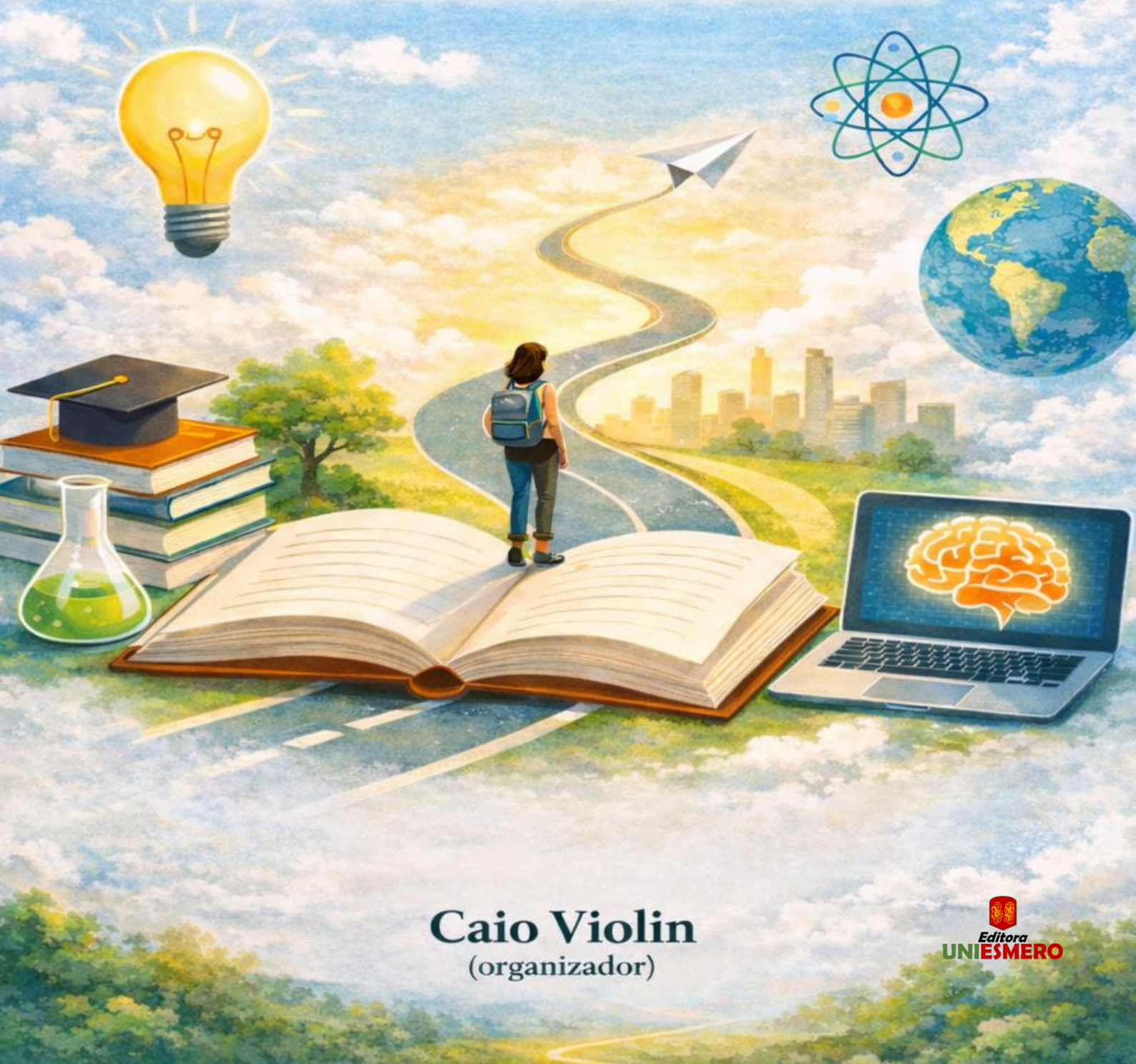


# Jovens Pesquisadores:

Produção Científica do Ensino Médio Técnico  
da E. E. PEI Prof. Pedro Salvetti Netto



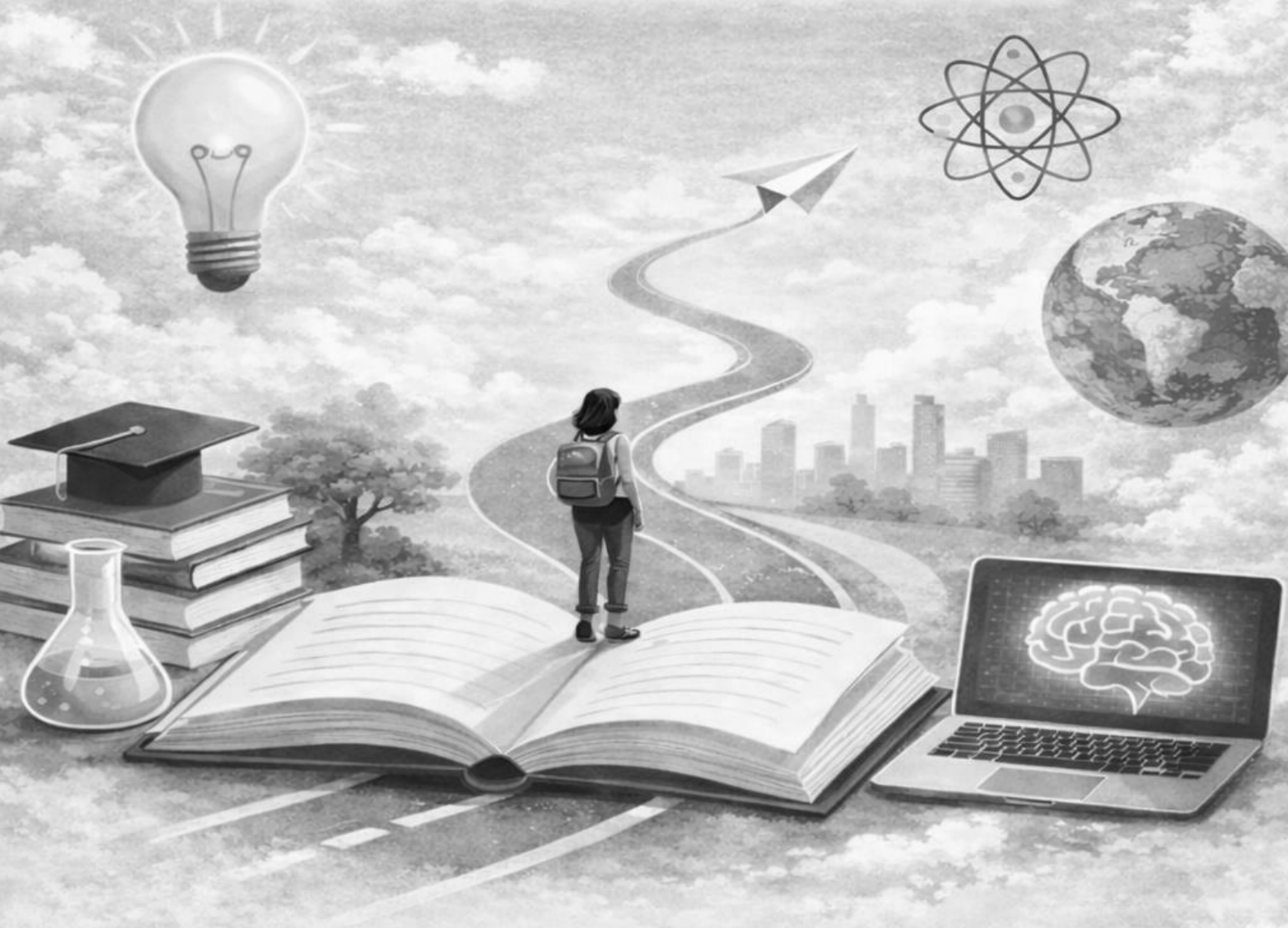
**Caio Violin**  
(organizador)

