

## SUMÁRIO

ENTENDER O TEXTO PARA LER A SI E AO OUTRO: O POEMA EXCURSÃO, DE SÉRGIO CAPPARELLI.....	3
A LEITURA E SEUS BENEFÍCIOS.....	4
MARIA DA PENHA, MARIA DE TODOS NÓS.....	5
BENEFÍCIOS QUE CÃES E GATOS TRAZEM ÀS PESSOAS.....	6
PARALISIA DO SONO - O MISTÉRIO DESVENDADO.....	7
A HISTÓRIA DO JORNAL E A SUA IMPORTÂNCIA EM NOSSA VIDA.....	8
ESTUDO DO CASO- INFLUÊNCIA DA COPA DO MUNDO NO BRASIL E ANÁLISE DA ATUAL GESTÃO DO FUTEBOL.....	9
O DISTANCIAMENTO CAUSADO PELO USO EXCESSIVO DO CELULAR.....	10
EXPRESSÃO CORPORAL NA DANÇA.....	11
CONHECENDO O UNIVERSO PARTICULAR DO AUTISMO.....	12
COSPLAY.....	13
SNUFF MOVIES.....	14
SONHOS E PESADELOS.....	15
A INFLUÊNCIA ZODIACAL EM NOSSAS VIDAS.....	16
TRAILERS E SEUS RECURSOS.....	17
GENTE GRANDE SABE O QUE FAZ: APLICAÇÃO DE ROTEIRO DE LEITURA NO ENSINO MÉDIO.....	18
ENCANTAMENTOS DO PARQUE WALT DISNEY WORLD.....	19
CONHEÇA MAIS SOBRE O DÉFICIT DE ATENÇÃO.....	20
JOGOS ELETRÔNICOS COMO PROFISSÃO.....	21
O CAMINHO DO ARROIO SANGA FUNDA E SUA HISTÓRIA.....	22
CHERNOBYL.....	23
ÍDOLOS MUSICAIS.....	24
PSICOPATIA VS SOCIOPATIA.....	25
MÁ ALIMENTAÇÃO - A EPIDEMIA DO SÉCULO XXI.....	26
A ESCRITA E O LIVRO.....	27
ANABOLIZANTES.....	28
ESTERÓIDES ANABOLIZANTES.....	29
COMO DA VINCI INFLUENCIOU O ARMAMENTO MILITAR.....	30
OS FALSOS SAUDÁVEIS.....	31
O USO DO CELULAR NA ADOLESCÊNCIA.....	32
A VIDA DOS PANDAS.....	33
DROGAS NO ESPORTE.....	34
E-SPORTS: A EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	35
ESTEREÓTIPO FEMININO.....	36
DEEP WEB: O LADO NEGRO DA INTERNET.....	37

LIVROS E OS BENEFÍCIOS DA LEITURA.....	38
CÂNCER: SENTENÇA OU SUPERAÇÃO.....	39
QUAL A PREFERÊNCIA.....	40
HISTÓRIA DO FUTEBOL.....	41
LENDAS.....	42
O AÇÚCAR NOS ALIMENTOS.....	43
TRATAMENTO DE CÂNCER.....	44
COMPARAÇÃO DE CONSOLES PS3 VS X BOX360.....	45
LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO JAVA PARA INICIANTES.....	46
A INFLUÊNCIA DOS SERIADOS ESTRANGEIROS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA.....	47
COMO FORMAR UM TENISTA DE PONTA.....	48
DEFENSE OF THE ANCIENTS (JOGOS DIGITAIS).....	49
DEUSES GREGOS.....	50
MUSCULAÇÃO NA ADOLESCÊNCIA.....	51
BMX IN THE STREET.....	52
GAMES: DESAFIOS ANTIGOS E ATUAIS.....	53
A HISTÓRIA DO VÔLEI: PROCESSO DE EVOLUÇÃO.....	54
TIPOS DE ABUSOS CONTRA MENORES.....	55
CORES - PRIMÁRIAS E SECUNDÁRIAS.....	56
PSICOLOGIA DO FUTEBOL.....	57
O DESPERTAR DE UM SORRISO ESPECIAL: AS EMOÇÕES CAUSADAS PELA LEITURA DE PETER PAN.....	58
LENDAS.....	59

## ENTENDER O TEXTO PARA LER A SI E AO OUTRO: O POEMA EXCURSÃO, DE SÉRGIO CAPPARELLI

Gabriele Dapper<sup>1</sup>; Maria Eduarda Schwendler Zittlau<sup>1</sup>; Suélen Worst<sup>1</sup>; Andreia Laux Ternus<sup>1</sup>; Juracy Assmann Saraiva<sup>2</sup>

O presente trabalho integra o projeto de pesquisa “Texto literário: espaço de reflexão crítica e de formação de sujeito”, coordenado pela professora Juracy Assmann Saraiva da Feevale, e faz parte do “Programa de Iniciação em Ciências, Matemática, Engenharias, Tecnologias Criativas e Letras” (PICMEL), apoiado pela Fapergs. Deste projeto participam, além da coordenação, duas professoras pesquisadoras e seis alunos- bolsistas. Os alunos participam de encontros de estudo e de análise de textos literários, com o intuito de posicionar-se criticamente frente à realidade apresentada e também frente aos procedimentos expressivos da linguagem. Após, aplicam roteiros de leitura e explicam conceitos teóricos na turma em que estudam. Assim, a leitura é multiplicada e a análise crítica também, pois o texto literário contribui para a formação de indivíduos mais conscientes de seu compromisso social e ético. A proposta da pesquisa baseia-se na “Estética da Recepção” e a ênfase nos procedimentos de receptividade do texto literário justifica-se, pois essa perspectiva valoriza o leitor e possibilita a oportunidade de estabelecer um vínculo de identificação ou negação com a realidade apresentada pelo texto. Seguindo a metodologia da recepção, esta comunicação enfoca o poema “Excursão”, de Sérgio Capparelli, e apresenta seu roteiro de leitura e os resultados do envolvimento dos alunos de uma turma de 8º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Francisco Weiler de Morro Reuter.

Palavras-chave: Poema. Excursão. Leitura. Reflexão. Produção.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (gabrieledapper661@gmail.com)

## A Leitura e seus Benefícios

Larissa Cristina Duarte<sup>1</sup>; Nathana Franck Pacheco<sup>1</sup>; Thais Franck Flores<sup>1</sup>; Diego Fruscalso<sup>2</sup>; Andréia da Silva Ribeiro<sup>2</sup>

O tema do nosso projeto é a leitura e como ela pode influenciar na vida das pessoas, sejam elas jovens ou de mais idade. O nosso objetivo com esse trabalho é saber por que algumas pessoas não possuem o hábito de ler, sendo que a leitura é algo essencial na vida de todos e podemos usar a leitura para diversas áreas da nossa vida: pessoal, profissional e escolar. Com a leitura, estimulamos o nosso lado criativo, aprendemos a interpretar textos e situações com mais clareza, nos expressar com mais facilidade, criamos um novo vocabulário, descobrimos coisas novas e podemos dar a volta ao mundo sem sairmos do lugar. O principal motivo para termos escolhido esse tema é porque no nosso dia a dia, na escola, vemos um número considerável de alunos conectados à internet, sempre com o telefone na mão, mas raramente vemos algum aluno com um livro aberto. Nesses últimos tempos, as pessoas têm migrado do mundo de papel para o mundo digital, porém sabemos que, na internet, há muito conhecimento, mas de nada adianta ter acesso a todo esse conhecimento se não souber interpretar ou não tiver o interesse de ir atrás de coisas novas. Este é o nosso ponto de vista para o referencial teórico, basearemos-nos principalmente em citações de autores famosos, tais como: Erico Veríssimo, Martha Medeiros, Mario Quintana, entre outros, também usaremos o livro "A Menina Que Detestava Livros", de Manjusha Pawagi, que conta a história de uma garota que vivia em uma casa cheia de livros e, sem nunca ter aberto nenhum, falava que não gostava de ler, mas, um dia, um desastre acontece e ela é obrigada a ler todos os livros e descobre, então, o fantástico mundo da leitura. Isso é o que queremos mostrar: como a leitura possui um mundo próprio, cheio de magia, somente esperando alguém que o descubra. Para o projeto de campo, separaremos dois grupos: Grupo A é o grupo representado pelos leitores e o Grupo B é o grupo representado por pessoas que não leem. Algumas das perguntas faremos são: "Você considera a leitura um hábito importante? Justifique", "Você tem o hábito de ler?" "Se sim, de onde veio?" "Se não, por que não?", "A internet interfere na leitura?" "Para você, qual é o benefício da leitura?". O projeto ainda está em fase de desenvolvimento.

Palavras-chave: Leitura e Benefício. Importância. Livros

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

## María da Penha, María de todos nós

Terezinha Ivonice Santos de Carvalho<sup>1</sup>; Bianca Silveira<sup>1</sup>; Danieli Reichel Martini<sup>1</sup>; Natalia Martha Machado<sup>1</sup>; Natalia Tais dos Reis de Brito<sup>1</sup>; Leticia Danielli de Almeida Welter<sup>1</sup>; Leticia Maisa Klöpsch<sup>1</sup>; Mariana Marta Weber<sup>1</sup>; Natieli Abreu Girsch<sup>1</sup>; Amanda Cristina Krug<sup>1</sup>; Felipe Oliveira dos Santos<sup>1</sup>; Felipe Winck Brock<sup>1</sup>; Francisco Brasil; Gabriel Basotti<sup>1</sup>; Gabriel Moroni Roehrs<sup>1</sup>; Giulia Muller de Oliveira<sup>1</sup>; Gustavo Alencar Silva<sup>1</sup>; João Pedro de Oliveira Malta<sup>1</sup>; Junior Diesel<sup>1</sup>; Kevin Lukan Trelha dos Santos<sup>1</sup>; Leonardo Vinicius de Lima<sup>1</sup>; Luana Ely Quintana<sup>1</sup>; Luis Victor de Oliveira<sup>1</sup>; Marcela Miranda Tinoco<sup>1</sup>; Matheus Eduardo Bernardes da Silva<sup>1</sup>; Michele verruck Muller<sup>1</sup>; Munique Graziela da Silva<sup>1</sup>; Pedro Henrique Fleck<sup>1</sup>; Pedro Mattos Ev<sup>1</sup>; Samuel Gonçalves Braga<sup>1</sup>; Taila Duarte<sup>1</sup>; Thamiros Ribas Schukes<sup>1</sup>; Weslen Severo Mombach<sup>1</sup>; William Rafael Heinen<sup>1</sup>; Hector Daniel Pereira Vingert<sup>1</sup>; Terezinha Ivonice Santos de Carvalho<sup>1</sup>; Tais de Oliveira<sup>1</sup>; Diego Fruscalso<sup>2</sup>

Com o objetivo de interpretar as diferentes leituras que nos cercam, entre elas as leis, bem como os temas do nosso dia a dia, fez-se necessário trazer para o debate em sala de aula uma das leis que vem ao encontro da realidade escolar e que, muitas vezes, é tratada com distanciamento por desconhecimento: a Lei Maria da Penha. O presente trabalho aborda o entendimento de doutrinadores sobre a lei nº 11.340/2006, popularmente conhecida como "Lei Maria da Penha", criada para prevenir e coibir a violência doméstica e familiar contra a mulher e que tem se mostrado bastante polêmica no cenário jurídico, gerando divergentes debates. Foi sancionada no dia 07 de agosto de 2006, entrando em vigor no dia 22 de setembro do mesmo ano, como forma de prevenção à prática de violência contra a mulher no âmbito doméstico e familiar e estabelecer medidas de assistência e proteção. A referida lei ganhou esse nome em homenagem a Maria da Penha Maia Fernandes, biofarmacêutica cearense que foi casada com o professor universitário Marco Antonio Herredia Viveiros, que tentou assassiná-la por duas vezes. Segundo estabelece o Artigo 226, §8º da Constituição Federal: "O estado assegurará a assistência à família na pessoa de cada um dos que a integram, criando mecanismos para coibir a violência no âmbito de suas relações". Desde que a lei entrou em vigor, foram criados 70 juzizados de violência doméstica, 193 centros de referências de atendimento à mulher e 82 casas para abrigos temporários de mulheres em situação de risco. O número de denúncias na Central de Atendimento à Mulher, 180, aumentou, passando de 46.423 em 2006 para 978.419 em 2012. "Há 30 anos, violência doméstica era considerada um problema de âmbito privado e hoje falada publicamente, porque temos uma lei considerada de utilidade pública ao combate à violência, conforme Wânia Pasinato, pesquisadora do Núcleo de Estudos da Violência da USP (NEV)". Diante da importância do assunto, tornou-se imprescindível que o tema faça parte pedagógica dos conteúdos curriculares desenvolvidos na escola, uma vez que tal aprendizado ecoará na prática do convívio familiar, de forma direta ou indiretamente, a partir do esclarecimento que o aluno transporta a sua família, visando uma consequente mudança de hábito no seu próprio meio.

