



Colégio Miguel de
Cervantes

PROJETOS 2019
ENSINO MÉDIO

Projetos 2019

- CineCultS: cinema, cultura e sociedade
- Experimentando com Arduíno
- Gastronomia, nutrição e sociedade
- Laboratório de Mídia: CMC
- Teatro como ação social
- Jogo da Política
- Moda e Arte
- Quijotes Solidarios
- Bicicleta e mobilidade urbana

CRITÉRIOS DE ESCOLHA

A partir das escolhas dos alunos e das alunas haverá um sorteio das vagas para eleição do 1º Projeto do ano.

Após o sorteio poderão ser feitas trocas de vagas, sempre que ambas partes estejam de acordo e desde que não haja desequilíbrio no número de alunos por grupo.

Para o 2º Projeto do ano se substituirá o sorteio realizado pela distribuição das vagas em ordem inversa a realizada.



CRITÉRIOS DE ESCOLHA



Nome: _____ 1º ano _____ 2018

Faça sua escolha numerando de 1 a 9 os projetos listados abaixo, de acordo com sua preferência.

- Quijotes Solidarios
- CineCultS: cinema, cultura e sociedade
- Bicicleta e mobilidade urbana
- Experimentando com Arduino
- O jogo da política
- Laboratório de Mídia: CMC
- Moda e arte
- Teatro como ação social
- Gastronomia, nutrição e sociedade

Gastronomia, nutrição e sociedade



Prof. Carlos Henrique R. Moussalli (Cazé)

O projeto tem dois enfoques principais:

Desenvolver nos alunos o interesse e o prazer em conhecer os alimentos, manipulá-los, além de aprender seus valores nutricionais e culturais.

Ajudar os alunos a conhecer profissões ligadas à gastronomia e aos alimentos em geral, buscando visitar, se possível, restaurantes e cursos de gastronomia.

CINECULTS: CINEMA, CULTURA E SOCIEDADE

Prof^a. Carolina Ferrucci Monção

Este projeto promove discussões a partir de exibição de filmes nacionais e estrangeiros. Os objetivos principais são conhecer alguns grandes cineastas (Scorsese, Hitchcock, Sofia Coppola, Glauber Rocha, Person, Truffaut entre outros) e debater sobre os temas tratados nos filmes para entender questões contemporâneas como:

- Transformação do papel da mulher na sociedade
- Gênero e sexualidade
- Preconceito e discriminação
- Cinema: A Sétima arte



O projeto inclui saídas para sessões de cinema e outras atividades culturais relacionadas.

ATENÇÃO: São previstas 3 saídas por semestre: 13h30 às 17h30 (aprox.).





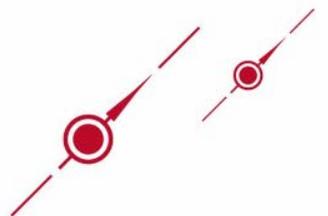
BICICLETA E MOBILIDADE URBANA

Prof. Marco Antonio Augusto

Este projeto mostrará a importância da bicicleta como um meio de transporte viável, capaz de interagir eficientemente com todas as outras formas de mobilidade urbana, além de proporcionar a melhoria para a saúde, o meio ambiente e ajudar a promover a inclusão social.

Através de aulas práticas (saídas ciclísticas, oficinas e mecânica) e aulas teóricas, o projeto tem como proposta a criação de soluções urbanas (vídeos, aplicativos e mapas) sob a ótica da bicicleta.

http://espn.uol.com.br/post/331013_aprendendo-na-escola-bicicleta-e-mobilidade-urbana





EXPERIMENTANDO COM ARDUÍNO

Prof^a. Andreza Fernanda Concheti

O Arduino é uma placa processadora fabricada na Itália utilizada como plataforma de prototipagem eletrônica que torna a robótica mais acessível a todos.

Nas primeiras aulas do projeto os alunos aprenderão sobre o Arduino, sua história e sobre os principais equipamentos eletrônicos necessários para utilizar a placa. Nessas aulas serão realizados experimentos individuais que variam do nível fácil ao moderado.

Na sequência, os alunos desenvolverão experimentos mais complexos e construirão um projeto (individual ou coletivo), resultando em um “produto final” que será apresentado aos colegas.

[Dado eletrônico](#)
[Robozinho](#)



Teatro como ação social

Prof. Fabio Nogueira

O principal objetivo do projeto é proporcionar aos alunos e às alunas um processo de aprendizagem criativo e diversificado em níveis básicos da linguagem cênica.

Os encontros oferecerão a oportunidade do uso da linguagem do teatro como meio de interação e comunicação com um público extraescolar visando um trabalho de ação social.

Tendo como princípio norteador o jogo teatral, este projeto estimulará a criação, a imaginação e a reflexão.

<https://youtu.be/loNDVeiQdDg>

Minutagem: início e 8 minutos



CMC Laboratório de Mídia

Prof. William Rosa

A partir de aulas práticas e exercícios de filmagem, os alunos passarão por processos de criação de ideias, de gravação, de edição e de publicação de vídeos, desenvolvendo habilidades técnicas e conceituais e se envolvendo em um trabalho autoral.

<https://sites.google.com/cmc.com.br/cmc-laboratorio-de-midia/home>

<https://youtu.be/F1og8nJgd0M>

O Jogo da Política

Prof^a. Maíra de Cinque P. da Costa

A ideia do projeto é debater política de forma criativa e interessante. Brincaremos com três jogos de tabuleiro: Executivo, Legislativo e Judiciário com o intuito de conhecer melhor como funcionam as estruturas de poder em nosso país.

Faremos também uma visita ao centro da cidade, utilizando transporte público.



Quijotes solidarios

Prof^a. Rocío de Simon Eiras e Prof^a Marisol Lage

“Tú debes ser el cambio que quieres ver en el mundo”

(Mahatma Gandhi).

Conocer para transformar: Aprendiendo a ser un emprendedor social

El enfoque de voluntariado en esta perspectiva, como emprendedor social, se basa en la acción transformadora creativa y crítica realizada por un grupo que, al compartir sus objetivos y desafíos con sus pares, puede participar activamente de la comunidad, integrando ciudadanía y solidaridad.

- Comprender qué es el voluntariado.
- Aprender a desarrollar un proyecto por etapas y llevarlo a cabo.
- Crear su propio proyecto de acción social



Moda e Arte

Prof^a. Renara Toscani

A proposta do curso tem como objetivo um breve panorama da História da Moda, estudar e ilustrar tendências do figurino de cada época e vivenciar as competências e habilidades necessárias experimentar a criação como estilista.

O projeto também poderá incluir encontros dos alunos com profissionais da moda. Ele será dividido em quatro etapas:

- Estudo de História da moda
- Interferência do contexto social e histórico da moda
- Desenho de moda
- Apresentação da criação