  
Editora  
**UNIESMERO**



# Jovens Pesquisadores:

Produção Científica do Ensino Médio Técnico  
da E. E. PEI Prof. Pedro Salvetti Netto



**Caio Violin**  
(organizador)

  
**Editora**  
**UNIESMERO**

**2026 – Editora Uniesmero**

[www.uniesmero.com.br](http://www.uniesmero.com.br)

uniesmero@gmail.com

**Organizador**

Caio Violin

**Editor Chefe:** Jader Luís da Silveira

**Editoração e Arte:** Resiane Paula da Silveira

**Imagens, Arte e Capa:** Freepik/Uniesmero

**Revisão:** Respective autores dos artigos

**Conselho Editorial**

Ma. Tatiany Michelle Gonçalves da Silva, Secretaria de Estado do Distrito Federal, SEE-DF

Me. Elaine Freitas Fernandes, Universidade Estácio de Sá, UNESA

Me. Laurinaldo Félix Nascimento, Universidade Estácio de Sá, UNESA

Ma. Jaciara Pinheiro de Souza, Universidade do Estado da Bahia, UNEB

Ma. Emile Ivana Fernandes Santos Costa, Universidade do Estado da Bahia, UNEB

Me. Heder Junior dos Santos, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP

Ma. Dayane Cristina Guarnieri, Universidade Estadual de Londrina, UEL

Me. Dirceu Manoel de Almeida Junior, Universidade de Brasília, UnB

Ma. Cinara Rejane Viana Oliveira, Universidade do Estado da Bahia, UNEB

Esp. Jader Luís da Silveira, Grupo MultiAtual Educacional

Esp. Resiane Paula da Silveira, Secretaria Municipal de Educação de Formiga, SMEF

Sr. Victor Matheus Marinho Dutra, Universidade do Estado do Pará, UEPA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

V795j Jovens Pesquisadores: Produção Científica do Ensino Médio Técnico da E. E. PEI Prof. Pedro Salvetti Netto  
/ Caio Violin (organizador). – Formiga (MG): Editora Uniesmero, 2026. 60 p. : il.

Formato: PDF  
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader  
Modo de acesso: World Wide Web  
Inclui bibliografia  
ISBN 978-65-5492-165-7  
DOI: 10.5281/zenodo.19058354

1. Educação, pesquisa e tópicos relacionados. 2. Produção Científica do Ensino Médio Técnico da E. E. PEI Prof. Pedro Salvetti Netto. I. Violin, Caio. II. Título.

CDD: 371.104  
CDU: 37

*Os artigos, seus conteúdos, textos e contextos que participam da presente obra apresentam responsabilidade de seus autores.*

Downloads podem ser feitos com créditos aos autores. São proibidas as modificações e os fins comerciais.

Proibido plágio e todas as formas de cópias.

Editora Uniesmero  
CNPJ: 35.335.163/0001-00  
Telefone: +55 (37) 99855-6001  
[www.uniesmero.com.br](http://www.uniesmero.com.br)  
[uniesmero@gmail.com](mailto:uniesmero@gmail.com)  
Formiga - MG  
Catálogo Geral: <https://editoras.grupomultiatual.com.br/>

Acesse a obra originalmente publicada em:

<https://www.uniesmero.com.br/2026/03/jovens-pesquisadores-producao.html>



**JOVENS PESQUISADORES:**  
**PRODUÇÃO CIENTÍFICA DO ENSINO MÉDIO TÉCNICO DA E. E. PEI**  
**PROF. PEDRO SALVETTI NETTO**

**JOVENS PESQUISADORES:**  
**PRODUÇÃO CIENTÍFICA DO ENSINO MÉDIO TÉCNICO DA E. E. PEI**  
**PROF. PEDRO SALVETTI NETTO**

**Organizador**  
**Caio Violin**

**Autores**

***Barbara Maria Penido***  
***Bianca Caroline Barbosa Santos da Silva***  
***Caio Couto***  
***Caio Violin***  
***Felipe Nóra Da Silva***  
***Francieli Silva***  
***Gabriel Mendes Ferrari de Oliveira***  
***Gabriel Nakai Sales***  
***Giovanna Alves***  
***Giulia Pavanelo***  
***Lívia Nayene Alves de Souza***  
***Marcos Henrique Gomes Cintra***  
***Matheus Henrique***  
***Otávio Grandi***  
***Rafael Avelar Ferreira***  
***Samuel Fernandes***  
***Thais Sousa Almeida***

## **Apresentação**

A obra *Jovens Pesquisadores: Produção Científica do Ensino Médio Técnico* da E. E. PEI Prof. Pedro Salvetti Netto reúne pesquisas desenvolvidas por estudantes da 3ª série do Ensino Médio Técnico, no curso de Informática para Internet, realizado em parceria com a FIEC – Fundação Indaiatubana de Educação e Cultura.

Os trabalhos apresentados são resultado de um processo de iniciação científica desenvolvido ao longo do terceiro ano, com orientação docente e articulação com a disciplina de Metodologia do Trabalho Científico. Como culminância desse percurso, as pesquisas foram apresentadas na 32ª edição do Congresso de Iniciação Científica da UNICAMP, evidenciando o protagonismo dos estudantes e a importância da pesquisa na formação escolar.

Este livro registra esse processo formativo e valoriza a produção científica dos jovens. Desejamos que o leitor possa se inspirar nas pesquisas propostas por nossos alunos, reconhecendo nelas o potencial da educação, da criatividade e da investigação científica como caminhos para transformar a realidade.

***\*Divulgação de imagens autorizadas!***

***Caio Felipe Gomes Violin***



## **Introdução**

A obra *Jovens Pesquisadores: Produção Científica do Ensino Médio Técnico da E. E. PEI Prof. Pedro Salvetti Netto* reúne os resultados de um processo formativo marcado pelo protagonismo juvenil, pela pesquisa científica e pela integração entre ensino médio e formação técnica. Este livro apresenta quatro pesquisas desenvolvidas por estudantes da 3ª série do Ensino Médio Técnico, no itinerário de **Informática para Internet**, realizado em parceria com a **FIEC – Fundação Indaiatubana de Educação e Cultura**.

Os trabalhos aqui publicados são fruto de um percurso acadêmico construído ao longo do terceiro ano do ensino médio, no qual os estudantes foram incentivados a transformar ideias em projetos de pesquisa estruturados, articulando conhecimentos tecnológicos, criatividade e reflexão crítica sobre temas contemporâneos. Esse processo culminou na elaboração de **artigos científicos**, desenvolvidos com rigor metodológico nas aulas, sob orientação docente, e posteriormente apresentados na **32ª edição do Congresso de Iniciação Científica da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) em 2024**, evento que reúne pesquisadores de diferentes áreas do conhecimento e níveis de formação.

Os projetos apresentados nesta obra evidenciam o potencial da pesquisa científica no ensino médio e demonstram como os estudantes podem atuar como produtores de conhecimento e soluções para desafios da sociedade contemporânea. Entre os trabalhos desenvolvidos, destacam-se iniciativas voltadas à educação digital, sustentabilidade, comunicação e serviços para a comunidade escolar.