Palavras-chave: Lei Maria da Penha. Conhecimento. Cumprimento e proteção.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (terecarvalho63@yahoo.com.br)

## Benefícios que cães e gatos trazem às pessoas

Bruna Cicilia Prestes<sup>1</sup>; Caroline de Souza<sup>1</sup>; Júlia da Cruz Ferreira<sup>1</sup>; Eduarda Herberts Pacheco<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>2</sup>; Vania Dienstmann<sup>2</sup>

A pesquisa “BENEFÍCIOS QUE CÃES E GATOS PODEM TRAZER ÀS PESSOAS” tem como objetivo evidenciar que cães e gatos podem estimular uma vida mais saudável e trazer benefícios como mais calma e tranquilidade, além de ajudar a evitar doenças. Utilizar-se-à, para tanto, canais educativos, bibliografia e recursos eletrônicos. Comprovou-se, ao término da pesquisa, que os animais podem sim trazer benefícios para seus donos e evitar doenças, como os problemas cardíacos e estresse. Também podem ajudar com o fortalecimento do sistema imunológico para que tenhamos mais disposição, aumentar a expectativa de vida, a interação social, a concentração para realizar tarefas diárias básicas e ainda dar apoio a pessoas com problemas diabéticos.

Palavras-chave: Cães. Gatos. Benefícios

---

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

## Paralisia do sono - O Mistério Desvendado

Alanis Führ Schaab<sup>1</sup>; Ketlin Liandra Lucatelli<sup>1</sup>; Milene Taís Lopes<sup>1</sup>; Mirta Vitória Matte<sup>1</sup>; Geraldine Thomas da Silva<sup>2</sup>; Jéferson Nunes<sup>2</sup>

A pesquisa “Paralisia do Sono: O Mistério Desvendado” tem como objetivo principal descobrir por que ocorre a Paralisia do Sono e quais são os sintomas decorrentes desse transtorno. O interesse em pesquisar sobre esse assunto surgiu a partir de uma experiência vivenciada por uma das integrantes, que ficou curiosa em saber o que havia acontecido. O trabalho foi realizado por meio de pesquisa bibliográfica, onde descobrimos que a paralisia do sono acontece quando, durante o sono, o cérebro acorda, mas os músculos não, fazendo com que a pessoa não consiga se mexer. Isso ocorre quando alguém desperta durante o sono REM, que é a fase mais leve do sono. No breve período que dura a paralisia, a pessoa acorda e fica completamente consciente de si mesma e de seus arredores, mas seus músculos permanecem dormentes. Os sintomas decorrentes desse transtorno são sensações de sufocamento, ansiedade, medo e, em algumas situações, o indivíduo pode vir a ter alucinações. Por mais estranho e assustador que isso possa parecer, trata-se apenas de um distúrbio do sono. Surgem, muitas vezes, interpretações espirituais dessas experiências, mas elas são apenas o resultado das crenças e folclore dos povos. A paralisia do sono é apenas um problema médico. Além disso, realizamos também uma entrevista e, por meio do material analisado, percebemos que muitas pessoas desconhecem esse transtorno e que, muitas vezes, acreditam que presenciaram algo sobrenatural. Devido a isso, procuramos buscar informações e respostas para que as pessoas entendam e conheçam a Paralisia do Sono.

Palavras-chave: Transtorno. Sono. Alucinações

---

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

## A história do jornal e a sua importância em nossa vida

Sara Carolina Schilling<sup>1</sup>; Gabriela Garcia Soares<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>2</sup>; Vania Dienstmann<sup>2</sup>

A pesquisa “A HISTÓRIA DO JORNAL E SUA IMPORTÂNCIA EM NOSSA VIDA” tem como objetivo principal saber se o jornal faz parte da rotina das pessoas e qual a importância desse meio de comunicação para seus leitores. Utilizar-se-á, para tanto, entrevistas, recursos eletrônicos e visitação ao jornal NH a fim de mostrar que o jornal é importante em nossas vidas. Comprovou-se, ao término da pesquisa, que jornal não é somente folhas de papel, mas sim um meio de comunicação que traz conhecimentos, história e notícias para seus leitores, deixando-os informados sobre os acontecimentos do nosso dia-a-dia. O jornal faz parte sim da vida das pessoas, pois o número de leitores é grande, segundo as entrevistas, e a leitura das notícias é rotina na vida dessas pessoas, igualando-se a outros hábitos matinais comuns. A leitura total ou parcial do jornal é uma forma barata e fácil das pessoas ficarem atualizadas em qualquer lugar e a qualquer hora.

Palavras-chave: Leitura. Jornal. História.

---

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



## **Estudo do Caso- Influência da Copa do Mundo no Brasil e análise da atual gestão do futebol**

Thiago Schilling<sup>1</sup>; Geraldine Thomas da Silva<sup>2</sup>; João Fernando Munhoz Junior<sup>2</sup>

O estudo intitulado “Influência da Copa do Mundo no Brasil e análise da atual gestão do futebol” tem como objetivo demonstrar ao público em geral os problemas, soluções e exemplos a serem seguidos para restaurarem o futebol nacional. Como métodos, utilizou-se pesquisa bibliográfica (sites, artigos e livros), além de entrevistas com pessoas especializadas no assunto. Durante o estudo do futebol brasileiro e a influência da Copa do Mundo FIFA sobre ele, percebemos que certos clubes beneficiaram-se do evento por meio de ações de marketing, tais como camisas personalizadas, produção de revistas e livros, relacionando os clubes com a história das Copas, o uso da imagem de jogadores de seleções, usando produtos dos clubes, etc. Também identificamos que o futebol nacional está sendo mal administrado por uma série de fatores como: discórdias políticas entre federações e confederação, deficiência no preparo dos profissionais, dirigentes que não renovam sua maneira de dirigir os clubes, dependência financeira de uma única fonte, a desunião dos clubes, falta de planejamento e convicção, a má exploração de suas marcas por meio de marketing digital e uso de seus estádios. Esperamos que haja uma capitalização de conhecimento de futebol, dentro e fora de campo, a partir da Copa do Mundo, usando os exemplos da Alemanha e da Inglaterra, para voltarmos a ser o país do futebol, e também para que os 7 x 1 fiquem apenas num passado triste de nossas lembranças e não voltem a ocorrer.

Palavras-chave: Futebol. Copa do Mundo. Brasil.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (thiaguinho83@hotmail.com)

## O distanciamento causado pelo uso excessivo do celular

Luísa Lauthart<sup>1</sup>; Julia Gomes Ana Maria Gonçalves<sup>1</sup>; Geraldine Thomas da Silva<sup>2</sup>

O trabalho intitulado “O distanciamento causado pelo uso excessivo do celular” tem como objetivo principal analisar o distanciamento causado nas pessoas pelo uso excessivo do celular. O trabalho foi realizado por meio de pesquisa bibliográfica, na qual descobrimos que as ferramentas da tecnologia foram desenvolvidas com o intuito de nos aproximar das pessoas que estão distantes, o que facilitaria mantermos contato com familiares, amigos e parentes distantes. Porém, esta mesma tecnologia que nos aproxima também nos afasta das pessoas que estão ao nosso lado. Pois a atenção que antes era única e concentrada, o antigo conversar olho no olho, foi substituído pela atenção dividida. Enquanto conversamos com alguém, muitas vezes, a outra pessoa está utilizando o celular para teclar, atualizar-se via mídias sociais. Até mesmo nas mesas, onde as refeições familiares eram realizadas, sendo discutido algum assunto de família, hoje não se tem mais diálogo, pois os adolescentes teclam o tempo todo com seus amigos e distraem-se facilmente com notícias e comentários em redes sociais. Também foram feitas entrevistas com o público jovem para saber a opinião deles sobre o assunto e se as informações bibliográficas condizem com a realidade.

Palavras-chave: Celular. Distanciamento. Adolescentes.

---

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

## Expressão Corporal na Dança

Júlia Letícia Ramos de Souza<sup>1</sup>; Saimon Mizael de Oliveira Quadros<sup>1</sup>; Rafaela Wilhems<sup>1</sup>; Gabrielle Trevizani Grings<sup>1</sup>; Isabel Machado<sup>2</sup>; Elizabeth Schimitz<sup>2</sup>

A pesquisa e estudo é sobre expressão corporal, na fase adolescente e adulta, através da dança. Mostraremos como isso influencia na saúde, tanto física como mental e o quão importante é, na vida dos seres humanos, a arte, expressão de sentimentos e ideias. Sabemos que é importante ser aguçada a criatividade de várias formas diferentes, por isso queremos mostrar, para jovens e adultos, o outro mundo que existe além desse em que vivemos: o mundo artístico, cultural, expressivo, sentimental, fora da vida virtual com a qual estamos acostumados. A Arte que mostraremos é em forma de dança, uma das formas mais conhecidas de expressar os sentimentos, assim como tantas outras, por exemplo: desenho, canto, pintura, dramatização. Nossa pesquisa será feita em forma de entrevista, interrogando pessoas que vivem no meio artístico, no caso dançarinos, professores de dança, instrutores, colegas de dança, enfim, do ramo artístico. Mostraremos vários estilos de dança, a gosto de cada um, o estilo de dança que mais identifique-se e expresse seus sentimentos, que melhore sua autoestima, sua qualidade de vida, sua saúde e bem estar. A pesquisa visa o bem estar físico e mental do ser humano, tanto no meio artístico como em sua vida social. Além de fazer bem a nossa saúde, isso nos diverte, nos faz feliz, a dança e expressão é algo que nos leva a um mundo incomum, algo sem igual, que nos faz bem.

Palavras-chave: Expressão Corporal. Dança. Arte.

---

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

## Conhecendo o universo particular do Autismo

Gabriela Kautzmann<sup>1</sup>; Eduarda Lauthart<sup>1</sup>; Geraldine Thomas da Silva<sup>2</sup>

A pesquisa intitulada “Conhecendo o universo particular do Autismo” tem como objetivo geral compreender como o conjunto de sintomas interfere e afeta as áreas de socialização, de comunicação e do comportamento do autista. O trabalho desenvolve-se a partir do interesse e curiosidade das integrantes no assunto, além da necessidade de ampliação de pesquisas na área, uma vez que há muitas dúvidas e contradições nas bibliografias existentes. A pesquisa foi realizada por meio de visitas a instituições, entrevistas com pais e psicólogos e pesquisa bibliográfica, onde se descobriu que o Autismo caracteriza-se pela presença de um desenvolvimento acentuadamente atípico na interação social e na comunicação, por um repertório de atividades e interesses marcadamente restritos, por dificuldades de flexibilidade de pensamento e de comportamento, que se exibem em comportamentos estereotipados e rígidos, associados a dificuldades na aceitação de alterações de rotinas. A dificuldade em comunicar-se que os autistas, na maioria das vezes, apresentam, origina a dificuldade em socializar, logo é importante proporcionar a essas crianças ambientes de interação, pois, grande parte delas, à medida que interage com os seus pares, adquire e/ou melhora as competências sociais. Na grande maioria das vezes, esse conjunto de características conduz a um isolamento contínuo da criança e da sua família. No entanto, acredita-se que uma inclusão escolar bem sucedida pode proporcionar a essas crianças oportunidades de convivência com outras da mesma faixa etária, constituindo-se a escola em um espaço de aprendizagem e de desenvolvimento de competências pessoais e sociais. É no contexto das relações sociais que emergem a linguagem, o desenvolvimento cognitivo, o autoconhecimento e o conhecimento do outro. A pesquisa ainda está em desenvolvimento, porém, os resultados parciais encontrados pelas pesquisadoras dizem que não são os autistas que precisam se adequar aos padrões da sociedade, mas sim os próprios cidadãos têm a necessidade de mudar a sua forma de pensar e aceitar as diferenças do próximo, sendo ele autista ou não.

