



# Expobjetivo

Feira de Ciências e Arte

O MUNDO PÓS PANDEMI  
E OS AVANÇOS TECNOLÓGICOS

---

# Manual

## VII FEIRA DE CIÊNCIAS E ARTE DO COLÉGIO OBJETIVO JUAZEIRO - 2022 VII EXPOBJETIVO

**Tema: O mundo pós-pandemia e os avanços tecnológicos.**

**Lema: Oportunidades e dilemas no mundo contemporâneo!**

### 1. IDENTIFICAÇÃO

- 1.1. Definição: **“Oportunidades e dilemas no mundo contemporâneo”**
- 1.2. Modalidade: Confecção e exposição de trabalhos.
- 1.3. Equipe responsável: NEO
- 1.4. Organizadores: Equipe Pedagógica e Coordenação de Área.
- 1.5. Público-alvo: Os alunos da escola bem como a comunidade local.
- 1.6. Culminância: Projetos dos docentes e trabalhos realizados pelos alunos.

### 2. INTRODUÇÃO:

A abordagem do tema **“O mundo pós-pandemia e os avanços tecnológicos”** provoca uma reflexão sobre tudo do que vivemos; a pandemia da COVID-19 nos forçou a repensar muito em nossos hábitos e costumes, nos fez reinventar formas de nos relacionar com o mundo e nos trouxe importantes reflexões sobre o que realmente importa para nossas vidas, bem como, sobre os resultados das nossas atitudes em relação não só ao meio ambiente, mas também a vida humana. O impacto que a pandemia causou na vida das pessoas com: a perda de seus entes queridos, no cotidiano, no meio ambiente, causando assim, mudanças em âmbitos familiares, sociais e comerciais. O isolamento social causou efeitos em algumas famílias de forma positiva, como aproximação e união, em outras, a separação; consequências que foram comprovadas por vários dados estatísticos, assim como, novas doenças que estão relacionadas a esse período de isolamento, segundo *uma pesquisa feita em maio pela Associação Brasileira de Psiquiatria (ABP) mostrou que cerca de 90% dos 400 psiquiatras destacaram o agravamento de quadros de saúde mental em seus pacientes devido à pandemia do novo coronavírus.*

A psiquiatra da Escola Paulista de Medicina da Universidade Federal de São Paulo, Danielle H. Admoni, destacou que, durante a pandemia, várias doenças psicossomáticas tiveram incidência maior, principalmente as que parecem com os sintomas da covid-19. “Se agravaram os sintomas que podem parecer com quadro de covid-19, ou seja, as pessoas têm muito medo de adquirir a doença, ficam ansiosas e preocupadas e passam a ter sintomas parecidos com os da doença que temem, piorando ainda mais o quadro ansioso”.

“Vários efeitos negativos foram observados nesses últimos dois anos e meio, com a pandemia, inúmeras eclosões provocadas pelo “novo” coronavírus (na verdade, uma nova e mais agressiva mutação da Corona)” colocam em evidência o protagonismo de ao menos dois possíveis cenários extremos para a sobrevivência da vida no planeta. De um lado, o retorno a uma distopia de sociedades confinadas no isolamento, sem vínculos de sociabilidade e com o predomínio de trabalhos terceirizados, dados mostram que “De fato, desde 11 de março de 2020, quando eclodiu a pandemia, enquanto 42,6 milhões de trabalhadores solicitaram auxílio-desemprego, 1% dos bilionários norte-americanos vira a sua riqueza acrescida em mais de US\$ 565 bilhões. Como resultado dessa dinâmica perversa no nível mundial, apenas 26 bilionários acumulam uma riqueza superior à metade mais pobre da humanidade. No extremo oposto, poderemos ser testemunhas do renascimento de uma sociedade verdadeiramente ambiental, social e eticamente sustentável, que diante de tantas dificuldades se reinventou, lojas físicas fecharam e deram oportunidades a novas realidades apesar de quase metade (49%) entre micro, pequenas e médias empresas terem sofrido impactos negativos devido à crise gerada pela pandemia”, segundo pesquisa realizada pela Serasa Experian ouvindo 521 empreendedores de pequeno e médio porte.

