que a maioria das pessoas faz pela audição, seja para dirigir um carro, usar o celular e entender o que as outras pessoas falam, só para nomear algumas de tantas atividades. Mas o que acontece com a música? Será que ela pode ser apenas ouvida? Podemos senti-la de outras maneiras? Após conversar com vários surdos, descobriu-se que muitos deles desfrutam um som e participam de festas com música eletrônica. Tentaremos, pois, neste trabalho, demonstrar de forma teórica e prática como é que isto acontece. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Surdos. Sentir. Música.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (hernan@feevale.br)

## A Historia da Champions League

Marcos Davi Teixeira Fink<sup>1</sup>; Salvatory Fioravante<sup>1</sup>; Nicolas Castro Mattos<sup>1</sup>; Vítor Hugo Schmitt<sup>2</sup>; Deisy Kariny Bamberg<sup>2</sup>

UEFA CHAMPIONS LEAGUE - O tema desta pesquisa é a Champions League e tem como objetivo informar as pessoas sobre a história deste campeonato. O principal motivo desta escolha é porque, no nosso dia a dia, vemos um número considerável de jovens que se interessam pelo assunto e o acompanham. A partir de pesquisa bibliográfica, em livros, artigos científicos e periódicos, foi possível descobrir que a Liga dos Campeões da UEFA, oficialmente UEFA Champions League, sucessora da Taça dos Clubes Campeões Europeus (o mesmo nome atribuído ao troféu até aos dias atuais: Coupe des Clubs Champions Européens) é uma competição organizada pela UEFA, desde a temporada 1955–56 (desde 1992–93 no seu atual formato), para os clubes de futebol que obtiverem as melhores classificações nos torneios domésticos. O prêmio, a European Champion Clubs Cup (mais conhecida por European Cup) é o troféu mais prestigiado do futebol europeu. Atualmente, esse campeonato é o maior torneio entre os clubes do mundo. A ideia de organizar torneios internacionais, envolvendo as melhores equipes de cada país Europeu, não é nem um pouco recente, sendo que os primeiros projetos de uma competição neste molde vêm desde a primeira década do Século XX. Nesta época, já tivemos torneios como Coupe Van der Straeten Ponthoz, a Coupe des Pyrénées e a Lipton Cup. A Champions League começou a ser moldada em 1920, com duas competições chamadas de Mitropa Cup e Taça Latina: a Copa Mitropa é considerada a precursora da Liga dos Campeões mais do que a precursora da Champions League e foi um esteio na época da Depressão, entre Guerras Mundiais e a quebra da Bolsa. Também marcou a profissionalização do Futebol e a consolidação do esquema tático WM. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: História. Europa. Campeonato.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (vitorh@feevale.br)

## A história dos videogames

Arthur da Silva<sup>1</sup>, Arthur Ledur<sup>1</sup>, Gabriel Diefenbach<sup>1</sup>, Vinícius Furlanetto Borges<sup>1</sup>; Hernan Dario Sanchez<sup>2</sup>; Cleidi Jaqueline Blos Dresch<sup>2</sup>

No ano de 1967, o engenheiro Ralph Baer desenvolveu o primeiro protótipo de *videogame* com o objetivo de trazer mais diversão à equipe da empresa Sanders Associates e atrair investidores, acontecimento que marcou o início de uma nova era. A partir desta pesquisa, nosso grupo tem como objetivo conhecer a história dos jogos de console para analisar a evolução dos mesmos, desde o primeiro (ODYSSEY), no ano de 1958, até o último jogo lançado este ano (XBOX ONE). Percebemos, ao longo dos estudos, que apesar da tecnologia apresentada nos consoles atuais, a maioria das pessoas gosta muito dos jogos mais antigos e básicos, criando-se, em torno deles, certa nostalgia. A metodologia utilizada para a realização do estudo foi a pesquisa bibliográfica, basicamente, em sites de internet. Realizamos, também, uma análise quantitativa que teve como objetivo descobrir as causas desta nostalgia. Para isso, realizamos questionários com jovens e adultos, para saber as opiniões sobre o assunto, a pergunta foi: “*Você se lembra do seu primeiro videogame? Em uma escala de 0 a 10, quanta nostalgia estes momentos causam a você?*” Chegamos à conclusão de que tanto jovens quanto adultos sentem certa nostalgia dos jogos antigos, mesmo gostando dos atuais. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Videogames. Consoles. Nostalgia.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (hernan@feevale.br)

## COMO SÃO FEITOS OS JOGOS DE VIDEOGAME

Artur da Rocha Lopes<sup>1</sup>; Janine Vieira<sup>2</sup>

O *videogame* ou *game* é uma disputa competitiva, executada na forma de um jogo eletrônico, no qual o jogador interage com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe, geralmente, uma televisão ou um monitor. Começaram a projetar jogos simples e simuladores, no final da década de 1950, mas somente a partir da década de 1970 é que os jogos eletrônicos ficaram populares. Entender como esses jogos de *videogame* são criados é o objetivo do trabalho e a pesquisa foi realizada através da internet. A elaboração de um jogo envolve uma grande equipe, que reúne profissionais de formações variadas e muitos milhões de dólares. O primeiro passo é ter boa ideia, registrá-la em um documento e iniciar as pesquisas para escrever a história, como se ele fosse um filme. Com o roteiro pronto, a ideia é transformada em linguagem de computador. Programadores criam uma plataforma com um conjunto de códigos matemáticos que dá suporte às animações e, enquanto isso, uma equipe de designers dá forma aos personagens e aos cenários. Depois, também são utilizados outros programas para dar vida aos personagens. A parte sonora, normalmente é deixada para o fim. Quando o jogo está quase pronto, começam a verificar todos os detalhes, do início ao fim. Essa fase inicial de teste é chamada fase alfa. Em seguida, novas versões, conhecidas como beta, são encaminhadas a jogadores selecionados, que descobrem eventuais erros. Após nova rodada de correções, fica pronta a versão final, a qual, finalmente, é comercializada. Da primeira ideia do jogo, até a chegada às lojas, o tempo de produção pode chegar a três anos. Portanto, o jogo eletrônico que utilizamos para nossa diversão é resultado de um longo tempo de pesquisas de profissionais de variadas áreas e transformações do roteiro em códigos complexos em diferentes programas. (Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação)

Palavras-chave: Entretenimento. Jogo. Videogame.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (janinevieira@feevale.br)