Palavras-chave: Autismo. Socialização. Comunicação. Comportamento.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (Gabikautzmanns2@gmail.com)

## Cosplay

Franciele Henrich<sup>1</sup>; Amanda Simon<sup>1</sup>; Guilherme da Veiga Silva<sup>1</sup>; Isabel S. Machado<sup>2</sup>

Nossa pesquisa tem como objetivo mostrar, com base em pesquisas e experiências pessoais, mais sobre o que é cosplay. Ao contrário do que muitos pensam, o cosplay foi criado nos EUA, não no Japão. A origem do nome tem como junção as palavras “costume” e “roleplay”, basicamente, “fantasia” e “interpretação”. Apesar de, na maioria dos casos, ser apenas um hobby, ser um cosplayer pode também ser uma profissão. Muitas pessoas têm uma ideia errada da atividade, julgando as pessoas que o fazem “loucas” ou “sem personalidade”; há sim casos à parte, mas são poucos. Este hobby costuma ser praticado em eventos que reúnem fãs desse universo, como convenções de anime e games. Não engloba apenas personagens de animações orientais, mas sim todo o universo de filmes, séries, HQs e livros, não dando limites a quem quer vestir-se de seu personagem preferido. Anime Friends, organizado pela Yamato Comunicações e Eventos, é o maior concurso de cosplay do Brasil. Em 2007, mais de 1.200 concorrentes inscreveram-se em seis categorias. Anime Dreams é o segundo maior, com mais de 800 inscritos em um só evento em 2007.

Palavras-chave: Cosplay. Hobby. Origem.

---

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

## Snuff Movies

Amanda Cardinal da Fontoura<sup>1</sup>; Daniela Henrich<sup>1</sup>; Rafaela Pinheiro da Silva<sup>1</sup>; Isabel S. Machado<sup>2</sup>; Elizabeth Schmitz<sup>2</sup>

A nossa pesquisa fala um pouco sobre filmes Snuff, que tem história no submundo do cinema, dividindo espaço entre o horror e a Pornografia Hardcore. Embora existam muitos filmes que de fato mostram mortes reais, a existência de uma indústria financeira em torno desse tipo de filme geralmente é vista como uma lenda urbana. Tentaremos descobrir, a partir de sites e canais do youtube, como é a produção desse tipo de película, o que é e por que é gravado. Também buscaremos evidências de que esses filmes realmente existem. Atualmente, muito se comenta sobre o assunto, tanto na surface, como em fóruns da Deep Web. Segundo esses relatos, existem grupos escondidos nas camadas mais sombrias da Deep Web, responsáveis pela confecção de vídeos com essa temática. Se o mito dos Snuff Movies é de fato verdadeiro, a deep net se tornou o habitat perfeito para essas pessoas que realizam esse tipo de filmes.

Palavras-chave: Snuff Movies. Assassinato. Hardcore. Cinema.

---

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

## Sonhos e Pesadelos

Alice Schilling<sup>1</sup>; Cristiane Haubert<sup>1</sup>; Eduarda Pithan<sup>1</sup>; Giulia Colpo<sup>1</sup>; Mariana Mattes<sup>1</sup>; Valentina Konrath<sup>1</sup>; Elizabeth Schmitz<sup>2</sup>; Isabel Machado<sup>2</sup>

Neste trabalho, buscamos pesquisar para entender sobre os sonhos, que é um assunto que gera bastante curiosidade para o nosso grupo. Nos perguntamos o porquê de sonharmos, termos pesadelos, se eles realmente têm algum significado, como que as pessoas que têm limitações visuais sonham e várias outras perguntas sobre o assunto. Buscamos informações em documentários, livros, sites, vídeos, revistas, entre outras fontes de pesquisa. Muitas pessoas já fizeram pesquisas sobre sonhos e pesadelos e seus significados, mas a maioria não sabe como ocorrem os sonhos em nossas cabeças, o motivo de sonharmos e etc. Os pesadelos, que são um tipo de sonho, também nos despertam muita curiosidade e nos levaram a pesquisar sobre o assunto. Dizem que alguns sonhos podem prever o futuro ou que podem ser coisas que aconteceram em outra vida. Mas, na verdade, isso é mito e, neste trabalho, explicamos um pouco sobre o que acontece em nossas cabeças quando dormimos e conseqüentemente sonhamos. Temos como objetivo descobrir mais sobre os sonhos e, assim, poder mostrar para as pessoas o que aprendemos, pois é um assunto que, com certeza, muitos têm curiosidade e interesse em descobrir.

Palavras-chave: Sonhos. Pesadelos. Motivos.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (marimattes0036@gmail.com)

## A influência zodiacal em nossas vidas

Maria Victória Severo<sup>1</sup>; Nathalia Becker Gois de Oliveira<sup>1</sup>; Elizabeth Schmitz<sup>2</sup>; Isabel Machado<sup>2</sup>

Por muitos anos, durante a antiguidade, os homens tinham como crença a influência do misticismo nos acontecimentos diários. Eles imaginavam que ela interferia nas colheitas, na confecção de armas e no afastamento das doenças. O objetivo deste trabalho é a divulgação mais profunda sobre os estudos zodiacais, esclarecendo, através do tema “Constelações”, os aspectos positivos e negativos do modo de ser e agir do ser humano. Também abordaremos as influências dos planetas na construção dos pensamentos de cada pessoa com seu respectivo signo, Lua, etc. Apresentaremos como foco principal as respostas para os mitos relacionados a esse assunto, como a falsa ligação com forças ocultas ou do mal. Finalizando, evidenciaremos a diferença do conhecimento comum repassado pela mídia em geral e o que realmente tem um fundamento.

Palavras-chave: Signo. Misticismo. Zodíaco

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (natibecker1@gmail.com)



## Trailers e seus Recursos

Carolina Dieter<sup>1</sup>; Gustavo Reichert<sup>1</sup>; Janaina Fleury<sup>1</sup>; Miriã Soares<sup>1</sup>; Isabel S. Machado<sup>2</sup>; Elizabeth Schmitz<sup>2</sup>

É entre a publicidade e o cinema que este trabalho constrói seu percurso teórico e analítico, a fim de elucidar e compreender os recursos persuasivos utilizados na produção do trailer cinematográfico. O objetivo principal da pesquisa, portanto, é estudar o trailer de cinema e sua constituição, a qual se dá a partir de elementos cinematográficos e argumentos publicitários, ou seja, identifica-se no trailer a existência de um plano expressivo e de um plano de conteúdo, os quais buscam, no cinema e na publicidade, respectivamente, recursos para sua composição. Lembrando que, essas estratégias visam, sempre, alguém, ou melhor, se dirigem ao cine-espectador, no intuito de estabelecer com o mesmo um contrato de leitura. Assim, inserido neste contexto, o presente trabalho propõe-se a analisar o mecanismo persuasivo do contrato de leitura firmado pelo trailer, a partir da arrumação estratégica de seus componentes iconológicos e sonoros.

Palavras-chave: Cinema. Trailer. Analisar. Publicidade

---

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

## **GENTE GRANDE SABE O QUE FAZ: APLICAÇÃO DE ROTEIRO DE LEITURA NO ENSINO MÉDIO**

Jamile Altmann Ludwig<sup>1</sup>; Darlene Nascimento dos Santos<sup>1</sup>; Greice Luft<sup>1</sup>; Letícia Mayer Borges<sup>1</sup>; Tatiane Kaspari<sup>1</sup>; Juracy I. Assmann Saraiva<sup>2</sup>; Ernani Mügge<sup>2</sup>

O texto literário exerce uma função social, atuando na formação da identidade do jovem e de seu senso crítico. Nessa perspectiva, insere-se o presente trabalho, que está vinculado ao projeto “Texto literário: espaço de reflexão crítica e de formação de sujeito”, coordenado pela professora Juracy Assmann Saraiva da Feevale e que faz parte do “Programa de Iniciação em Ciências, Matemática, Engenharias, Tecnologias Criativas e Letras” (PICMEL), apoiado pela Fapergs. O projeto visa a aproximar alunos da Educação Básica da literatura brasileira, por meio da interpretação e da discussão de roteiros de leitura. A presente comunicação enfoca o trabalho realizado com o conto “Gente-grande”, de Domingos Pellegrini, com 51 alunos do 2º ano do Ensino Médio, na Escola Estadual de Ensino Médio Monsenhor José Becker. A aplicação em sala de aula foi realizada pelas bolsistas PICMEL, orientadas pela professora de Língua Portuguesa, Tatiane Kaspari, após discussão prévia, em encontros extraclasse, das atividades e de sua relação com textos teóricos. Apesar da aplicação do roteiro ter gerado resultados diferentes entre as duas turmas, alguns aspectos foram mais relevantes, como a participação de alunos que, geralmente, não realizavam as atividades, mas passaram a interagir. Além disso, constatou-se que a utilização de um vocabulário mais próximo da turma facilitou a interpretação da história e houve uma identificação dos alunos com a temática abordada no texto.

Palavras-chave: Literatura brasileira. Roteiro de leitura. Interpretação e produção textual. Formação da identidade.

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

## Encantamentos do parque Walt Disney World.

Eduardo Malheiros Eggers<sup>1</sup>; Rafaela Closs Tres<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>2</sup>

A pesquisa “ENCANTAMENTOS DO PARQUE WALT DISNEY WORLD” tem como objetivo principal saber por que o parque “Walt Disney World” causa encantamentos em pessoas do mundo todo. Utilizar-se-á, para tanto, pesquisa bibliográfica e em recursos eletrônicos a fim de mostrar que o parque “Walt Disney World” causa diversos encantamentos. A partir da visitação deste mundo fantástico, as pessoas expressam diversas emoções, como alegria, surpresas, ansiedades, curiosidades, magia, etc. Comprovou-se, ao término da pesquisa, que o parque “Walt Disney World” causa encantamentos devido a seus parques temáticos, que permitem experimentar atrações emocionantes, ver de pertinho os personagens favoritos, além de adquirir produtos do parque.

Palavras-chave: Pesquisa. Encantamentos. Parque. Disney. Curiosidade.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (francieless2@feevale.br)

## Conheça mais sobre o Déficit de Atenção

Bianca Gerhardt D'Ávila<sup>1</sup>; Fernanda Farias<sup>1</sup>; Luiza Parolin Arnold<sup>1</sup>; Roberta Kraemer Maldaner<sup>1</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>2</sup>;  
Vitor Hugo Schmitt<sup>2</sup>

A pesquisa sobre Déficit de Atenção tem como objetivo principal compreender, de um modo mais abrangente, o que é essa doença, os sintomas, tratamentos e como os pais reagem ao saber que seu filho sofre desse distúrbio. Esse trabalho será feito de acordo com pesquisas bibliográficas, recursos eletrônicos e entrevistas a fim de concluir se existem tratamentos mais qualificados dos que atualmente conhecem-se. Também analisaremos, através de entrevistas, o processo de aprendizado com uma paciente, mostrar que uma pessoa que sofre dessa doença não se torna incapaz de aprender, precisa apenas de um processo de aprendizagem mais aprimorado, ou seja, com mais acompanhamento, fazendo com que a criança (maior portadora dessa doença) sinta-se mais motivada.

Palavras-chave: Déficit. Sintomas. Tratamento.

---

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

## Jogos eletrônicos como profissão

Eduardo Nolasco dos Santos<sup>1</sup>; Juan Pedro Xavier de Camargo<sup>1</sup>; Leonardo Felipe Silva dos Santos<sup>1</sup>; Ana Cândida de Carvalho<sup>2</sup>;  
Vitor Hugo Schmitt<sup>2</sup>

A pesquisa “Jogos eletrônicos como profissão” pretende mostrar que os jogos eletrônicos podem ser uma profissão como a de qualquer outro atleta profissional. Além disso, apresentaremos brevemente a evolução dos jogos eletrônicos. Sabe-se que hoje, no mundo todo, várias pessoas têm os jogos eletrônicos como profissão e não apenas como diversão. O jogo eletrônico com maiores prêmios em dinheiro de campeonatos atualmente, por exemplo, é *Dota 2*, já o jogo eletrônico, do mesmo gênero, com campeonatos profissionais, mais jogado do mundo, é *League of Legends* e o primeiro jogo eletrônico com campeonatos e prêmios em dinheiro foi *Starcraft*. Um dos motivos que nos levou a realizar essa pesquisa é o nosso interesse e curiosidade sobre o assunto.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Evolução. Profissão.