O primeiro projeto, **“Juntos Pelo Mundo”**, consiste na criação de um jogo educativo desenvolvido na plataforma Scratch, que utiliza elementos de gamificação para abordar a temática da sustentabilidade e estimular a consciência ambiental entre os jovens. O segundo trabalho, **“WIKIPlant”**, propõe uma plataforma digital interativa voltada à educação e ao cultivo de plantas em residências, incentivando práticas sustentáveis e o contato com o meio ambiente por meio da tecnologia.

Outro projeto apresentado é o **“Cardápio Virtual Salvettinho”**, um sistema digital destinado aos estudantes da escola, que organiza e disponibiliza de forma acessível o cardápio escolar, contribuindo para a comunicação e a transparência das informações no cotidiano da comunidade escolar. Por fim, o projeto **“News Park”** apresenta a construção

de um site voltado ao público jovem, com conteúdos relacionados a política, esporte, cotidiano e iniciativas de solidariedade, promovendo informação e participação social.

Essas pesquisas foram desenvolvidas coletivamente pelos estudantes, que trabalharam em grupos e percorreram todas as etapas da investigação científica: definição do tema, levantamento de referências, elaboração metodológica, desenvolvimento tecnológico, análise dos resultados e apresentação acadêmica. Todo esse percurso foi acompanhado por professores orientadores, incluindo a disciplina de **Metodologia do Trabalho Científico**, além da colaboração de outros docentes envolvidos no processo formativo.

É importante destacar que esta turma possui um significado especial para a trajetória da escola. Trata-se da **primeira turma a ingressar no novo modelo de Ensino Médio Técnico desde o primeiro ano**, implantado após as mudanças curriculares promovidas pela Secretaria da Educação do Estado de São Paulo (SEDUC). Desde o início de sua formação, esses estudantes vivenciaram uma proposta pedagógica que articula ensino médio, formação técnica e desenvolvimento de projetos, em uma turma numerosa e composta por diferentes realidades e trajetórias.

Como professor que acompanhou essa turma desde o primeiro ano do ensino médio até a conclusão de sua formação, tive a oportunidade de testemunhar o crescimento acadêmico, humano e intelectual desses jovens. Ao longo dos anos, eles desenvolveram autonomia, espírito investigativo e capacidade de trabalhar coletivamente, características fundamentais para a construção do conhecimento científico.

A publicação deste livro representa, portanto, a materialização de um processo educativo significativo, no qual escola, professores, instituições parceiras e estudantes construíram juntos uma experiência de pesquisa e produção científica no ensino médio. Mais do que registrar os resultados obtidos, esta obra celebra o **protagonismo juvenil, a educação pública de qualidade e a capacidade dos jovens de pensar, pesquisar e transformar a realidade por meio do conhecimento**.

Que estas páginas inspirem outros estudantes, professores e escolas a acreditarem na pesquisa como ferramenta de aprendizagem, inovação e formação cidadã.

## **SUMÁRIO**

**Criação jogo educativo através de ferramenta Scratch: Juntos Pelo Mundo - uma abordagem de gamificação na educação de sustentabilidade**

*Gabriel Nakai Sales*

*Rafael Avelar Ferreira*

*Felipe Nóra Da Silva*

*Prof Me. Thaís Almeida FIEC*

*Prof Me. Caio Violin*

**12**

---

**WIKIPlant: Promovendo a Educação e o Cultivo de Plantas em Residências por Meio de uma Plataforma Digital Interativa**

*Caio Couto*

*Otávio Grandi*

*Matheus Henrique*

*Samuel Fernandes*

*Prof. M. Thais Sousa Almeida*

*Prof. Me. Caio Violin*

**18**

---

**Cardápio virtual destinado aos alunos da escola PEI. Professor Pedro Salvetti Netto - Cardápio Virtual Salvettinho**

*Giovanna Alves*

*Giulia Pavanelo*

*Francieli Silva*

*Prof. Me. Thais Sousa Almeida*

*Prof. Me. Caio Violin*

**38**

---

**A construção do News Park: um site voltado para os jovens de notícias sobre política, esporte, cotidiano e projetos de solidariedade**

*Lívia Nayene Alves de Souza*

*Barbara Maria Penido*

*Bianca Caroline Barbosa Santos da Silva*

*Gabriel Mendes Ferrari de Oliveira*

*Marcos Henrique Gomes Cintra*

*Prof. Me. Caio Violin*

*Prof. Me. Thaís Almeida*

**44**

---

**Poster e Comunicação**

**52**



# **Criação jogo educativo através de ferramenta Scratch: Juntos Pelo Mundo - uma abordagem de gamificação na educação de sustentabilidade**

**Palavras-Chave: Scratch, Reciclagem, Sustentabilidade, Gamificação.**

*Gabriel Nakai Sales*

*Rafael Avelar Ferreira*

*Felipe Nóra Da Silva*

*Prof Me. Thaís Almeida FIEC*

*Prof Me. Caio Violin*

## **INTRODUÇÃO**

O projeto proposto tem como objetivo criar um jogo digital educativo focado na conscientização ambiental, tendo como objetivo a importância da reciclagem. A proposta para essa iniciativa reside na urgência das questões ambientais, especialmente relacionadas às mudanças climáticas, e na necessidade de educar a população sobre práticas sustentáveis.

Os objetivos gerais do jogo são aumentar a conscientização ambiental, promover a educação sustentável, engajar a comunidade em ações voltadas para a sustentabilidade e incentivar a mudança de comportamento em relação ao meio ambiente. Para alcançar esses objetivos, foram estabelecidos objetivos específicos, como ensinar sobre os diferentes tipos de materiais recicláveis, promover a coleta seletiva, explorar a cadeia de



reciclagem, criar desafios e missões ambientais, oferecer recompensas aos jogadores e promover interação social.

A gamificação é uma estratégia central nesse projeto, aproveitando elementos de jogos para tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz. A ideia é desenvolver um jogo intuitivo e simples, capaz de educar pessoas de todas as idades de maneira acessível. Para isso, o jogo foi desenvolvido na plataforma Scratch, uma linguagem de programação visual que permite criar jogos, animações e histórias interativas de forma simplificada.

A metodologia do projeto envolveu a criação de um cronograma claro e objetivo, a coleta de dados sobre sustentabilidade para embasar o desenvolvimento do jogo e a utilização de ferramentas como o Google Acadêmico e YouTube para pesquisa e aprendizado adicional. O desenvolvimento do jogo seguiu etapas como planejamento, criação de cenário e personagens, programação dos sprites, adição de elementos do jogo, teste e polimento.

Após a conclusão do jogo, está prevista a coleta de opiniões diversas para análise de feedbacks e melhoria da experiência do usuário. O jogo será disponibilizado para que todos possam se beneficiar desta iniciativa educativa, especialmente as crianças, visando começar a conscientização desde cedo sobre a preservação do planeta.

As referências utilizadas incluem estudos sobre gamificação na educação, conceitos de reciclagem e sustentabilidade, além de materiais específicos sobre a plataforma Scratch e metodologias de desenvolvimento de jogos educativos.

Portanto, o projeto busca utilizar a gamificação como uma ferramenta poderosa para promover a conscientização ambiental e educar as pessoas sobre práticas sustentáveis, contribuindo para um futuro mais sustentável e consciente.

Há uma grande preocupação com questões ambientais, tal fato vem trazendo a busca por soluções sustentáveis e educativas, para promover a conscientização sobre a importância da reciclagem, e de conscientizar a sociedade, e para isso fomentar o ensino desde a base é fundamental para garantir a sobrevivência em harmonia com a natureza medidas sustentáveis de sobreviver em sociedade e para isso fomentar o ensino desde a base é funda.