Para 38% dos empresários, a crise abriu espaço para aprender novas modalidades de vendas, 33% acreditam que o momento permite empreender e inovar, enquanto 33% estão revendo as parcerias e os fornecedores. Outras oportunidades citadas seria investir em novas tecnologias (26%) e ter mais tempo para planejamento e gestão (21%). O pós-pandemia trouxe novas oportunidades de trabalho como: o Home office, videoconferências, flexibilidade dentre outras, fomos apresentados a uma realidade que ainda parecia distante para muitas pessoas.

A quarentena forçou muitas empresas a flexibilizarem seus postos de trabalho, oferecendo aos funcionários a oportunidade de trabalhar de casa e essa realidade está sendo mantida por algumas empresas até hoje. Organizações que investirem em tecnologia, oferecendo seus produtos no meio digital, além de um bom atendimento ao cliente, ganharão cada vez mais espaço. Algumas tendências chegaram para ficar como, por exemplo, o avanço tecnológico bastante positivo para as nossas rotinas. Se por um lado o coronavírus trouxe medo e incerteza para muitas pessoas, por outro, trouxe alguns **bons motivos para acreditarmos em dias melhores quando tudo isso passar**. O aumento das vendas online tem “forçado” – no bom sentido – muitas empresas a modernizarem seus sistemas, gerando uma nova demanda de postos de trabalho para profissionais das **áreas de TI (tecnologia da informação)**, podemos citar que foi o grande **protagonista dos nossos tempos e várias profissões dessa área estão em alta até hoje**. Se por um lado a pandemia levou milhares de pessoas ao desemprego, por outro ela tem feito o mercado valorizar ainda mais as profissões relacionadas aos avanços tecnológicos. No entanto, vamos conhecer um pouco mais sobre o que a pandemia trouxe de causas e consequências positivas e negativas para a humanidade explorando todos os aspectos culturais, tecnológicos, religiosos, comerciais e sociais. Nesse sentido, tentamos transformar a nossa história em ações voltadas à informação a nossa sociedade para que contribuam com novas práticas e formas de mudar o nosso mundo.

Reviver esses dois últimos anos é uma forma de refletirmos sobre o nosso papel na sociedade, o que, onde podemos chegar com boas práticas e ações voltadas à construção da nossa história. A Expobjetivo quer instigar os alunos a beberem de conhecimentos diferentes e transformar vidas através de ações possíveis para a nossa nova realidade.

Com intuito de estimular o debate sobre o tema, buscando maneiras de transformar, assim, a comunidade escolar, neste ano de 2022, o NEO e o Departamento Pedagógico promoverão a VII Feira de Ciências e Arte, onde serão problematizadas questões sobre o ressurgimento da humanidade pós-pandemia. Pretende-se também despertar o corpo discente a desenvolver projetos interdisciplinares, que envolvam toda a comunidade escolar, para que, assim, possam cumprir o objetivo de formar cidadãos capacitados para atuarem na sociedade como agentes de mudanças.

Fonte:

<https://ead.faesa.br/blog/profissoes-alta-2021-pandemia>

<https://agenciabrasil.etc.com.br/saude/noticia/2020-12/estudo-diz-que-pandemia-fez-crescer-casos-de-doencas-psicossomaticas>

## **A necessidade do FAZER**

Os livros, revistas, artigos, aulas teóricas e conferências fornecem uma sólida base, porém assimilam-se verdadeiramente os conhecimentos quando se aplica a teoria à prática, pois uma das etapas de maior importância do método científico é a experimentação. Na maioria das esferas de atividades, a melhor maneira de aprender é praticando.

## **Projetos Científicos... O prazer do conhecimento**

Os projetos científicos têm a capacidade de criar hábitos de planificação eficaz, buscar o aperfeiçoamento de manuseio e adoção de critérios rígidos que serão úteis durante toda a vida. Quando se realiza o projeto científico, experimenta-se, investiga-se, especula-se e comprova-se a validade de hipóteses. Desta maneira, podemos obter na realização de um bom trabalho a melhor compreensão da ciência.