---

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

## O Caminho do Arroio Sanga Funda e sua História

Arlei Borges Hahn<sup>1</sup>; Bruna Karoline da Silva<sup>1</sup>; Crigor Henrich Rodrigues<sup>1</sup>; Cristiane Jakoby Magnus<sup>1</sup>; Denis Guilherme dos Santos<sup>1</sup>; Douglas Vicente Simon<sup>1</sup>; Emerson Teixeira<sup>1</sup>; Fabio da Silveira Glaser<sup>1</sup>; Gabriel Verissimo<sup>1</sup>; Jorge Henrique da Luz<sup>1</sup>; Luiz<sup>1</sup>; Melissa Viana Kunst<sup>1</sup>; Nathalia Kaieski Leal<sup>1</sup>; Nathiele Ramos dos Santos<sup>1</sup>; Nicole Maciel Gomes<sup>1</sup>; Patrick dos Santos Cardoso<sup>1</sup>; Vitor Arthur Bittencourt<sup>1</sup>; Maria Janete Solibo Baldissera<sup>2</sup>; Augusto<sup>2</sup>

Trata o presente trabalho de uma pesquisa que considerou o tema: “O caminho do arroio Sanga Funda e sua história”, tendo como problema inicial: Como o arroio Sanga Funda que, a princípio é um elemento sustentável da natureza, pode se tornar uma ameaça para a comunidade por meio de enchentes? Assim, a julgar que a preservação do arroio é de essencial importância para os seres vivos, objetivou-se analisar as condições de existência do mesmo ao longo de sua história, buscando entender seus benefícios à comunidade e os fatores que têm contribuído para que transborde em períodos de muita chuva. Essa pesquisa se inscreveu no tipo "pesquisa de campo" e, para realizá-la, utilizou-se dos procedimentos: saídas a campo, percorrendo o caminho do arroio Sanga Funda; registro das observações; entrevista com a comunidade; palestra com a professora Solange Mânica (SMED) e Nemar (da Comusa); pesquisa- Internet; relação do tema com meio ambiente (nascentes, arroios, rios...); produção de um relatório e apresentação na Mostra de Trabalhos da escola. Após coleta e análise dos dados, chegou-se a algumas conclusões: há um acúmulo de lixo, até mesmo móveis, fogão à lenha (resíduos sólidos), entre outros, no arroio; há um estreitamento do canal onde ele desemboca - no trecho em que passa sob a Br 116 – dificultando sua vazão; ele está assoreado em muitos pontos; é evidente a ocupação desordenada de famílias que constroem suas casas muito próximas ao arroio, sem respeitar sua área ciliar; o problema do destino do resíduo sólido é muito sério e é assunto nacional e internacional. A partir disso, algumas ações interdisciplinares foram pensadas, tendo em vista a possibilidade de mudanças do estado atual do arroio Sanga Funda: produção e distribuição de pôsteres com instruções sobre os cuidados que a comunidade deve ter com o mesmo; parceria com outra escola do bairro e com a Comusa para limpeza do arroio e plantio de árvores em sua nascente; coleta de resíduos sólidos encontrados ao longo de seu percurso e estudo sobre seu tempo de decomposição; produção de uma carta de solicitação, pedindo seu desassoreamento, a ser levada (pelos alunos) à Câmara de Vereadores. Com essa pesquisa, percebeu-se que um problema que aparentemente dizia respeito a uma catástrofe ligada a fenômenos naturais, em muito tem a contribuição do ser humano, cabendo a esse uma mudança de conduta em relação aos cuidados que deve ter com o meio ambiente, para não virar vítima de si próprio.

Palavras-chave: Arroio. Meio ambiente. Sustentabilidade

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (emefpresgetuliovargas@novohamburgo.rs.gov.br)

## CHERNOBYL

Emily de Campos Mota<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>1</sup>; Vânia Dienstmann<sup>2</sup>

A pesquisa “CHERNOBYL” tem como objetivo principal descobrir as causas e as consequências da explosão de Chernobyl. Utilizar-se-á, para tanto, pesquisa bibliográfica e recursos eletrônicos a fim de mostrar os motivos do acidente de Chernobyl que, entre outros erros, aconteceu por falha humana. Como consequência do episódio, a população foi atingida pelos altos níveis de radiação, sofrendo uma série de enfermidades. Comprovou-se, ao término da pesquisa, que operadores da usina nuclear de Chernobyl fizeram experimentos com o reator quatro, pois queriam observar o comportamento do reator quando utilizado com baixos níveis de energia. Assim, os operadores não cumpriram algumas regras de segurança, causando uma enorme tragédia nuclear.

Palavras-chave: Explosão. Chernobyl. Humana.

---

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

## Ídolos Musicais

Francine Maiqueli Massoco<sup>1</sup>; Luana Renata Thomae<sup>1</sup>; João Pedro Antunes<sup>1</sup>; Geraldine Thomas da Silva<sup>2</sup>; Jéferson Nunes dos Santos<sup>2</sup>

A pesquisa “ídolos musicais” tem como objetivo principal buscar saber sobre a opinião dos jovens em relação ao fanatismo e como encaram isso. Fanatismo é o estado psicológico de fervor excessivo, irracional e persistente por qualquer coisa ou tema. Antigamente, o fanatismo era associado apenas a temas da natureza, religião ou política, porém, mais recentemente, tem se demonstrado no meio do futebol e da música. O trabalho foi realizado por meio de entrevista para depois juntarmos todos os resultados obtidos e fazermos nossa conclusão através de gráficos.

Palavras-chave: Ídolos. Música. Fanatismo.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (francinimaiqueli1d@gmail.com)



## Psicopatia vs Sociopatia

Djenifer da Silva<sup>1</sup>; Larissa da Silveira<sup>1</sup>; Geraldine Thomas da Silva<sup>2</sup>

O trabalho intitulado “Psicopatia e Sociopatia” tem com o objetivo geral de descobrir as diferenças de uma pessoa psicopata e uma sociopata, sua interação na sociedade, modos de agir e histórias conhecidas mundialmente. A intenção é mostrar às pessoas quais os sintomas desses transtornos, além de alertar a sociedade de como o assunto é sério. A pesquisa foi realizada por meio de bibliografias retiradas da internet, sites, livros e documentários, em que se descobriu que um psicopata já nasce com um temperamento bem delineado: é impulsivo, possui ausência de medo, que leva a comportamentos que buscam o risco e, principalmente, possuem uma grande inabilidade de internalizar as normas sociais. Um sociopata possui um temperamento próximo ao do indivíduo comum, sendo a sua doença causada mais por fatores negativos na socialização tais como negligência dos pais e pobreza extrema. Além disso, um sociopata pode ter QI (quociente de inteligência) extremamente alto ou extremamente baixo. O que aproxima as duas doenças mentais é que ambas são desordens de personalidade antissocial e podem resultar em atos de violência que podem ser terríveis como assassinatos com requinte de crueldade.

Palavras-chave: Psicopatia.Sociopatia.Problema

---

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

## MÁ ALIMENTAÇÃO - A EPIDEMIA DO SÉCULO XXI

Isadora Vogel Moraes<sup>1</sup>; Luana Santana Fröhlich<sup>1</sup>; Nadine Laís Funck<sup>1</sup>; Patricia Helena Wisnieski<sup>1</sup>; Victória Beatriz Lawall da Silva<sup>1</sup>; Vítor Hugo Schmitt<sup>2</sup>; Ana Cândida Carvalho<sup>2</sup>

A pesquisa “Má Alimentação: A Epidemia do Século XXI” tem como objetivo principal apresentar os efeitos da má alimentação, quais são seus malefícios, contextualizar o assunto com a época em que vivemos e também mostrar de que forma os agrotóxicos e alimentos industrializados podem comprometer a nossa saúde. O grupo interessou-se por esse assunto pelo fato de que, cada vez mais, fala-se em alimentação saudável e são inúmeros os alimentos, nas prateleiras dos supermercados, que facilitam essa reeducação alimentar. Em algumas situações, o que falta é uma orientação, esclarecimento e acompanhamento de profissionais da área, para que possam nos ajudar a lidar com os problemas causados pela má alimentação. Por outro lado, a praticidade de alguns alimentos industrializados faz com que seja essa a opção de muitos brasileiros. A metodologia utilizada para a coleta de dados é a pesquisa bibliográfica, entrevistas semiestruturadas e recursos eletrônicos. O trabalho visa identificar os alimentos saudáveis que podem substituir os nocivos, orientando o leitor no caminho de boa alimentação. Será pesquisado, entre jovens e adultos, quais são os alimentos ruins mais consumidos pela população, para que possam ser sugeridas as mudanças e substituições. Se tais trocas não forem feitas, os resultados serão sentidos no futuro, inclusive nas próximas gerações, pela falta de preocupação com a qualidade do alimento consumido pelas famílias. Alguns resultados preliminares da pesquisa indicam que a má alimentação pode nos trazer muitos malefícios, como: doenças cardíacas, colesterol alto, obesidade, intoxicações e diabetes. Além disso, encontramos diversos materiais alertando as pessoas de que se deve ter consciência com relação ao organismo e interesse pela saúde: fazer escolhas alimentares corretas, controlar-se quando ingerir alimentos calóricos e gordurosos, entre outros nocivos à saúde, ou seja, conclui-se que não é por falta de informação que as pessoas estão desenvolvendo esse problema.

Palavras-chave: Saúde. Alimentação. Sedentarismo.

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

## A Escrita e o Livro

Nicoli Franzen dos Santos<sup>1</sup>; Karina Ramos Dias<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>2</sup>; Vânia Dienstmann<sup>2</sup>

A Pesquisa "A ESCRITA E O LIVRO" tem como objetivos mostrar como surgiu a escrita e o primeiro livro; como confeccionavam-se os livros: que matérias usavam e quanto tempo demoravam para serem fabricados. Além disso, a pesquisa mostrará a adaptação e as mudanças da escrita e dos livros ao longo do tempo. Utilizar-se-á para tanto, pesquisa bibliográfica e recursos eletrônicos a fim de comprovar que o processo de escrita e a criação dos livros trouxeram mudanças para a sociedade e que esse processo também vem sofrendo aprimoramentos para que os leitores se identifiquem cada vez mais com os livros lidos. Comprovou-se, ao término da pesquisa, que hoje temos muitas possibilidades de leitura e milhares de livros para todas as preferências.

Palavras-chave: Livro. Escrita. Leitura

---

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

## Anabolizantes

Vinicius Basso<sup>1</sup>; Raphael Belegardes<sup>1</sup>; Rodrigo Belegardes<sup>1</sup>; Vitor Schmitt<sup>2</sup>; Ana Candida Carvalho<sup>2</sup>

A pesquisa “Anabolizantes” tem como objetivo principal mostrar os motivos pelo qual devemos ou não usar anabolizantes, principalmente por atletas de ponta ou por frequentadores de academia, que tendem a ter fácil acesso ao produto. Utilizar-se-á, para tanto, pesquisa bibliográfica, entrevistas e recursos eletrônicos a fim de concluir que os anabolizantes têm muitas características parecidas ou até mesmo iguais a outras “Drogas”, são utilizados em tratamento de pessoas que tendem a ter problemas como falta de hormônios e que necessitam dessa ajuda. Porém, muitos atletas, de qualquer esporte, utilizam o mesmo para beneficiarem-se e conseguirem usar o máximo do seu corpo para um melhor desempenho e outros apenas para desenvolver seu corpo e ter uma melhor autoestima. Porém, o uso desses anabolizantes traz grandes riscos para a saúde, sendo um dos lugares mais afetados o fígado. O uso de anabolizantes provoca também atrofia testicular; Jovens de 28, 30 anos apresentam azoospermia (ausência de espermatozoides), diminuição da libido e impotência porque a droga mexe com o equilíbrio hormonal.