Sendo assim o objetivo será criar um jogo no qual a conscientização será um dos principais temas abordados. E que seja capaz de educar pessoas de todas as idades de forma simples e intuitiva.

Este trabalho propõe explorar o potencial dos jogos educacionais como uma



ferramenta de conscientização, intuitiva e simples.

A intenção é focar no desenvolvimento de um jogo que seja intuitivo e simples para conscientizar as pessoas, mas também eduque os jogadores sobre a importância da reciclagem.

Neste projeto será usado a ferramenta Scratch, cujo a programação é feita em blocos, sendo uma forma mais prática e simples de criação de jogos.

## **METODOLOGIA**

O projeto teve início com a elaboração de um cronograma claro e objetivo para orientar o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Antes de iniciar a produção do jogo, foram realizadas coletas de dados junto ao público sobre sustentabilidade para fundamentar o projeto. O desenvolvimento ocorreu da seguinte maneira:

1. Planejamento: Antes de iniciar a programação, realizou-se uma reunião para estabelecer claramente o conceito do jogo a ser desenvolvido. Foram definidos o enredo, os personagens, os objetivos e os desafios do jogo.
2. Escolha da plataforma: Antes de iniciar a programação, foram pesquisados diferentes aplicativos e sites para a criação do jogo, optando-se pelo uso do "Scratch" devido à sua capacidade de criar animações, jogos e histórias interativas através de programação em blocos.
3. Distribuição de tarefas: Em seguida, definiu-se as responsabilidades de cada membro da equipe, incluindo quem ficaria encarregado da programação, das pesquisas de campo, da coleta de dados essenciais, entre outros aspectos.
4. Desenvolvimento do jogo: Durante o desenvolvimento, foram conduzidas pesquisas para garantir que o jogo fosse funcional e proporcionasse uma experiência de usuário satisfatória, com atenção especial à funcionalidade de cada botão.

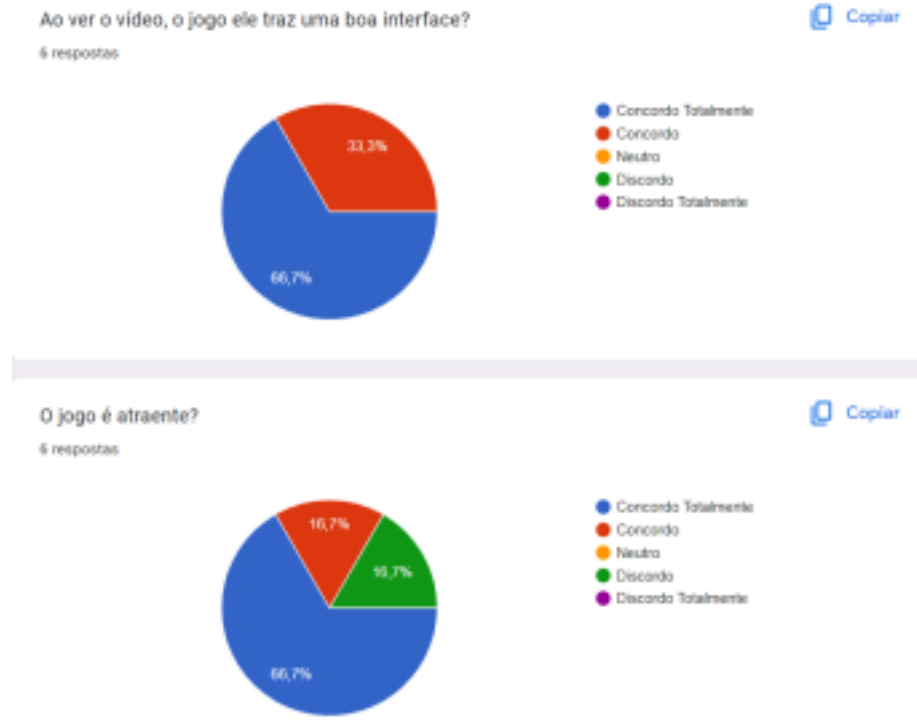
O projeto ainda está em fase de desenvolvimento, porém evolui diariamente, aproximando-se cada vez mais do objetivo de promover a educação sustentável para todos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Atualmente, o jogo já possui algumas funcionalidades pré-definidas, como a exibição dos materiais recicláveis na tela e a implementação significativa do código base de alguns objetos.



Assim que a estrutura básica do jogo for concluída, pretende-se incorporar mais informações sobre os materiais de cada material, visando educar o usuário.



Após a pesquisa, constatamos que o jogo apresenta excelente desempenho em relação à funcionalidade e à interface, embora haja espaço para melhorias em alguns aspectos. Além disso, obteve sucesso na pesquisa devido à sua aceitação pela maioria dos participantes.

## **RESUMINDO**

A questão da reciclagem é um tema relevante e urgente que está relacionado às mudanças climáticas. Sendo assim possuímos a ideia de educar a população em práticas que tornam-se cada vez mais necessárias.

Nisso os jogos digitais representam um meio de abordar essa questão de maneira mais eficaz. A intenção é criar uma maneira de conscientizar os jogadores, nosso jogo oferecerá uma maneira para educar e influenciar comportamentos.

A ideia é criar um jogo cujo o objetivo é reciclar os lixos que aparecem, colocando-os nas latas de lixos correspondentes, exemplo: um lixo de metal você deve colocar na lata de lixo que esteja escrito metal, assim fazendo a reciclagem e conscientizando as pessoas a tratar bem o meio ambiente.

## **BIBLIOGRAFIA**

MALDONADO LUNA, S. M. Manual práctico para o projeto da escala Likert. *Xihmai*, [S. l.], v. 2, n. 4, 2012. DOI: <https://doi.org/10.37646/xihmai.v2i4.101>. Disponível em: <https://revistas.lasallep.edu.mx/index.php/xihmai/article/view/101>. Acesso em: 10 jun. 2024.

MARINHO, Anna Raquel da Silva; SOUZA, Givanaldo; ROSA, Jean; MORAIS, Pauleany Simões de. O uso do Scratch na educação básica: um relato de experiência vivenciada no PIBID. In: **WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE)**, 23., 2017, Recife. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2017. p. 402-411. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2017.402>.

SANTOS, Vanessa Sardinha dos. Tempo de decomposição do lixo. *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/tempo-decomposicao-lixo.htm>. Acesso em: 24 jun. 2024.

SOUZA, M. R. de; BERTOMEU, J. V. C. UX design na criação e desenvolvimento de aplicativos digitais. *Informática na Educação: Teoria & Prática*, Porto Alegre, v. 18, n. 2, 2016. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-1654.54897>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/54897>. Acesso em: 17 jun. 2024.

SOUZA, Saymon; CASTRO, Thais. Investigação em programação com Scratch para crianças: uma revisão sistemática da literatura. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO**, 5., 2016, Manaus. *Anais dos Workshops do V Congresso Brasileiro de Informática na Educação*. Manaus: CBIE, 2016. DOI: <http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/wcbie/article/view/7033>.

# **WIKIPlant: Promovendo a Educação e o Cultivo de Plantas em Residências por Meio de uma Plataforma Digital Interativa**

**Palavras-Chave: Plantas, Visual Studio Code, Educação.**

*Caio Couto*

*Otávio Grandi*

*Matheus Henrique*

*Samuel Fernandes*

*Prof. M. Thais Sousa Almeida*

*Prof. Me. Caio Violin*

## **INTRODUÇÃO**

Este projeto de pesquisa aborda a criação de um site educacional focado no cultivo de plantas em ambientes residenciais, motivado pela crescente demanda popular entre os alunos da Escola Pedro Salvetti, gerada por uma disciplina eletiva. Essa disciplina despertou o interesse em uma prática anteriormente negligenciada. O objetivo do site é ensinar a comunidade sobre o cultivo em residências e hortas comunitárias, destacando os benefícios de uma alimentação orgânica e saudável através da internet.