## **Exposição de Projetos... A prática**

Os cientistas devem fazer com que seus trabalhos sejam partilhados em prol de toda a sociedade. Com a prática e a teoria andando juntas, haverá a conquista de conhecimento para toda a vida.

### 3. OBJETIVO GERAL

Integrar a comunidade educativa do Colégio Objetivo, no sentido de desenvolver o intercâmbio entre todas as séries, incentivando o trabalho em equipe e a competitividade saudável, criando espaços para que o educando possa mostrar suas potencialidades artísticas, culturais e científicas.

### 4. JUSTIFICATIVA:

Tendo em vista que o espaço escolar deve ser um ambiente agradável, que estimule a arte de pensar e o prazer de aprender, o Projeto Feira de Ciências e Arte leva o aluno a produzir e estudar de forma interdisciplinar.

Dentro do tema **O mundo pós-pandemia e os avanços tecnológicos**, a Feira de Ciências deverá explorar 40 subtemas em comum acordo com o seu lema “**Oportunidades e dilemas**”, trazendo suas problemáticas e alternativas.

Considerando que a escola é um espaço para contribuir com a formação integral dos discentes, o tema deverá buscar unir o conhecimento científico às necessidades por soluções que melhorem o desenvolvimento e bem-estar da sociedade.

### 5. OBJETIVOS:

1. Mobilizar os alunos a valorizar o conhecimento científico interdisciplinar.
2. Desenvolver a prática de investigação e busca de informações.
3. Orientar o aluno para o estabelecimento de um plano de implementação por meio das ações e estratégias.
4. Motivar o grupo de docentes e discentes nas ações de gerenciamento do evento com organização, dinamismo e capacidade para despertar a atenção e o reconhecimento da comunidade escolar.
5. Criar condições para o grupo utilizar o senso crítico, o perfil avaliativo e estabelecimento de um real diagnóstico dos trabalhos propostos e desenvolvidos na VII Feira de Ciências.
6. Promover ações sociais que beneficiem a comunidade carente dentro da problemática apresentada.

### 6. METAS:

1. Realizar a feira em toda a escola do Infantil V a 2ª série do Ensino Médio.
2. Fazer com que toda a comunidade escolar participe das ações sociais, bem como da exposição e apresentação dos trabalhos.

### 7. DESENVOLVIMENTO:

**1ª ETAPA:** Reunião com os alunos e professores para orientação quanto à sistemática de realização da feira.

**2ª ETAPA:** Orientação dos alunos por parte dos docentes para definição de como realizar o projeto e execução do mesmo.

**3ª ETAPA:** Elaboração de estratégias da Feira de Ciências e Arte.

**4ª ETAPA:** Confecção dos trabalhos.

**5ª ETAPA:** Exposição dos trabalhos dos alunos – Feira na escola de 04 a 06 de outubro de 2022.

**6ª ETAPA:** Desmontagem e premiação – 07 de outubro de 2022.

**7ª ETAPA:** Avaliação através de relatório da escola com opiniões dos docentes, alunos, corpo técnico, pais de alunos e comunidade em geral apontando pontos positivos e negativos e sugestões para melhorias.

## 8. TRABALHANDO:

Educação Infantil			
Quantidade	Equipes	Subtemas	Pontos que deverão ser abordados: sugestões.
1	INFANTIL V - A	Live	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
2	INFANTIL V - B	EPIs, obrigatoriedade e inovação	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
3	INFANTIL V - C	Solidariedade e empatia durante a pandemia	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
Fundamental I			
Quantidade	Equipes	Subtemas	Pontos que deverão ser abordados: sugestões.
4	1º ANO A	Tecnologia e os esportes: Coletivos	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
5	1º ANO B	Tecnologia e os esportes paraolímpicos	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
6	1º ANO C	Tecnologia e os esportes: Individuais (ex: atletismo , natação etc.)	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
7	1º ANO D	O Brasil e a história das copas. (copas: 58, 62 , 70, 94 e 2002 rumo ao Hexa)	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
8	2º ANO A	Hiperconvivência família	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
9	2º ANO B	Tecnologia: internet e serviços essenciais. Exemplos: delivery	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
10	2º ANO C	Tecnologia e as famílias - Pontos positivo e negativos.	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
11	2º ANO D	Tecnologia e saúde	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
12	3º ANO A	Escassez de alimentos	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
13	3º ANO B	O aumento do desmatamento na Amazônia	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
14	3º ANO C	O indígena e o uso da tecnologia	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
15	4º ANO A	Economia solidária: comércios de bairro	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
16	4º ANO B	Tecnologia e turismo no Cariri: Teleférico, bondinho e metrô	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
17	4º ANO C	Tecnologia na vida animal: Benefícios e praticidade	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
18	4º ANO D	Tecnologia na vida dos idosos e crianças: Vantagens e desvantagens	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
19	5º ANO A	Tecnologia e a comunicação	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
20	5º ANO B	Tecnologia e educação	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde

Evite gastos e ostentações. Feira não é um evento, é um processo de aprendizagem.

21	5° ANO C	A arte e a tecnologia	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
22	5° ANO D	Novas profissões durante e pós-pandemia	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
<b>Fundamental II</b>			
<b>Quantidade</b>	<b>Equipes</b>	<b>Subtemas</b>	<b>Pontos que deverão ser abordados: sugestões.</b>
23	6° ANO A	Entretenimento e opções de lazer	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
24	6° ANO B	Telemedicina: vantagens e desvantagens	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
25	6° ANO C	Tecnologia e os transportes - carros autônomos e elétricos	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
26	7° ANO A	Desenvolvimento sustentável: novas práticas	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
27	7° ANO B	Mudanças climáticas: impactos diretos e indiretos	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
28	7° ANO C	Lei geral de proteção de dados	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
29	8° ANO A	Tecnologia e o lixo - reciclagem e reuso	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
30	8° ANO B	Tecnologia e a energia elétrica limpa	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
31	8° ANO C	Tecnologia e a solução para a insegurança hídrica	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
32	9° ANO A	Cidades tecnológicas - smartcity	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
33	9° ANO B	Uso abusivo da tecnologia na pandemia fake news	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
34	9° ANO C	Novas profissões e a tecnologia-engenheiro de software, robótica...	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
<b>Ensino Médio</b>			
<b>Quantidade</b>	<b>Equipes</b>	<b>Subtemas</b>	<b>Pontos que deverão ser abordados: sugestões.</b>
35	1° ANO A	Insegurança alimentar: retorno do país ao mapa da fome	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
36	1° ANO B	Tecnologia e a saúde - Vacina, cura de doenças e cirurgias	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
37	1° ANO C	Empresas de sucesso/superação. Ex: Google, Cacau Show etc..	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
38	2° ANO A	População mundial - 8 bilhões de habitantes: migrações e desafios, novos modelos de casas etc..	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
39	2° ANO B	Sistema de saúde antes e pós-pandemia	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde
40	2° ANO C	E-commerce, novos modelos de negócios e negociação, moedas e bancos virtuais e novas empresas.	1- Educação / 2- Cultura / 3- Economia / 4- Tecnologia /5- Saúde

#### COORDENAÇÃO:

Ana Cláudia, Célia Santos, Socorro Pereira, Verônica Alves, Tereza Neuma, Agda Leila, Lilian Daniele Patrícia Nascimento, Suzana Freire, Sandosloeide Martins, Adilberto e Milene Moraes.

**APOIO:**

Infantil		Fundamental Anos Iniciais			
INFANTIL V		1º ANO		2º ANO	
Ana Cláudia Edilânia Santos	V "A"	Maria Aparecida Ana Isabele	1 "A"	Uberlândia Marques	2 "A"
Silvania Alves Edmea Karla	V "B"	Célia de Souza Maria das Dores	1 "B"	Maria Lúcia	2 "B"
Jocélia dos Santos Maria josiele	V "C"	Thayane Pinheiro Maria Aline	1 "C"	Sheila Maria	2 "C"
		Sônia Cintya Angélica Antônia	1 "D"	Suelane da Silva	2 "D"