Palavras-chave: Anabolizantes. Atletas. Academia.

---

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

## Esteróides anabolizantes

Bruno Antoneli Hans<sup>1</sup>; Arthur Klein<sup>1</sup>; Filipe Schmidt Nunes<sup>1</sup>; Vitor Schmitt<sup>2</sup>; Ana Cândida Carvalho<sup>2</sup>

A pesquisa esteróides anabolizantes procura mostrar os efeitos e o uso de esteróides anabolizantes. Os anabolizantes aumentam o metabolismo basal, o número de hemácias e a capacidade respiratória. Essas alterações provocam uma redução da taxa de gordura corporal. Sendo assim, as pessoas que os consomem ganham força, potência e maior tolerância ao exercício físico. Sem grandes esforços, elas atingem a meta de mudar a aparência rapidamente. Porém, estudos científicos mostram que o uso inadequado de anabolizantes pode causar sérios prejuízos à saúde, como problemas cardíacos, hipertensão arterial, distúrbios psicológicos provocados pelo aumento da agressividade, complicações hepáticas e redução de hormônios sexuais. Diante disso, é necessário que pessoas experientes quanto ao uso de anabolizantes orientem uma ciclagem adequada, levando em consideração peso, altura e sexo. Esteróides são hormônios responsáveis pela harmonia das funções vitais do organismo, são compostos químicos sintéticos que imitam os efeitos anabólicos da testosterona, tendo a propriedade de ativar o metabolismo proteico, retendo o nitrogênio e aumentando a atividade do RNA. Além dos esteroides, nosso organismo também possui outros hormônios, tais como a insulina, o glucagon, os hormônios da tireóide e outros. Alguns dos "benefícios" que os anabolizantes trazem são: aumento da síntese proteica; diminuição de fadiga; aumento da retenção de glicogênio nos músculos; favorecimento do metabolismo dos aminoácidos. Dessa forma, pode-se dizer que existe mais contras do que prós ao falar desse assunto.

Palavras-chave: Esteróides. Metabolismo. Anabolizantes,

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

## Como da Vinci Influenciou o Armamento Militar

Geovane Munari Petry<sup>1</sup>; Lucas S. Keller<sup>1</sup>; Matheus G. Borges<sup>1</sup>; Elizabeth<sup>2</sup>; Isabel Machado<sup>2</sup>

Embasado no armamento militar, tanto atual quanto na Segunda Guerra Mundial, é talvez despercebível a autoridade dos projetos ambiciosos de Leonardo da Vinci. Leonardo da Vinci, em meados do século XIII e XIV, projetou armamento de defesa e ataque, como por exemplo bombas fragmentadas (1490), Canhão Giratório (1485) e Metralhadora (1482). Essas invenções foram desenvolvidas pelos alemães nazistas na Segunda Guerra Mundial (1939 e 1945) e são, em grande parte, utilizadas até hoje, entretanto com tecnologias mais avançadas, ou seja, o projeto inicial foi de Leonardo da Vinci. Poucos conhecem esses projetos revolucionários pelo seu criador, Leonardo da Vinci, pois grande parte deles também foi perdida ou roubada, tais como a granada e a metralhadora (que foi extorquida pelos nazistas e norte-americanos). Sendo assim, no nosso trabalho, pretendemos apresentar a real face do desenvolvimento bélico feito por Leonardo da Vinci.

Palavras-chave: Leonardo da Vinci. Armamento Bélico. Granada. Metralhadora.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (h2oecocacola@hotmail.com)

## Os Falsos Saudáveis

Caroline Schulz<sup>1</sup>; Julia Ferraz<sup>1</sup>; Leticia Lauxen<sup>1</sup>; Taís Lauxen<sup>1</sup>; Vitor Schmitt<sup>2</sup>; Ana Cândida<sup>2</sup>

A pesquisa “Os Falsos Saudáveis” tem como objetivo principal mostrar alimentos que, manipulados pela indústria alimentícia e pela mídia, objetivam muito mais o lucro do que a qualidade do alimento, passam a imagem de saudáveis, quando, na verdade, não se encaixam nessa categoria se comparados a alimentos naturais e verdadeiramente saudáveis. Utilizar-se-á, para tanto, pesquisa bibliográfica, entrevistas, pesquisas específicas sobre o assunto e recursos eletrônicos a fim de concluir que estão nessa lista diversos alimentos, consumidos diariamente pela população brasileira, que não se informam sobre o alimento por completo e sim por aquilo que veem em propagandas e rótulos e que, se consumidos em grande quantidade, são capazes de causar problemas à saúde. O objetivo final da pesquisa é mostrar ao público os efeitos nocivos de uma alimentação com base nesse tipo de “Saudáveis” e alertar sobre a importância de verificar a origem dos alimentos e seus ingredientes, priorizando alimentos industrializados com poucos ingredientes e conservantes.

Palavras-chave: Alimentos. Alimentação saudável. Falsos saudáveis. Indústria alimentícia.

---

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

## O uso do celular na adolescência

João Otávio Ritter Tavares<sup>1</sup>; João Pedro Trentin<sup>1</sup>; Leonardo dos Santos Carvalho<sup>1</sup>; Zidane Eisinger Steigleder<sup>1</sup>;  
Geraldine Thomas da Silva<sup>2</sup>; Jéferson Nunes dos Santos<sup>2</sup>

A pesquisa intitulada “O uso do celular na adolescência” tem como objetivo geral descobrir a opinião das pessoas em relação ao uso excessivo do celular. O assunto interessou os integrantes do grupo, pois estudam em uma escola em que o uso do celular é permitido, durante as aulas, e pelos mesmos acreditarem que isso pode ser benéfico para os estudantes. O trabalho foi realizado por meio de pesquisas bibliográfica (livros, artigos, periódicos) e de entrevistas com adolescentes a fim de saber qual a sua opinião. Percebeu-se que a maioria dos jovens pensa da mesma forma, que o celular, se usado de forma consciente, pode beneficiar o aprendizado. Além disso, identificou-se que o Whats aap é o aplicativo mais utilizado entre os jovens.

Palavras-chave: Adolescência. Celular. Vício.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (leonardo.santos602@gmail.com)



## A Vida dos Pandas

Nadine Bandas Coelho<sup>1</sup>; Roberta D'Incao<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>2</sup>; Vania Dienstmann<sup>2</sup>

A pesquisa “A VIDA DOS PANDAS” tem como objetivo principal descobrir como é a vida desses animais, como se alimentam, como se relacionam com os seres humanos e com os outros pandas, como se reproduzem, onde vivem, qual seu tempo de vida, seu peso, sua altura, etc. Utilizar-se-á, para tanto, pesquisa bibliográfica, entrevistas e recursos eletrônicos a fim de mostrar vídeos com imagens e explicações sobre os pandas. Também serão utilizados livros para as pessoas lerem e compreenderem melhor o assunto. Descobriu-se, ao término da pesquisa, que os pandas se alimentam de bambu, de alguns tipos de insetos e de ovos, que eles vivem nas regiões montanhosas da China e que é muito raro um ataque de panda a um ser humano. A pesquisa também nos mostrou que se um panda tiver contato com os seres humanos, pode ser criado como animal de estimação, mas, se for selvagem, pode atacar um ser humano, porém isso é raro de acontecer.

Palavras-chave: Vida. Pandas. Alimentação.

---

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

## Drogas no esporte

Felipe Oliveira<sup>1</sup>; Juliano Delai<sup>1</sup>; Lucca Grings<sup>1</sup>; Vitor Hugo Schmitt<sup>2</sup>; Ana Candida Carvalho<sup>2</sup>

A pesquisa “Drogas no esporte” tem como objetivo principal mostrar os danos que ocorrem com o uso de drogas no esporte e os benefícios do exame antidoping. Não é de hoje que fatos desse tipo acontecem, para isso surgiu a Agência Mundial Antidoping, fundada no dia dez de novembro de 1999, uma entidade criada para fins esportivos, que tem como meta resolver os problemas envolvendo drogas no esporte. Os atletas são orientados anualmente pelo Comitê Olímpico Brasileiro (COB), através de uma publicação, no entanto, muitos não seguem essa orientação, usando medicações contraindicadas. Por vezes, o esportista corre o risco de ser pego no exame antidoping com o risco de punição, a menos que seja comprovada a inocência do atleta. A medicina no Brasil e no mundo vem evoluindo muito e, com isso, o exame antidoping vem ganhando mais investimentos, assim tendo uma grande melhoria para cada vez mais diminuir o uso de drogas no esporte.

Palavras-chave: Esporte; Antidoping; Atleta.

---

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

## **E-sports: a evolução dos jogos eletrônicos**

Átila Roos de Abreu<sup>1</sup>; Vinícius Morsch Juchum<sup>1</sup>; Ayke Thön<sup>1</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>2</sup>; Vítor Hugo Schmitt<sup>2</sup>

A pesquisa “E-sports, a evolução dos jogos eletrônicos, realizada pelos alunos Átila Roos, Ayke Thon e Vinícius Morsch, da primeira etapa do segundo ciclo do Ensino Médio da Escola de Educação Básica Feevale – Escola de Aplicação, sob a orientação da professora Ana Cândida de Carvalho, tem como objetivo principal mostrar o lado positivo do E-sports, a evolução dos jogos estilo MOBA, além de mostrar nossas ideias sobre o assunto. Mostraremos, em meio a textos e imagens, que o E-sports não é só jogos de computador e que, se levado a sério, pode ser considerado uma profissão como um esporte qualquer. Nós, autores do trabalho, somos praticantes desse esporte há bastante tempo e acreditamos que ele nos traz vários benefícios: melhora da concentração, dos reflexos, senso de estratégia... Sabe-se que, hoje, existem jogadores que jogam em média 8 horas por dias e ganham cerca de R\$ 3.000,00 por mês. Nossa pesquisa é baseada em sites e blogs sobre o assunto, uma vez que não há material bibliográfico para isso.

Palavras-chave: E-sports; Moba; Evolução.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (atila\_x\_xt@hotmail.com)

## Estereótipo Feminino

Alyssa Oliveira<sup>1</sup>; Betina Ermel<sup>1</sup>; Eduarda Breidenbach<sup>1</sup>; Pablo Maino<sup>1</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>2</sup>; Vitor Hugo Schmitt<sup>2</sup>

Esse é um assunto muito discutido na atualidade. Estereótipo é a ideia que a mídia passa do "corpo ideal", por meio de propaganda, clip de música, filmes, moda, televisão, etc. Por isso muitas mulheres adquirem doenças como depressão, anorexia, bulimia e têm obsessão pela busca da perfeição. Ou você é magra demais ou você é gorda demais. As consequências físicas e psicológicas dessa influência da mídia são desastrosas. Ainda assim, são poucas as agências publicitárias que se preocupam em usar modelos ditos "normais" para fazer propaganda dos seus produtos.

Palavras-chave: Mídia. Mulher. Estereótipos.

---

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

## Deep Web: o lado negro da internet

Evelyn Capelletti<sup>1</sup>; Leonardo Fuhr<sup>1</sup>; Leticia Cassel<sup>1</sup>; Natália de Lima<sup>1</sup>; Ana Candida Santos de Carvalho<sup>2</sup>; Vitor Hugo Schmitt<sup>2</sup>

A pesquisa “Deep Web: o lado negro da internet pretende mostrar e alertar sobre o que há no lado negro da internet, principalmente os riscos que os internautas correm quando se aventuram nessas páginas onde é possível encontrar tráfico de pessoas, de órgãos, pedofilia, assassinos de aluguel, tráfico de armas, esquartejamento, necrofilia, mutilação, satanismo, sequestro, canibalismo... e, além disso, é possível infectar o computador, expor-se e expor senhas bancárias e outras informações confidenciais. Os alunos interessaram-se por esse assunto porque é bastante curioso e instigador e há pouquíssima bibliografia sobre. Na verdade, as informações que se têm são de blogs, sites e depoimentos em meios eletrônicos. Porém, o trabalho não se propõe a ensinar ou ser um tutorial de como entrar nesses sites obscuros da internet, até porque o acesso a eles é proibido, mas sim de mostrar e alertar, pois, muitas vezes, algumas pessoas acabam aventurando-se nessas páginas apenas por curiosidade sem pensar nas consequências desastrosas que podem sofrer. A Deep Web também é conhecida como Deepnet, Web Invisível, Undernet ou Web Oculta, geralmente não se tem acesso a ela porque quem a criou prima pelo anonimato, ou seja, não é possível usar as ferramentas básicas de pesquisa como o Google para acessá-la. Originalmente, a Deep Web não tinha o mesmo objetivo a que se propõe hoje, pois foi criada na China para que se pudesse navegar em sites bloqueados pelo governo. A pesquisa pretende, portanto, esclarecer e alertar para que as pessoas tenham consciência da existência desse lado negro da internet e saibam como se defender dele.