Para verificar a necessidade deste site, foi realizada uma pesquisa de campo em escolas da rede estadual, onde a adesão positiva dos alunos confirmou a relevância do projeto. Utilizou-se o Visual Studio Code para desenvolver um site com uma interface

amigável, com o intuito de maximizar o impacto e a acessibilidade do conteúdo educacional.

A presença de plantas em casa proporciona uma sensação de acolhimento e bem-estar, criando um ambiente mais agradável e relaxante. O cultivo de plantas domésticas pode reduzir a pressão arterial e a ansiedade, beneficiando tanto as plantas quanto os cuidadores. Além disso, essa atividade oferece uma oportunidade valiosa para reunir a família e ensinar às crianças a importância do contato com a natureza. Escolher as espécies ideais para cada ambiente, no entanto, pode ser desafiador. Um site dedicado a auxiliar na seleção e cultivo de plantas seria uma ferramenta excelente para iniciantes e entusiastas.

O projeto visa compartilhar práticas que promovam a conscientização ambiental através da criação de hortas adaptadas às necessidades individuais e da produção de vegetais. Isso não só incentiva uma alimentação mais saudável, mas também demonstra maneiras eficazes de reutilizar resíduos orgânicos e inorgânicos. Este trabalho busca explorar o vasto potencial do cultivo de plantas em residências, examinando seus benefícios tanto para os moradores quanto para o meio ambiente, os desafios enfrentados ao adotar essa prática e as perspectivas futuras desse movimento crescente.

Com o aumento da urbanização e a redução dos espaços verdes, muitas pessoas estão buscando maneiras de trazer a natureza para dentro de suas casas, seja através de pequenos jardins internos, vasos de plantas ou sistemas hidropônicos. Estudos indicam que as plantas melhoram o ambiente interno e promovem a saúde física e mental dos indivíduos. No entanto, desafios como a falta de iluminação adequada, pragas, doenças e a necessidade de replantio em vasos maiores são comuns.

Este projeto tem como objetivo investigar as vantagens do cultivo de plantas em ambientes residenciais, considerando os benefícios para os moradores e para o meio ambiente. Além disso, aborda os desafios e discute as perspectivas futuras desse movimento crescente. O site planejado visa auxiliar pessoas sem conhecimento prévio sobre cultivo de plantas, ajudando-as a escolher as melhores espécies para decorar suas casas e melhorar sua saúde. Ele também fornecerá informações sobre os benefícios das plantas, como a purificação do ar, a redução da ansiedade e do estresse, e o estímulo à produtividade e à criatividade. A escolha cuidadosa das plantas é essencial, pois os requisitos de cuidado variam de acordo com a espécie. O site oferecerá um guia detalhado sobre diferentes plantas, seus benefícios e como cultivá-las em ambientes residenciais.

## **7. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **Impacto da Alimentação Orgânica e o Cultivo de Hortas Domésticas na Promoção da Saúde e Sustentabilidade**

A necessidade de uma alimentação saudável e balanceada fez com que muitas pessoas mudem seu estilo de vida. Outro fator que impactou os seres humanos foi a pandemia da Covid-19, que despertou o interesse em cuidar de plantas em residências. Essa mudança se expandiu, incluindo a criação de pequenas hortas para uma alimentação adequada e sustentável para as famílias.

O projeto "Horta em Casa" conseguiu implantar hortas em espaços pequenos utilizando materiais recicláveis e orgânicos. Os participantes aprenderam não apenas técnicas de plantio e manutenção de plantas, mas também sobre nutrição vegetal, reciclagem de materiais e promoção de hábitos alimentares saudáveis. A divulgação nas redes sociais contribuiu significativamente para a conscientização pública e o interesse crescente, resultando em benefícios tangíveis na alimentação orgânica.

A alimentação orgânica é vantajosa pela diminuição ou até mesmo pela inexistência do uso de produtos químicos, como agrotóxicos, nos alimentos ingeridos pelas famílias. É fundamental produzir e disponibilizar alimentos sem agroquímicos, promovendo a agricultura natural e orgânica para o benefício da saúde humana e do meio ambiente. Estudos e práticas de mercado sugerem que cultivar hortas caseiras pode aumentar a conscientização sobre saúde e sustentabilidade. Os resultados destacam os riscos à saúde e ao meio ambiente associados ao consumo de alimentos produzidos convencionalmente com agrotóxicos, apontando a agricultura natural como uma solução para melhorar a qualidade de vida global.

#### **Principais Plantas para Cultivar em Casa**

Existem diversas espécies de plantas adequadas para o cultivo em ambientes domésticos, cada uma com suas necessidades específicas de cuidado. O site WikiPlant visa fornecer informações detalhadas e práticas sobre as principais plantas para se ter em casa. Entre as plantas destacadas estão:



- **Espada-de-São-Jorge (*Sansevieria trifasciata*):** Conhecida por sua resistência e capacidade de purificar o ar.
- **Suculentas:** Populares por sua baixa manutenção e diversidade de formas e cores.
- **Ficus Lyrata (*Fiddle-leaf fig*):** Valorizada por suas folhas grandes e decorativas.
- **Pothos (*Epipremnum aureum*):** Famosa pela facilidade de cultivo e propriedades purificadoras do ar.
- **Cactos:** Ideais para ambientes secos e exigem pouca água.
- **Jiboia (*Epipremnum pinnatum*):** Uma planta trepadeira de fácil cuidado.
- **Lírio da Paz (*Spathiphyllum*):** Conhecido por suas flores brancas e habilidade de purificar o ar.
- **Zamioculca (*Zamioculcas zamiifolia*):** Resistente e de baixa manutenção.
- **Peperômia:** Pequenas plantas com diversas formas e cores, fáceis de cuidar.
- **Begônia:** Valorizada por suas flores coloridas.
- **Pilea:** Popular por suas folhas redondas e brilhantes.
- **Camedórea (*Chamaedorea elegans*):** Uma palmeira de pequeno porte adequada para interiores.
- **Heras (*Hedera helix*):** Plantas trepadeiras versáteis.
- **Orquídeas:** Conhecidas por suas flores exóticas e duradouras.
- **Bambu da Sorte (*Dracaena sanderiana*):** Valorizado em práticas de feng shui por trazer sorte e prosperidade.

Além dessas plantas, o site ensinará como montar e manter uma horta em casa, abordando os cuidados ideais para garantir o sucesso do cultivo. A horta doméstica pode incluir ervas, vegetais e frutas, proporcionando uma fonte contínua de alimentos frescos e orgânicos.

### **Plantas Medicinais e seu Cultivo Doméstico**

A presença de plantas em residências não apenas embeleza o ambiente, mas também proporciona diversos benefícios funcionais, incluindo o uso de plantas medicinais. Segundo Theisen (2014), ter plantas em casa está associado a melhorias significativas na qualidade de vida, com destaque para as propriedades terapêuticas das plantas.

Um exemplo inspirador vem de Palmeira das Missões/RS, onde alunos do 4º ano de uma escola, com o apoio de estudantes de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Santa Maria, orientaram a criação de uma horta medicinal e condimentar na instituição. Essa iniciativa teve como objetivo educar os estudantes sobre o uso de plantas terapêuticas, ampliando seu entendimento sobre o papel das plantas na saúde cotidiana e na culinária. Plantas medicinais não apenas contribuem para a saúde geral da população, mas também enriquecem o sabor dos alimentos com suas propriedades aromáticas e medicinais.