Fundamental Anos Iniciais					
3º ANO		4º ANO		5º ANO	
Edna Borges	3 "A"	Francisca Roseana	4 "A"	Kamila Gomes	5 "A"
Maria Alves	3 "B"	Raiany Pereira	4 "B"	Marnia Soares	5 "B"
Carolina Alves	3 "C"	Maria das Dores Monteiro	4 "C"	Bruna Rodrigues	5 "C"
		Silvana Victor	4 "D"	Mirella Marques	5 "D"

Fundamental Anos Finais							
6º ANO		7º ANO		8º ANO		9º ANO	
Valeria Natalia	6 "A"	Flávia	7 "A"	Paulo Paloma	8 "A"	Maria Arlyz/ Fernanda	9 "A"
Maria Batista Serginho	6 "B"	Marta	7 "B"	Fernanda Gomes Pedro Sávio	8 "B"	Aparecida Alves / Betânia	9 "B"
Joelma Raísa Campelo	6 "C"	Rosianny	7 "C"	Jaqueline Israel	8 "C"	Gilvânia / Debora	9 "C"
		Natalia Fechine	Apoio			Larisse	Apoio

Ensino médio			
1º ANO		2º ANO	
Debora Moraes José Lucas Alexandre Azevedo Danny	1 "A"	Emanuela Roberto Baratta Adauto	2 "A"
Israel Rodrigues Adriano Janaina Amanda	1 "B"	Guilherme Paulo Mariano Givaldo Zildembergue	2 "B"
Marcelo Abraão Dalva Herbert	1 "C"	Lindonjhonson Javier Thiago Thel Lucas Idilma	2 "C"

**CRONOGRAMA DE ATIVIDADES:**

DATA	HORÁRIO/EVENTO	OBSERVAÇÕES	PONTUAÇÃO
16/09 - Sexta-feira	Entrega do projeto escrito.	O trabalho deverá seguir as normas do edital.	0,5 ponto
03/10 - Segunda-feira ✓ Abertura ✓ Montagem dos Stands	7h às 12h30 (manhã) 7h30 - Assinatura da frequência	Montagem dos stands	*****
✓ Montagem dos Stands	14h às 18h (tarde)		
04/10 – Terça-feira Colégio Objetivo ✓ Exposição	Abertura para visitaç�o dos stands. 8h às 12h (manh�a) 14h às 18h (tarde)	Todos os alunos dever�o estar preparados para a apresenta�o dos trabalhos, bem como as provas e tarefas da feira de acordo com a divis�o feita pelos professores e a organiza�o.	6,0 pontos
05/10 – Quarta-feira ✓ Exposi�o	8h às 12h (manh�a) 14h às 18h (tarde) Visita�o dos stands.		*****
06/10 – Quinta-feira ✓ Exposi�o ✓ A�o social	8h às 12h (manh�a) 14h às 18h (tarde) Arrecada�o de doa�es	Recebimento das doa�es at� � 12h. Todas as equipes ter�o que trazer 15 brinquedos, 15 roupas usadas. Obs.: Cada aluno ter� que doar 1 kg de alimento.	2,0 pontos
07/10 – Sexta-feira ✓ Doa�o ✓ Encerramento organiza�o das salas	8h às 12h (manh�a) – Desmontagem dos stands HEMOCE 14h30 (tarde) - encerramento	A doa�o de sangue poder� ocorrer na escola ou em qualquer HEMOCE, desde que seja apresentado o comprovante at� a data estabelecida do dia “D” 07/10. Entrega de premia�o	1,5 ponto
08/10 – S�bado	Organiza�o da escola		

**A ATRIBUI O DOS 6,0 PONTOS DO TRABALHO EST  CONDICIONADA A ENTREGA DA SALA ORGANIZADA, PODENDO A EQUIPE SER PENALIZADA COM A PERDA DE PONTOS.**