Palavras-chave: Deep Web. Internet. Alerta.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (evy547@gmail.com)

## LIVROS E OS BENEFÍCIOS DA LEITURA

Bruno Schwartz Mansur Malafaia<sup>1</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>1</sup>; Vítor Hugo Schmitz

A pesquisa "Livros e os benefícios da leitura pretende mostrar os benefícios da leitura e que ler pode ser divertido. Sabe-se que, hoje, a maioria dos brasileiros lê poucos livros por ano: no máximo quatro, sendo assim, estão perdendo a oportunidade de ampliar o vocabulário, estimular a imaginação e a criatividade, a capacidade de argumentar e de conhecer histórias que podem divertir, trazer ensinamentos, encantar... Hoje, inclusive, é possível ler um livro no celular, no tablet, no computador enquanto espera-se, por exemplo, em uma fila. O mercado de livros, atualmente, é muito grande e, principalmente para os adolescentes, há uma variedade imensa de títulos que podem agradar como: Percy Jackson, Os instrumentos mortais, As crônicas dos Kane, As 39 pistas, entre outros. A pesquisa pretende convencer que ler pode ser extremamente divertido, principalmente se o leitor se der a chance de tentar conhecer o mundo da leitura.

Palavras-chave: Leitura. Benefícios. Livros.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (bruno.malafaia@ymail.com)

## **Câncer: sentença ou superação**

**Amanda Luiza Greff Pelinson<sup>1</sup>; Amanda Maria Rubinho de Carvalho<sup>1</sup>; Tauana da Silva<sup>1</sup>; Joseane Matias<sup>2</sup>**

Câncer: sentença ou superação? A partir da leitura do best-seller “A Culpa é das Estrelas”, de John Green, surgiu entre os alunos do 9º ano A da EMEF Martha Wartenberg a curiosidade de saber por que, atualmente, tantas pessoas têm câncer. A luta narrada pela protagonista, comparada a de uma colega da turma vítima de câncer, também impulsionou a coleta de depoimentos de pessoas da comunidade que enfrentaram ou estão enfrentando esse problema. Para tanto, foram realizadas visitas a entidades assistenciais que tratam e acolhem pacientes de câncer e seus familiares, assim como foi realizada uma pesquisa com alunos da escola sobre a incidência de câncer em seus familiares. Os dados coletados serviram como base para a pesquisa de um câncer específico, que foi o de mama, além da investigação das possíveis causas dessa doença no mundo atual. A partir disso, descobriu-se que causas ambientais e alimentares estão diretamente relacionadas a esse mal que atinge tantas pessoas. Por fim, a turma está se organizando para fazer documentários com coletas de depoimentos a respeito do assunto.

Palavras-chave: Câncer. A Culpa é das Estrelas. Superação. Cura. Tratamento.

---

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

## Qual a Preferência

Pedro Gabriel Machado<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>2</sup>; Vânia Dienstmann<sup>2</sup>

O Trabalho “QUAL É A PREFERÊNCIA?” teve por objetivo identificar algumas preferências da vida cotidiana dos alunos da turma 311F, fazendo-se um comparativo com as preferências do aluno Pedro Gabriel, também desta turma, permitindo-lhe, assim, um maior conhecimento de seus colegas. Pedro Gabriel foi acompanhado pelas professoras orientadoras Angélica Liesenfeld e Vânia Dienstmann, contando com a participação direta delas na elaboração e execução do projeto, bem como do auxílio de sua mãe para a coleta de fotos. Para essa pesquisa, foi aplicado um questionário em 27 alunos da turma, contendo quatro questões sobre suas preferências em relação à alimentação e atividades preferidas fora da escola. A partir dos dados levantados, foram criados gráficos com os resultados encontrados, contendo imagens para facilitar a interpretação do Pedro Gabriel, que ainda não consegue ler a legenda. Verificou-se que na questão “O que gosta de comer?” houve várias respostas, com algumas comuns entre os alunos como: “massa, chocolate e doce”, mas nenhum colega citou o alimento “ovo”, preferido pelo Pedro. Também na questão “O que não gosta de comer?” houve várias respostas, com algumas comuns entre os alunos como: “ervilha, salada e frutas”, mas nenhum colega citou o alimento “sopa”, que o Pedro não gosta. Já na questão “Onde gosta de ir?”, seis colegas responderam “praia”, também citada pelo Pedro como seu lugar preferido. E na questão “O que gosta de fazer quando está em casa?”, um colega respondeu a mesma coisa que o Pedro: “desenhar/pintar”. Com esses resultados, tanto o Pedro Gabriel quanto os alunos da turma poderão utilizar essas informações para proporcionar momentos de satisfação pessoal fora da escola, possibilitando uma melhor interação social.

Palavras-chave: Preferências. Alimentação. Lazer

---

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



## História do Futebol

Eduarda Gabe<sup>1</sup>; Dener Wesley da Silva Nunes<sup>1</sup>; Eduardo Gabriel Reichert<sup>1</sup>; Luana de Almeida de Oliveira<sup>1</sup>; Vitor Schmitt<sup>2</sup>; Ana Cândida de Carvalho<sup>2</sup>

A atividade mais antiga que se assemelha ao futebol moderno da qual se tem conhecimento data dos séculos III e II a.C. Esses dados são baseados em um manual de exercícios correspondentes à dinastia Handa antiga China. O jogo era chamado ts'uh Kúh (uju) e consistia em lançar uma bola com os pés para uma pequena rede. Uma variante incluía uma modalidade onde o jogador deveria passar pelo ataque dos seus adversários. Também no Extremo Oriente, embora cerca de cinco ou seis séculos depois do uju, existia uma variante japonesa chamada kemari, que tinha um caráter mais cerimonial, sendo o objetivo do jogo manter uma bola no ar passando-a entre os jogadores. O kemari até hoje é praticado no Japão, em eventos culturais...

Palavras-chave: Futebol. Esporte. História.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (eduarda.2003@hotmail.com)

## Lendas

Isadora Eduarda Corrêa<sup>1</sup>; Júlia Minuzzo Rodrigues<sup>1</sup>; Luzardo Gularte Visintainer<sup>1</sup>; Arthur Micael Pacheco Arnold<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>2</sup>; Vânia Dienstmann<sup>2</sup>

A pesquisa “LENDAS tem como objetivo principal provar se as lendas são reais ou não. Utilizar-se-á, para tanto, recursos eletrônicos a fim de mostrar um pouco mais sobre as lendas e, também, fazer com que as pessoas descubram se devem ter medo das lendas, se elas podem causar algo que possa afetar de alguma maneira a vida de alguém ou se elas são apenas histórias inventadas para colocar medo em crianças, adultos e idosos. A pesquisa também apresentará vídeos com algumas entrevistas de pessoas que relatam casos sobre as lendas. Comprovou-se, ao término da pesquisa, que ninguém pode provar se as lendas são mesmo reais, pois é a interpretação, a crença e a religião que fazem com que cada pessoa acredite ou não nelas e que tenha diversos pontos de vista sobre esse assunto. Há muitas histórias e diversas versões sobre as lendas, mas ninguém apresentou provas concretas ou matéria suficiente para comprovar a existência de bruxas, vampiros, lobisomens, “Blood Mary”, mulher de branco, “Annabelle”, etc.

Palavras-chave: Lendas. Sobrenatural. Crença.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (julia.m.r.56759@gmail.com)

## O AÇÚCAR NOS ALIMENTOS

Guilherme Erthal Dutra<sup>1</sup>; Bruno Hugendobler<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>2</sup>; Vânia Dienstmann<sup>2</sup>

O presente trabalho pretende apresentar, de forma visual, a quantidade de açúcar existente em alguns alimentos industrializados, pois se acredita que o consumidor não sabe o tanto de açúcar que ingere quando faz uso deles. Foram escolhidos 5 tipos de alimentos para a realização da pesquisa: refrigerante coca-cola, suco de uva, leite, molho barbecue e pão. Esses alimentos foram escolhidos por serem conhecidos e utilizados pelos alunos. Para a coleta de informações, utilizou-se computador com acesso à Internet e navegação em sites diversos. Descobriu-se que 1 copo grande de coca-cola (300ml) contém cerca de 44 colheres de chá de açúcar. Já o suco de uva, dependendo da marca, pode ter até 70% a mais de açúcar do que um guaraná. Em um copo de 100 ml, o teor de açúcar na marca pesquisada é de 14,5g. Quanto ao molho barbecue, a quantidade de açúcar encontrada em 100g é a de 33g. O pão é um dos alimentos que mais "escondem" açúcar. Uma fatia de pão processado pode ter, em média, até três gramas de açúcar. Outro alimento que também engana é o leite, pois tem cerca de 12 g de açúcar em uma xícara de 100ml. A partir desses resultados, procurou-se fazer a medição do açúcar encontrado em cada alimento e apresenta-los de forma visual, contendo o alimento e ao seu lado a quantidade de açúcar, exposta em um recipiente de plástico. Com isso, o consumidor poderá visualizar a quantidade de açúcar que ingere cada vez que utiliza estes alimentos e fazer sua avaliação crítica.

Palavras-chave: Prevenção. Açúcar. Alimentos.

---

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

## Tratamento de câncer

Nicole Gomes de Borba<sup>1</sup>; Gabriela Melo Puhl<sup>1</sup>; Melissa Milleo Coelho<sup>1</sup>; Maryana da Silva Martins<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>2</sup>; Vania Dienstmann<sup>2</sup>

A pesquisa “TRATAMENTO DE CÂNCER” tem como objetivo principal informar quais são os tratamentos feitos para o câncer e como podemos recorrer a eles. Utilizar-se á, para tanto, entrevistas com pessoas que mostram as suas superações na luta contra o câncer e pesquisas com recursos eletrônicos a fim de mostrar como são os tratamentos feitos e o que é o câncer. Assim, a pesquisa abordará os seguintes tratamentos: cirurgia, quimioterapia, terapia (alvo), radioterapia e hormonioterapia. Comprovou-se, ao término da pesquisa, que os tratamentos podem ser feitos em horas ou em anos e que, em muitos casos, o câncer é retirado. O presente trabalho também foi inspirado no livro “A Culpa é das Estrelas”, do autor John Green, pois gostamos muito da história e achamos interessante o que o livro fala sobre o câncer e sobre os tratamentos que os personagens do livro recorreram.

Palavras-chave: Câncer. Tratamento. Diagnóstico.

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

## COMPARAÇÃO DE CONSOLES PS3 VS X BOX360

Caio dos Santos<sup>1</sup>; Welisson Conceição<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>1</sup>; Vania Dienstmann<sup>2</sup>

A pesquisa “COMPARAÇÃO DE CONSOLES PS3 VS XBOX360” tem como objetivo principal a de comparar e apontar qual console é melhor para comprar e jogar: PS3 ou Xbox 360. Esse assunto foi levantado porque os consoles atualmente disputam a preferência dos games em todo o mundo. Mesmo com a proximidade da nova geração, muitos jogadores ainda pensam em comprar um dos dois consoles, porém, diversas dúvidas surgem na hora da compra: Qual deles escolher? Qual dos dois têm o melhor custo benefício? Qual tem a melhor jogabilidade? Para responder essas questões, foram usados recursos tecnológicos, como o computador, realizando a pesquisa em sites da internet. Verificou-se que cada vez que esse assunto é discutido em algum fórum, os usuários de PS3 e os donos do Xbox 360 digladiam-se, ressaltando os pontos positivos de seu sistema e destacando os defeitos do rival. O Xbox 360, lançado em 2005, foi a segunda tentativa da Microsoft no mercado de videogames. Com um suporte online bem feito e uma vasta biblioteca de games, possui jogos exclusivos de peso para entrar na luta, como Halo, Alan Wake e Gears of War. Já o Playstation 3 tem um potente leitor de Blu-ray e gráficos de alta definição, sendo o sucessor da plataforma mais vendida do mundo. Procurou-se analisar, nesta pesquisa, vários itens como características físicas, tipos de controles, os jogos disponibilizados, os gráficos e outros, onde se percebeu que cada um tem sua popularidade, agradando ao usuário conforme a sua necessidade. Como hoje os dois consoles são vendidos quase pelo mesmo preço, conclui-se que para finalizar a luta entre Playstation 3 e Xbox 360, nada melhor do que uma análise dos próprios usuários, para decidir por qual deles optar. Por ser esta uma decisão particular e opcional, essa pesquisa não apontará, conforme objetivo inicial, qual console é melhor para comprar e jogar.