### **Plantas Medicinais no Site WikiPlant**

No site WikiPlant, serão destacadas várias plantas categorizadas como "Plantas Medicinais", cada uma com orientações detalhadas sobre seu cultivo e benefícios para a saúde. Algumas das plantas incluídas são:

- **Alecrim:** Conhecido por suas propriedades cicatrizantes, anti-inflamatórias e como repelente de insetos.
- **Aroeira:** Utilizada para problemas respiratórios e anti-inflamatórios.
- **Arruda:** Reconhecida por suas propriedades digestivas e calmantes.
- **Boldo:** Valorizado por suas propriedades digestivas e hepáticas.
- **Capim-Cidreira:** Utilizado para aliviar sintomas de ansiedade e insônia.
- **Goiaba (folha):** Utilizada para problemas de digestão e como antioxidante.

Cada planta será acompanhada por uma imagem ilustrativa e uma descrição detalhada de suas características, cuidados específicos e benefícios à saúde. Essas informações visam não apenas educar os usuários sobre o cultivo responsável de plantas medicinais, mas também promover o uso consciente dessas plantas para o bem-estar pessoal e ambiental.

### **Cuidados com Plantas no Site WikiPlant**

A manutenção adequada das plantas é fundamental para o seu crescimento saudável e duradouro. No site WikiPlant, serão fornecidas orientações detalhadas sobre como cultivar e cuidar das plantas de maneira eficaz e acessível. A pesquisa realizada para

desenvolver o conteúdo do site incluiu a consulta a diversas fontes especializadas, garantindo informações precisas e confiáveis para os usuários, a fonte escolhida para a nossa coleta de dados foi o site eCycle que conta algumas informações básicas sobre o cultivo em casa, onde encontra praticamente todas as respostas de suas dúvidas sobre hortas e plantas em casa.

### **Como é criar um site Visual Studio Code**

O Visual Studio Code é altamente configurável, com uma vasta gama de extensões disponíveis para personalizar o ambiente de desenvolvimento de acordo com as necessidades específicas do projeto. Isso inclui extensões para depuração, controle de versão, formatação de código e muito mais. Criar um site no Visual Studio Code é uma combinação de codificação, design e resolução de problemas, onde você pode aproveitar as diversas extensões disponíveis para facilitar o desenvolvimento e melhorar a produtividade, essas informações foram retiradas do site Remessa Online que conta com muita maestria a experiência de criar um site no Visual Studio Code.

### **Como está sendo utilizar as linguagem de programação para o nosso site**

Criar um site usando o Visual Studio Code pode ser uma experiência direta e eficiente, especialmente se você estiver familiarizado com HTML, CSS e JavaScript. O uso de linguagens de programação no desenvolvimento de um site proporciona não apenas a construção de uma interface visual atraente, mas também a implementação de funcionalidades avançadas que melhoram a experiência do usuário e aumentam a utilidade do site como um todo, essas informações foram retiradas diretamente do site da Microsoft. Portanto, o WIKIPLANT está focado em desenvolver os melhores designs para o site, visando proporcionar uma experiência agradável aos usuários, além de fornecer informações essenciais para entusiastas de plantas em residências.

## **8. METODOLOGIA**

O presente trabalho utilizou uma abordagem mista, combinando métodos qualitativos e quantitativos para obter uma compreensão abrangente do tema.

## **Levantamento de Dados**

Foi realizado um levantamento quantitativo através da aplicação de formulários. O público-alvo da pesquisa foram os alunos da Escola Pedro Salvetti. Os formulários foram distribuídos para coletar dados sobre o nível de conhecimento e interesse dos alunos em relação ao cultivo de plantas em suas residências. Os formulários continham perguntas fechadas e de múltipla escolha para facilitar a análise estatística dos dados.

## **Pesquisa Qualitativa**

### **Revisão Bibliográfica**

Foi conduzida uma revisão bibliográfica abrangente para coletar informações e teorias existentes sobre o cultivo de plantas em residências. As fontes incluíram livros, artigos acadêmicos, publicações científicas e websites especializados no tema.

Os dados coletados na revisão bibliográfica foram analisados qualitativamente para identificar padrões, conceitos e práticas recomendadas no cultivo de plantas em ambientes domésticos. Essa análise forneceu a base teórica para o desenvolvimento do conteúdo do site.

## **Desenvolvimento do Site**

Aqui se encontram as linhas de programação no Visual Studio Code da tela de início do site WikiPlant. (explicar oq essas linhas de código fazem)

*Jovens Pesquisadores:  
Produção Científica do Ensino Médio Técnico da E. E. PEI Prof. Pedro Salvetti Netto*

```
1
2 <!DOCTYPE html>
3 <html lang="pt-BR">
4 <head>
5   <link rel="stylesheet" href="Propostas.html" id="theme-style">
6   <meta charset="UTF-8">
7   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
8   <title>WIKIPALANT</title>
9
10
11 <style>
12   body {
13     font-family: Arial, sans-serif;
14     margin: 0;
15     padding: 0;
16     background-color: #f0f2f2;
17     color: #333;
18   }
19   header {
20     background-color: #ddfd66;
21     padding: 20px;
22     text-align: center;
23   }
24   nav {
25     background-color: #333;
26     padding: 15px;
27     text-align: center;
28   }
29   nav a {
30     color: #f2ec66;
31     text-decoration: none;
32     margin: 0 10px;
33   }
34   section {
35     padding: 20px;
36     text-align: center;
37
38   }
39   footer {
40     background-color: #333;
41     color: #fff;
42     padding: 20px;
43     text-align: center;
44   }
45
46   @media (max-width: 600px){
47     .rr {
48       width: 250px;
49       height: 250px;
50     }
51   }
52
53 </style>
54
55 </head>
56 <body>
57   <header>
58     <style>
59       body {
60         font-family: Arial, sans-serif;
61         background-color: #f0f0f0;
62         text-align: center;
63         margin: 0;
64         padding: 0;
65       }
66     </style>
67
68     <div class="wikicolor">
69       <span class="wikitext">WIKI</span><span class="planttext">PLANT</span>
70     </div>
71
72     <h2></h2>
73
74   </header>
75
76   <nav>
77     <a href="#sobre">Sobre</a>
78     <a href="#Informações">Informações</a>
79
```

```
96 <a href="#sobre">Sobre</a>
97 <a href="#informações">Informações</a>
98 <a href="propostas.html">Propostas</a>
99 </nav>
100 <div class="container">
101
102 <section id="comentário">
103 <div class="comment-box">
104 <h2>Deixe um Comentário</h2>
105 <form id="commentForm">
106 <label for="name">Nome:</label>
107 <input type="text" id="name" name="name" placeholder="Seu nome" required>
108
109 <label for="email">Email:</label>
110 <input type="email" id="email" name="email" placeholder="Seu e-mail" required>
111
112 <label for="comment">Comentário:</label>
113 <textarea id="comment" name="comment" placeholder="Seu comentário" required></textarea>
114
115 <button type="submit">Enviar</button>
116 </form>
117 </div>
118
119 <script src="https://unpkg.com/axios/dist/axios.min.js"></script>
120 <script src="script.js"></script>
121 </style>
122 </section>
123
124 <style>
125
126 .comment-box {
127   width: 35%;
128   margin: 50px auto;
129   background-color: #ffff;
```

```
130   padding: 30px;
131   border-radius: 10px;
132   box-shadow: 0 2px 4px #rgba(0, 0, 0, 0.1);
133 }
134
135 h2 {
136   text-align: center;
137   color: #333;
138   font-family: Cambria, Cochin, Georgia, Times, 'Times New Roman', serif;
139 }
140
141 form {
142   margin-top: 20px;
143 }
144
145 label {
146   display: block;
147   margin-bottom: 8px;
148   color: #333;
149 }
150
151 input[type="text"],
152 input[type="email"],
153 textarea {
154   width: 100%;
155   padding: 10px;
156   margin-bottom: 20px;
157   border: 1px solid #ccc;
158   border-radius: 5px;
159   box-sizing: border-box;
160 }
```

```
161
162 input[type="text"]:focus,
163 input[type="email"]:focus,
164 textarea:focus {
165   outline: none;
166   border-color: #rgb(6, 172, 6);
167 }
168
169 button[type="submit"] {
170   width: 100%;
171   padding: 12px;
172   background-color: #rgb(0, 0, 0);
173   color: #ffffff;
174   border: none;
175   border-radius: 5px;
176   cursor: pointer;
177   transition: background-color 0.3s;
178   justify-content: center;
179 }
180
181 button[type="submit"]:hover {
182   background-color: #rgb(0, 0, 0);
183 }
184
185 </style>
186 <script>
187   const commentForm = document.getElementById('commentForm');
188
189   commentForm.addEventListener('submit', function(event) {
190     event.preventDefault();
191     const name = document.getElementById('name').value;
192     const email = document.getElementById('email').value;
```