**REGULAMENTO GERAL**

- As atividades ter o in cio no per odo da manh    7h30min e no per odo da tarde   14h.
- O aluno s o dever  participar das apresenta es usando a camisa da equipe com o logotipo da feira ou uniforme padr o da escola.
- No decorrer da semana, ser  permitido o uso da camisa padronizada da equipe e cal a jeans azul. N o ser  aceito o uso de qualquer outro tipo de roupa que fuja do padr o estabelecido pela escola, como: cal as rasgadas, blusas cortadas, desfiadas, bon s, saias, shorts curtos e etc. A equipe poder  ser penalizada e desclassificada caso seja descumprido o regulamento. A camisa da Feira poder  ser usada todos os dias a partir do momento que for comprada, pois a mesma servir  de divulga o do evento.
- As equipes poder o contratar profissionais somente para colaborar na montagem da estrutura f sica dos stands. A equipe dever  trabalhar efetivamente na execu o dessa montagem. Todo e qualquer material a ser utilizado nos stands   de inteira responsabilidade da equipe.
- Os projetos dever o ser desenvolvidos pelos alunos, a compra de projeto bem como maquetes acarretar  na perda de 2,0 pontos caso seja comprovado. N o ser  permitido divis rias com nenhum tipo de material nas salas.


Evite gastos e ostenta es. Feira n o   um evento,   um processo de aprendizagem.



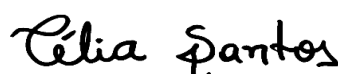
6. As equipes deverão ser responsáveis pela conservação da limpeza das salas, as mesmas serão avaliadas durante o evento pela coordenação.
7. No caso de alguma indisciplina, o aluno será submetido a um conselho e poderá receber punição. A disciplina será um ponto importante. As equipes deverão primar pelo respeito e ética em todos os momentos.
8. O atestado médico justifica a falta, porém não garante ao aluno a pontuação de participação.
9. Toda e qualquer atividade apresentada deverá ter o aval do professor e coordenador responsável pela equipe.
10. As atividades e apresentações da feira seguem os mesmos princípios regulamentares e horários estabelecidos para entrada e saída dos alunos nas dependências da escola.
11. A participação na feira equivalerá à nota da:

Item	Série	Avaliação
I.	Ensino Fundamental Anos Iniciais	AV1 ( Avaliação I)
II.	Ensino Fundamental Anos Finais	Multidisciplinar
III.	Ensino Médio	PGB (Prova Geral Básica)

12. O aluno que não tiver interesse em participar do projeto científico, se submeterá a uma avaliação referente ao quadro do item anterior.
13. Os alunos participantes da feira deverão participar de todas as tarefas.
14. A aplicação das provas seguirá o calendário escolar.
15. O projeto deverá cumprir o modelo e os itens do edital.
16. Cada aluno terá que doar 1 kg de alimento e todas as equipes terão que trazer 15 brinquedos e 15 peças de roupas. O não cumprimento desta atividade acarretará na perda de 2,0 (dois) pontos.
17. As equipes terão que apresentar o projeto escrito relacionado ao tema escolhido à coordenação da EXPOBJETIVO até o dia 16 de setembro na coordenação do NEO, 2º andar do bloco 4, caso seja necessário o projeto será devolvido em até 72 horas para correções pertinentes.
18. Durante a organização e desenvolvimento dos trabalhos, os alunos não devem se ausentar da sala de aula.
19. Cada equipe terá que trazer no mínimo 5 (cinco) pessoas para doar sangue. A doação será tarefa cumprida e valerá 1,5 (um ponto e meio).
20. As equipes que não cumprirem o prazo de desmontagem de acordo com o cronograma estabelecido perderão 2,0 (dois) pontos.
21. O uso de som nos stands e conversas paralelas não será permitido, o descumprimento deste item acarretará na perda de 2,0 pontos.
22. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela coordenação da VII EXPOBJETIVO.

Documento assinado digitalmente  
 JOSE MARCONDES MACEDO LANDIM  
 Data: 29/07/2022 18:07:22-0300  
 Verifique em <https://verificador.iti.br>

José Marcondes Macêdo Landim  
 Diretor Geral



Maricélia Silva Santos  
 Assessora Administrativa  
 Coordenadora de Olimpíadas e Projetos

Juazeiro do Norte - CE, 29 de Julho de 2022.