Palavras-chave: Gráficos. Comparação. Jogos.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (Caio.lol2001@gmail.com)

## LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO JAVA PARA INICIANTES

Arthur Santos<sup>1</sup>; João Xavier<sup>1</sup>; Pedro Hoffmann<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>2</sup>; Vânia Dienstmann<sup>2</sup>

A pesquisa “LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO JAVA PARA INICIANTES” tem como objetivo apresentar a linguagem de programação Java para usuários iniciantes, alcançando um tutorial básico e simples para auxiliar no processo de exploração e aprendizagem. Utilizou-se para isso a pesquisa em recursos eletrônicos como a Internet, que se procurou, em vários sites, um tutorial que fosse permitido o download gratuito. Durante a pesquisa, descobriu-se que há vários sites que disponibilizam a apostila e oferecem cursos *on line*, alguns gratuitos e outros não. Descobriu-se, também, que Java é uma linguagem de programação desenvolvida na década de 90 por uma equipe de programadores chefiada por James Gosling, na empresa Sun Microsystems. Comprovou-se, ao término da pesquisa que, diferentemente das linguagens convencionais, que são compiladas para código nativo, a linguagem Java é compilada para um *bytecode*, que é executado por uma máquina virtual. É uma tecnologia que permite trabalhar e se divertir em um ambiente de computação muito mais seguro do que outras linguagens.

Palavras-chave: Java. Linguagem. Tecnologia.

---

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

## A influência dos seriados estrangeiros na aprendizagem de língua inglesa

Brendha Fischborn<sup>1</sup>; Gabriela Moraes Voss<sup>1</sup>; Laura Trescastro Da Silveira<sup>1</sup>; Tatiane Machado Borba<sup>2</sup>; Maritsa Heylmann<sup>2</sup>

O projeto tem como objetivo apresentar novas e alternativas maneiras de se aprender a língua Inglesa através de recursos audiovisuais, principalmente seriados e séries de TV. O progresso do aluno é avaliado pela oralidade, escrita e entendimento instantâneo de uma conversa do dia-a-dia. Os seriados apresentam, muitas vezes, uma narrativa rotineira e tem várias situações semelhantes à realidade. Fazendo com que o estudante associe a linguagem corporal com o áudio, a aprendizagem da língua, como um todo, fica facilitada. Tendo isso em mente, com essa forma de estudo se alcança todos objetivos. Sendo que não é algo maçante, introduzir essa opção como uma nova maneira para se aprender é estimular as formas de articulação da língua no cotidiano, explorando os diferentes tipos de pronúncia, a linguagem corporal e, ainda, se é exposto a novas culturas. É uma forma de favorecer não só o aluno como também o professor. O procedimento pode variar de acordo com o tempo e o modo de aprendizagem de cada pessoa, mas um modelo inicial pode ser seguido. Primeiro escolha uma série que apresente temas cotidianos e que cujo assunto seja de seu interesse, assim não será tão maçante; depois, porque você vai assistir pela primeira vez, precisará das legendas no seu idioma. Aproveite a série sem preocupações, isso o ajudará nas etapas seguintes. Assista novamente, mas agora sem as legendas. Mesmo que não se lembre das falas, você entenderá o contexto através dos gestos e expressões que já conhece. Assista pela terceira vez, agora com as legendas em inglês. Você precisará prestar muita atenção ao idioma, pausando quando necessário e fazendo o registro das expressões que não conhecer. A esse ponto você já conhece a história, então seu foco deve estar na língua em si. A ideia de que é possível fazer com que as pessoas desenvolvam e pratiquem uma língua estrangeira a partir de uma algo tão simples e divertido como os seriados, mostra que aprender vai muito além do livro, das regras e do tradicional.

Palavras-chave: Audiovisual. Seriados. Linguagem. Aprendizagem. Língua Inglesa.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (laura3castro@globocom)

## Como formar um tenista de ponta

Caio Santos<sup>1</sup>; Artur Etzberger<sup>1</sup>; Vitor Hugo Schmitt<sup>2</sup>; Ana Cândida<sup>2</sup>

A pesquisa “tênis e como formar um atleta campeão” tem como objetivo principal mostrar o que é necessário para formar um bom tenista, todos os tipos de treinamentos e como deve ser a alimentação do mesmo. Esse trabalho também mostrará a dura jornada de um atleta para alcançar o profissionalismo no tênis, que é considerado um dos esportes mais mentais e imprevisíveis de todos. Utilizar-se-á, para tanto, pesquisa bibliográfica, entrevistas e pessoas que buscam o profissionalismo. Essa pesquisa será feita para ajudar as pessoas a entender o dia-a-dia de um atleta que pretende atingir seu ápice físico e mental no jogo de tênis, também mostrará como um tenista deve se alimentar antes, durante e após uma partida de tênis.

Palavras-chave: Tênis; Atleta; Campeão.

---

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



## Defense Of the Ancients (Jogos Digitais)

Essam Farah Borges Falaneh<sup>1</sup>; Flavio Angelo Silveira Matoso<sup>1</sup>; Lucca Martins<sup>1</sup>; Marcelo Bier da Silva<sup>1</sup>; Rafael Reis Jucinsky<sup>1</sup>; Isabel S. Machado<sup>2</sup>; Elizabeth Schmitz<sup>2</sup>

Neste trabalho, nosso objetivo é descrever sobre Defense of the Ancients, mais especificamente conhecido como Dota Allstars. Nossa meta de estudos é mostrar como o jogo funciona e por que ficou tão famoso. Justificamos que escolhemos aprofundar esse tema para mostrar que um jogo digital pode ser legal para qualquer idade, pois é um jogo de ação, estratégia e combate. Comentaremos sobre o jogo em si, por quem foi criado e adaptado, falaremos sobre os campeonatos que ocorrem anualmente, por que League of Legends é tão parecido com Defense of the Ancients. A partir de todo nosso estudo, descobrimos que o primeiro Dota criado não foi um jogo em si, mas sim uma adaptação do jogo Warcraft III. Concluímos, nesse trabalho, que é possível a criação de um jogo digital e que, para isso, precisamos de esforço, dedicação, responsabilidade e ideias para criação e construção do jogo.

Palavras-chave: Dota Allstars. Jogos digitais. Competição.

---

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

## Deuses Gregos

Braian Malfatti<sup>1</sup>; Bruno Schutz<sup>1</sup>; Guilherme Jacobus<sup>1</sup>; Ítalo Konrath<sup>1</sup>; João Zaqueo Origuella Júnior<sup>2</sup>; Andréa Marmitt Allgayer<sup>2</sup>

O presente trabalho tem o objetivo de compreender melhor os conceitos dos deuses gregos, utilizando a internet, livros, filmes, jogos como fonte de pesquisa. Já que muitas pessoas não sabem as histórias dos deuses ou não as entendem, procuraremos mostrar um pouco mais da árvore genealógica dos deuses, os doze principais e suas origens. Após pesquisas, descobriu-se que existem três grandes deuses, Zeus, Poseidon e Hades, dos quais dois foram engolidos vivos pelo próprio pai, Cronos. Um dos três grandes é Zeus, o mais poderoso entre eles e o mais novo, o qual foi escondido por sua mãe (Réia) para que não fosse engolido por Cronos, para poder destronar seu pai e salvar seus irmãos, pois ela não queria ver mais seus filhos serem engolidos pelo pai. Através dessa pesquisa, descobriu-se que o Olimpo era utilizado como trono para os Titãs, mas, depois da Grande Guerra entre os Titãs e os Deuses, o Olimpo foi tomado pelos Deuses. Essa guerra aconteceu por dois motivos: primeiro: Zeus desejava reinar sobre os homens, algo que não agradava os Titãs, e, segundo, foi que Zeus e seus irmãos, Poseidon e Hades, queriam vingança contra Cronos devido as suas ações. Basicamente, todos os Titãs pagaram o preço pelos atos de apenas um Titã. Segundo Atlas (o líder dos Titãs), “se os Titãs perdessem, seria o fim da Idade de Ouro, fim da paz e prosperidade dos homens”. Essa Grande Guerra moldou a paisagem do mundo. De um lado os Titãs, colossais, cuja arma era a força brutal, e do outro lado os Deuses, Zeus, Hades, Poseidon, Ares, Atena, Hermes, Afrodite, Apolo, Artêmis, Hefestos, Dionísio e Hera, com suas armas mágicas. Para acabar com essa Grande Guerra, Zeus forjou a “Blade of Olympus”, uma poderosa espada que determinou o fim da guerra, com isso, todos os Titãs foram banidos para o Tártaro, onde todos os inimigos do Olimpo eram enviados e onde eram castigados por seus crimes por toda a eternidade.

Palavras-chave: Deuses. Mitologia Grega. Titãs.

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

## Musculação na Adolescência

William Gabriel Favero<sup>1</sup>; Matheus Delai<sup>1</sup>; Vítor Hugo Schmitt<sup>1</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>2</sup>

A pesquisa "Musculação na Adolescência" tem como objetivo principal verificar se a musculação na adolescência atrapalha no crescimento e quais são os suplementos que se pode tomar para auxiliar no crescimento físico. O interesse no assunto deu-se porque somos adolescentes e queremos evidenciar os benefícios da musculação. Utilizar-se-á, para tanto, entrevistas com pessoais que são conhecedores do assunto, nutricionistas, instrutores das academias onde frequentamos e lojas especializadas em suplementação. Há algum tempo, os médicos ou especialistas sobre o assunto proibiam a musculação na adolescência. Agora, ao invés de proibirem, eles têm feito recomendações. Porém, antes de começar o treino, o adolescente deve passar por uma avaliação física para determinar objetivos e verificar as atividades mais adequadas. Mas a musculação não serve só para ganhar músculos, melhora o condicionamento físico, a flexibilidade e a coordenação motora. Sobre os suplementos alimentares, como o próprio nome já sugere, servem única e exclusivamente para melhorar ou, se preferir, suplementar sua alimentação. Se o suplemento alimentar está sendo vendido no Brasil de forma legal e foi aprovado pela Anvisa, qualquer pessoa pode tomar sem problema, desde que siga a orientação de um profissional da área de nutrição.

Palavras-chave: Musculação; Suplementos; Academia.