*Jovens Pesquisadores:  
Produção Científica do Ensino Médio Técnico da E. E. PEI Prof. Pedro Salvetti Netto*

```
193     const comment = document.getElementById('comment').value;
194
195     axios.post('https://formspree.io/f/xknddnqz', {
196       name: name,
197       email: email,
198       comment: comment
199     })
200     .then(function(response) {
201       alert('Comentário enviado com sucesso!');
202       commentForm.reset();
203     })
204     .catch(function(error) {
205       alert('Houve um erro ao enviar o comentário. Por favor, tente novamente.');
```

```
288 </script>
289
290
291 </footer>
292 <style>
293     body {
294         background-color: #a0c063;
295         background: url('https://static.vecteezy.com/ti/vetor-gratis/p1/1990140-seamless-watercolour-fresh-green-background-with-text-space-vector-illustration-ambie
296     }
297 </style>
298 </body>
299 </html>
300
301
302
303
```

**Linha 1** Declaração do tipo de documento. Informa ao navegador que o documento é um documento HTML(HyperText Markup Language).

**Linha 2** especifica que o idioma utilizado é o português do Brasil.

**Linha 3** Contém informações sobre a página que não aparecem diretamente nela, como o estilo (CSS), a codificação de caracteres (UTF-8), como a página deve ser exibida em diferentes tamanhos de tela (viewport), e o título da página.

**Linha 4** Conteúdo visível da página, como texto, imagens, vídeos, etc.

linha 11 à 55. Fica o CSS (Cascading Style Sheets) na qual deixa o site com uma aparência agradável para o usuário. O **Body** da página terá texto em Arial ou outra fonte sem serifa, com margens e preenchimento zerados para que o conteúdo fique próximo às bordas da tela. O fundo será uma cor clara (#f6f2f2) e o texto será escuro (#333). O **header** terá um fundo verde claro (#ddf0d6), preenchimento interno de 20 pixels e o texto centralizado. O **nav** (navegação) terá um fundo escuro (#333), preenchimento interno de 15 pixels e o texto centralizado. Os links (âncoras) no menu de navegação serão brancos (#f2ecec) sem sublinhado e terão uma margem de 10 pixels entre eles. o **Footer** terá um fundo escuro (#333), texto branco (#fff), preenchimento interno de 20 pixels e texto centralizado.

Da linha 55 até 87. Esse trecho de código HTML e CSS está criando o cabeçalho (header) de uma página da web. **<style>** dentro do **<head>**: Aqui está o bloco de estilo CSS incorporado na seção **<head>** do documento. Define estilos para o **body** (cor de fundo, fonte, alinhamento, margens e preenchimento) e também estilos para duas classes específicas: **.wikicolor**, **.wikitext** e **.planttext**.

**<body>** Começa a seção do corpo da página HTML. Dentro do **<body>**, há um **<header>**, que geralmente contém elementos de cabeçalho da página.



**wikicolor**: É uma classe que aplica estilos de formatação ao texto dentro dela. Define o tamanho da fonte (font-size: 3em), negrito (font-weight: bold) e transforma o texto em maiúsculas (text-transform: uppercase)

**.wikitext** e **.planttext**: São classes aninhadas dentro de **.wikicolor**. **.wikitext** aplica a cor preta (color: black) ao texto dentro dela, enquanto **.planttext** aplica uma cor específica de verde (color: rgb(123, 183, 83)).

**<div class="wikicolor">**: Um **<div>** é usado para agrupar e aplicar a classe **.wikicolor** ao seu conteúdo. Dentro deste **<div>**, há dois **<span>**s:

**<span class="wikitext">WIKI</span>**: Contém o texto "WIKI", que será formatado com a cor preta devido à classe **.wikitext**. **<span class="planttext">PLANT</span>**: Contém o texto "PLANT", que será formatado com a cor verde devido à classe **.planttext**.

Esse código cria um cabeçalho simples para uma página da web, onde o texto "WIKI" aparece em preto e "PLANT" em verde, ambos em maiúsculas e com estilos específicos de tamanho e peso de fonte. O fundo do corpo da página é um tom de cinza claro (#f0f0f0) e todo o conteúdo é centralizado horizontalmente devido ao estilo aplicado ao body.

Linha 95 á 122. trecho de código HTML tem um formulário de comentário e um menu de navegação (**<nav>**).

**<nav>**: Esta é a seção de navegação da página. Contém três links representados por **<a>**:

**<a href="#sobre">Sobre</a>**: Um link âncora que aponta para a seção da página com o id "sobre". Quando clicado, o navegador rolará para essa parte da página.

**<a href="#Informações">Informações</a>**: Um link âncora que aponta para a seção da página com o id "Informações".

**<a href="propostas.html">Propostas</a>**: Um link para uma página externa chamada "propostas.html". Quando clicado, leva o usuário para essa página.

**<div class="container">**: Um **<div>** com a classe **"container"**. Esta é uma prática comum para envolver seções de conteúdo e aplicar estilos específicos de formatação ou layout.

**<section id="comentário">**: Uma seção identificada pelo id "comentário". Isso pode ser usado para fins de estilização ou para referência por meio de links âncora.

**<label>** e um elemento de entrada (<input> para nome e email, **<textarea>** para comentário).

**<button type="submit">Enviar</button>**: Um botão de envio para enviar o formulário.

**<script src="script.js"></script>**: Inclui um arquivo JavaScript externo chamado "script.js". Esse arquivo contém código para lidar com o envio do formulário ou outras funcionalidades dinâmicas da página.

O código HTML apresentado estabelece a estrutura fundamental de uma página web, incluindo um menu de navegação, um formulário de comentário e scripts adicionais para funcionalidades extras. Cada componente contribui para melhorar a experiência do usuário ao navegar pela página, permitindo a exploração de diferentes seções, a interação através de comentários e o suporte a elementos dinâmicos através de JavaScript.

Linha 124 á 185. Este código CSS está estilizando um formulário de comentário em uma página web.