---

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

## BMX IN THE STREET

Felippe Neto<sup>1</sup>; Rodrigo Dlugokenski<sup>1</sup>; Andrei Selistre<sup>1</sup>; Adriano Brucker de Oliveira<sup>1</sup>; Alessandro José Reis de Oliveira<sup>1</sup>; Vitor Hugo Schmitt<sup>2</sup>; Ana Cândida Carvalho<sup>2</sup>

A pesquisa "BMX IN THE STREET" tem como objetivo principal mostrar como é a prática desse esporte e os tipos de modalidades: Dirt Jumping, Vert, Street, Park e Flatland. A prática do esporte começou no ano de 1958, em Amersfoot, na Holanda. Nos anos 60, as crianças imitavam seus ídolos do motocross com suas bicicletas, construía pistas e faziam corridas informais. Durante os anos 70, esse novo esporte começou a crescer, surgiram equipes, campeonatos, revistas especializadas, marcas novas de peças e bicicletas BMX. No final dos anos 70, alguns pilotos mais velhos como Tinker Juarez começaram a aventurar-se em piscinas e skateparks, até então território dos skaters. Surgia o Estilo Livre, ou Freestyle. Um dos pioneiros, e considerado "pai" do Freestyle, foi Bob Haro, que inventou muitas das primeiras manobras e também criou a Haro Bikes e a primeira BMX de Freestyle - Haro Freestyler. Outros pioneiros foram R.L. Osbourn, Woody Itson, Mike Dominguez e Martin Aparijo. Durante os anos 90, surgiu Matt Hoffman, que "salvou" o BMX Freestyle em uma época em que a popularidade do BMX quase que desapareceu. Hoffman criou a Hoffman Bikes, organizou campeonatos e bateu vários recordes mundiais e foi, durante muitos anos, o campeão mundial na disciplina Vert. Kevin Jones foi a outra grande figura dos anos 90, mas no estilo Flatland. Jones apenas participou em alguns campeonatos como amador no final dos anos 80, mas era suficiente para meter medo aos "Pro's" cada vez que aparecia. Foi na sua pequena cidade de York, Pennsylvania (EUA), que ele inventou centenas de manobras novas e criou uma série de filmes chamados "Dorkin' in York", que revolucionaram o Flatland. Atualmente, o BMX já está entre os maiores desportos de ação do mundo, sendo inclusive um dos que mais crescem em número de participantes. Vários campeonatos são realizados anualmente, no mundo.

Palavras-chave: BMX. Bicicleta. Bikes.

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

## Games: desafios antigos e atuais

Gabriel de Mello<sup>1</sup>; Pedro de Souza Ruduit<sup>1</sup>; Peter Mohr<sup>1</sup>; Vinícius Sandrin Lemes<sup>1</sup>; Mariela Magali Faller<sup>2</sup>

Nosso grupo apresenta como tema de sua pesquisa a evolução dos games. Escolhemos esse tema porque gostamos de jogar videogame com os amigos e os familiares, também para conhecer a história dos games. Essa investigação tem como objetivos compreender a história do videogame e identificar a influência dos games na vida das pessoas ao longo dos anos, apontando seus benefícios e malefícios. Durante o processo de construção dessa proposta de estudo, realizamos leituras pertinentes ao assunto, elaboramos e aplicamos entrevistas com crianças e adultos, construímos tabelas e gráficos, registramos os resultados em textos informativos e organizamos todo o material produzido para a apresentação da pesquisa. Ao longo da história dos games, muito se avançou em termos de desafios, pois, a cada novo console, surgiam novas possibilidades de interação entre o jogo e o jogador, novas estratégias de uso e comandos dos controles, além de opções em 3D. Em nossas entrevistas, constatamos que os adultos curtem jogar um game atual, mas, no geral, ainda preferem os jogos de sua época. Já as crianças gostam de jogar os jogos mais antigos em companhia dos adultos, pois essa é uma forma de trocar dicas e informações para continuar avançando naquele e em outros jogos.

Palavras-chave: Videogame. Games. Malefícios. Benefícios.

---

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

## A HISTÓRIA DO VÔLEI: PROCESSO DE EVOLUÇÃO

Afonso Allgayer Hoher<sup>1</sup>; Vinícius Filipe Prass<sup>1</sup>; Vítor Hugo Schmitt<sup>2</sup>; Ana Cândida Santos de Carvalho<sup>2</sup>

A pesquisa sobre “a história do vôlei: processo de evolução” tem como objetivo apresentar a história da evolução do vôlei desde que ele começou. Esse assunto interessou-nos porque queremos aprender mais sobre o esporte que jogamos diariamente, para entender melhor como veio a se desenvolver até chegar nos dias de hoje. O vôlei foi criado em 9 de fevereiro de 1895 por William George Morgan, nos Estados Unidos. O objetivo de Morgan, que trabalhava na "Associação Cristã de Moços" (ACM), era criar um esporte de equipes sem contato físico entre os adversários, de modo a minimizar os riscos de lesões. Inicialmente, jogava-se com uma câmara de ar da bola de basquetebol e foi chamado Mintonette, mas, rapidamente, ganhou popularidade com o nome de volleyball. O criador do voleibol faleceu em 27 de dezembro de 1942, aos 72 anos de idade. Em 1947, foi fundada a Federação Internacional de Voleibol (FIVB). Dois anos mais tarde, foi realizado o primeiro Campeonato Mundial de Voleibol. Na ocasião, só houve o evento masculino. Em 1952, o evento foi estendido também ao voleibol feminino. No ano de 1964, o voleibol passou a fazer parte do programa dos Jogos Olímpicos, mantendo-se até a atualidade. A forma de pesquisa utilizada para coletar informações é a pesquisa bibliográfica e a internet. O trabalho tem como objetivo apresentar às pessoas a história de como veio a ser o vôlei no Brasil e nos outros países.

Palavras-chave: Vôlei; Evolução; História.

---

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

## Tipos de abusos contra menores

Julia Feron de Moraes<sup>1</sup>; Lara Eduarda da Rosa<sup>1</sup>; Eleonora Braga da Rosa<sup>1</sup>; Letícia Varisco da Silva<sup>1</sup>;  
Ana Flávia Noronha da Silva Linck<sup>2</sup>

O objetivo desta pesquisa é informar pais, professores e todos os adultos sobre a realidade do AC (Abuso em Crianças), na esperança de que, com tal conhecimento, eles sejam mais capazes de proteger as crianças e de prevenir o AC. Nós examinamos profundamente questões como a natureza real do AC, o desenvolvimento dos abusos das crianças, os tipos de abuso, a motivação dos abusadores de crianças. Também serão tratados o impacto do abuso, os sinais e sintomas que indicam o AC e a maneira para entender melhor quem sofre abuso. Conselhos práticos serão dados a respeito de como conversar com a criança sobre os abusos, além de propostas para prevenir o AC. Quanto mais conscientes estivermos dos perigos, sem sermos sobrecarregados por questões emocionais inerentes ao AC, mais poderemos preparar nossas crianças para protegerem a si mesmas. Queremos mostrar que o AC não é incomum e nem algo tão distante do nosso dia-a-dia. "Como acontece? Quem faz? Por que faz? Existe alguma forma de acabar com o AC?" Essas perguntas e as demais foram respondidas através da pesquisa. A ideia começou quando assistimos ao vídeo do caso de Elizabeth Thomas, uma garota que foi abusada pelo pai quando tinha dois anos, vimos os danos que isso causou na vida dela e decidimos nos aprofundar mais no caso.

Palavras-chave: Abuso. Criança. Psicológico. Físico. Danos.

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

## **Cores - primárias e secundárias.**

Thalia de Souza Saldanha<sup>1</sup>; Ana Flávia Noronha da Silva Linck<sup>2</sup>

A presente pesquisa surgiu no sentido de identificar, ampliar e estimular a interação da aluna Thalia de Souza Saldanha no uso das cores. Iniciamos procurando investigar se a aluna conseguiria identificar as cores primárias, o vermelho, o amarelo e o azul. Ofertamos, para tanto, diversos materiais tais como tinta guache, pastel seco, lápis aquarela e lápis de cor, folhas de papel sulfite no tamanho A4 foram usadas como suporte. Nossa pesquisa ocorreu através de experimentações direta desses materiais. Procuramos, a cada encontro, ofertar um material diferente, sempre questionando em relação às cores primárias, como por exemplo: Thalia qual é o amarelo? Agora pega o azul! Qual é o lápis azul? Qual a cor vermelha? Nas sequências das intervenções, ampliamos nossa investigação na tentativa de saber se a Thalia identificaria as cores decorrentes da mistura entre as primárias, como por exemplo o laranja, o roxo, o verde. Através dessas vivências, percebemos que a aluna foi capaz de identificar as cores primárias, atendendo às solicitações e às perguntas feitas durante as experimentações com os materiais. Além disso, percebeu-se, também, que ela identifica as cores secundárias. Durante as experimentações, novas questões foram surgindo, também verificamos que o uso do suporte, pela aluna, se restringiu a um núcleo, localizado em sua maioria no centro da folha A4.

Palavras-chave: Cores Primárias. Cores Secundárias. Mistura. Experimentação.

---

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



## Psicologia do Futebol

Dionata Moraes Bitencourt<sup>1</sup>; Luca André Altreider<sup>1</sup>; Rhamon Reis<sup>1</sup>; Vitor Hugo Schmitt<sup>2</sup>; Ana Cândida Carvalho<sup>2</sup>

A pesquisa “Psicologia do Futebol” tem como objetivo principal mostrar alguns fatores emocionais presentes em partidas de futebol, que podem causar pressão ao jogador, atrapalhando-o ou motivando-o mais em campo. Utilizar-se-á, para tanto, pesquisa bibliográfica e recursos eletrônicos a fim de buscar semelhanças e diferenças entre esses fatores emocionais, identificando os tipos de situações em que podem ocorrer, com o intuito de avaliar se são ou não prejudiciais ao desempenho do jogador e até mesmo da equipe. Concluiu-se que, mesmo que o resultado do jogo não tenha sido o esperado, e mesmo com inúmeras “pressões psicológicas” advindas de diversos setores, como torcida, treinador, colegas de equipe, é importante que o atleta persista em seu sonho, não desistindo de atingir seus objetivos.

Palavras-chave: Psicologia. Futebol. Atleta.

---

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

## O DESPERTAR DE UM SORRISO ESPECIAL: AS EMOÇÕES CAUSADAS PELA LEITURA DE PETER PAN

Sophia Victória Baron<sup>1</sup>; Martina Roese<sup>2</sup>; Gabriela Fabian<sup>2</sup>

A literatura transcende sentidos e desperta sentimentos e emoções únicas nos seres humanos. A leitura é uma atividade de reconstrução de sentidos (FREIRE, 1997), principalmente quando ela não é imposta, mas sim escolhida por gosto, pelo fato do ser humano sentir-se tocado de alguma forma por determinada obra. Nesse sentido, o trabalho intitulado “O DESPERTAR DE UM SORRISO ESPECIAL: AS EMOÇÕES CAUSADAS PELA LEITURA DAS CENAS DE PETER PAN” relata a experiência de um trabalho desenvolvido na 1ª etapa do 4º ciclo, com a leitura audiovisual de alguns episódios do conto PETER PAN e conta as emoções e reações apresentadas a partir dessa experiência e possibilidades de interação com informações construídas dessas leituras. Verificamos que das cenas escolhidas houve uma que obteve destaque, por trazer uma passagem semelhante a uma situação vivenciada cotidianamente pelo leitor, fato que nos reforça a ideia de que somos mais felizes quando trabalhamos na escola com situações que nos remetem às nossas vivências, aos nossos interesses.

Palavras-chave: Leitura audiovisual. Emoções. Reações. Peter Pan.

---

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

## Lendas

Isadora Eduarda Corrêa<sup>1</sup>; Júlia Minuzzo Rodrigues<sup>1</sup>; Luzardo Gularte Visintainer<sup>1</sup>; Arthur Micael Pacheco Arnold<sup>1</sup>; Angélica Liesenfeld<sup>2</sup>; Vânia Dienstmann<sup>2</sup>

A pesquisa “**LENDAS**” tem como objetivo principal provar se as lendas são reais ou não. Utilizar-se-á, para tanto, recursos eletrônicos a fim de mostrar um pouco mais sobre as lendas e, também, fazer com que as pessoas descubram se devem ter medo das lendas, se elas podem causar algo que possa afetar de alguma maneira a vida de alguém ou se elas são apenas histórias inventadas para colocar medo em crianças, adultos e idosos. A pesquisa também apresentará vídeos com algumas entrevistas de pessoas que relatam casos sobre as lendas. Comprovou-se, ao término da pesquisa, que ninguém pode provar se as lendas são mesmo reais, pois é a interpretação, a crença e a religião que fazem com que cada pessoa acredite ou não nelas e que tenha diversos pontos de vista sobre esse assunto. Há muitas histórias e diversas versões sobre as lendas, mas ninguém apresentou provas concretas ou matéria suficiente para comprovar a existência de bruxas, vampiros, lobisomens, “Blood Mary”, mulher de branco, “Annabelle”, etc.

Palavras-chave: Lendas. Sobrenatural. Crença.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (julia.m.r.56759@gmail.com)