**.comment-box**: Define a caixa de comentário com as seguintes propriedades: **width**: 35%;: Largura de 35% do container. **margin**: 50px auto;: Margem superior e inferior de 50 pixels e margem lateral automática para centralizar horizontalmente. **background-color**: #fff;: Fundo branco. **padding**: 30px;: Preenchimento interno de 30 pixels. **border-radius**: 10px;: Cantos arredondados com raio de 10 pixels. **box-shadow**: 0 2px 4px rgba(0, 0, 0, 0.1);: Sombra leve para efeito de profundidade.

**h2**: título "Deixe um Comentário": **text-align**: center;: Centraliza o texto. **color**: #333;: Cor do texto cinza escuro. **font-family**: Cambria, Cochin, Georgia, Times, 'Times New Roman', serif;: Fonte serifada para o texto.

**form:** Estilos para o formulário dentro da `.comment-box`: **margin-top:** 20px;; Margem superior de 20 pixels.

**label:** Estilos para rótulos dentro do formulário:

**display:** block;; Faz com que os rótulos sejam exibidos em blocos (um abaixo do outro).

**margin-bottom:** 8px;; Margem inferior de 8 pixels.

**color:** #333;; Cor do texto cinza escuro.

**input[type="text"], input[type="email"], textarea:** Estilos para campos de entrada de texto e área de texto no formulário:

**width:** 100%;; Largura total do container.

**padding:** 10px;; Preenchimento interno de 10 pixels nos campos. **margin-bottom:** 20px;; Margem inferior de 20 pixels entre os campos.

**border:** 1px solid #ccc;; Borda de 1 pixel sólido cinza claro. **border-radius:** 5px;; Cantos arredondados com raio de 5 pixels. **box-sizing:** border-box;; Garante que o preenchimento e a borda estejam incluídos na largura total especificada.

**button[type="submit"]:** Estilos para o botão de envio do formulário:

**width:** 100%;; Largura total do contêiner pai.

**padding:** 12px;; Preenchimento interno de 12 pixels.

**background-color:** rgb(0, 0, 0);; Fundo preto.

**color:** #ffffff;; Texto branco.

**border:** none;; Sem borda.

**border-radius:** 5px;; Cantos arredondados com raio de 5 pixels.

**cursor:** pointer;; Cursor do mouse muda para indicar que é clicável.

**transition: background-color 0.3s;** Transição suave na mudança de cor de fundo ao passar o mouse.

**background-color: rgb(0, 0, 0);** Mantém o fundo preto.

Esses estilos deixam o formulário de comentário visualmente agradável, com bordas arredondadas, sombras suaves, e interação visual clara para o usuário ao focar e enviar o formulário.

Linha 186 até 208.

O script começa obtendo o formulário de comentário da página usando **document.getElementById('commentForm')**.

Adiciona um evento de escuta (**addEventListener**) para o evento de envio (**submit**) do formulário. Isso significa que quando o usuário clicar no botão "Enviar" do formulário, esta função será ativada.

**event.preventDefault()** impede que o formulário seja enviado da maneira usual, o que permite que o JavaScript manipule o envio de dados.

Obtém os valores inseridos nos campos de nome (**name**), email (**email**) e comentário (**comment**) do formulário.

**then()** é usado para lidar com a resposta do servidor após o envio dos dados. Se o envio for bem-sucedido, exibe um alerta informando ao usuário que o comentário foi enviado com sucesso (**alert('Comentário enviado com sucesso!')**) e reseta o formulário para limpar os campos (**commentForm.reset()**).

**catch()** captura qualquer erro que ocorra durante o envio dos dados. Se ocorrer um erro, exibe um alerta indicando que houve um problema ao enviar o comentário (**alert('Houve um erro ao enviar o comentário. Por favor, tente novamente.')**).

permite que os usuários enviem comentários através do formulário na página web de forma assíncrona (sem recarregar a página inteira), proporcionando uma experiência mais fluida e responsiva.

Linha 208 á 289.

`<a href="https://api.whatsapp.com/send?phone="" target="_blank" id="whatsapp-icon">`: Um link âncora (`<a>`) que aponta para o WhatsApp, abrindo em uma nova aba (`target="_blank"`).

`<img src="" alt="WhatsApp">`: Uma imagem de ícone do WhatsApp.

`(#whatsapp-icon)`:

`position: fixed;` Posiciona o ícone de forma fixa na tela.

`bottom: 20px; right: 20px;` posição do ícone no canto direito da página.

`width: 60px; height: 60px;` Define as dimensões do ícone.

`background-color: #11853b;` Cor de fundo do ícone.

`border-radius: 50%;` Torna o ícone circular.

`text-align: center;` Centraliza o conteúdo dentro do ícone.

`box-shadow: 0 2px 10px rgba(0, 0, 0, 0.2);` Adiciona uma sombra suave ao ícone.

Linha 235 até 280.

`<button id="instagramBtn">`: Um botão com o ID "instagramBtn".

`<img src="" alt="Instagram Icon">`: Uma imagem de ícone do Instagram dentro do botão.

`<span>Visitar Instagram </span>`: Um texto dentro do botão.

Instagram (button):

`display: inline-flex;` Define o botão como um flex container em linha.

**align-items:** center;; Centraliza os itens dentro do botão.

**padding:** 10px 20px;; Espaçamento interno do botão.

**font-size:** 16px; **font-weight:** bold; **color:** #fff;; Estilos de fonte, peso da fonte e cor do texto.

**background-color:** #333;; Cor de fundo do botão.

**border:** none; **border-radius:** 5px;; Remove a borda e define cantos arredondados.

**cursor:** pointer;; Indica que o cursor do mouse muda ao passar sobre o botão.

**transition:** background-color 0.3s ease;; Efeito suave na mudança de cor de fundo ao passar o mouse.

```
const instagramBtn = document.getElementById('instagramBtn');
```

Obtém o botão do Instagram na página HTML usando `document.getElementById('instagramBtn')`. O ID `instagramBtn` deve ser atribuído ao botão no HTML para que o JavaScript possa encontrá-lo e interagir com ele.

```
const instagramUrl = ";;
```

Define a URL do perfil do Instagram que será aberta ao clicar no botão.

```
instagramBtn.addEventListener('click', function() { ... }));
```

Adiciona um evento de escuta (`addEventListener`) para o botão do Instagram. O evento configurado é o clique (`click`).

```
window.open(instagramUrl, '_blank');
```

`window.open()` é chamado para abrir a URL especificada (`instagramUrl`) em uma nova aba (`'_blank'`). Isso garante que ao clicar no botão, o perfil do Instagram será aberto em uma nova guia do navegador.

289 a 299.

`</footer>` marca o fechamento da tag `<footer>`, que geralmente é usada para o rodapé da página.

`body { ... }`: Define estilos para o corpo (`<body>`) da página.

`background-color: #a0c063;`: Define a cor de fundo do corpo da página como um verde claro.

`background: url("");`: Define uma imagem de fundo para o corpo da página.

`</body>` marca o fechamento da tag `<body>`, que contém todo o conteúdo visível da página.

`</html>` marca o fechamento do documento HTML.

## **Pesquisa aplicada**

Utilizou-se os conhecimentos adquiridos na revisão bibliográfica e nos dados quantitativos, foi iniciada a construção do site "Wiki Plant".

Para a criação do site, foi utilizado o Visual Studio Code como ambiente de desenvolvimento. As tecnologias empregadas incluíram:

- **HTML (HyperText Markup Language):** Para a estruturação das páginas do site.
- **CSS (Cascading Style Sheets):** Para o design e estilização visual do site.
- **JavaScript:** Para adicionar interatividade e funcionalidades dinâmicas ao site.

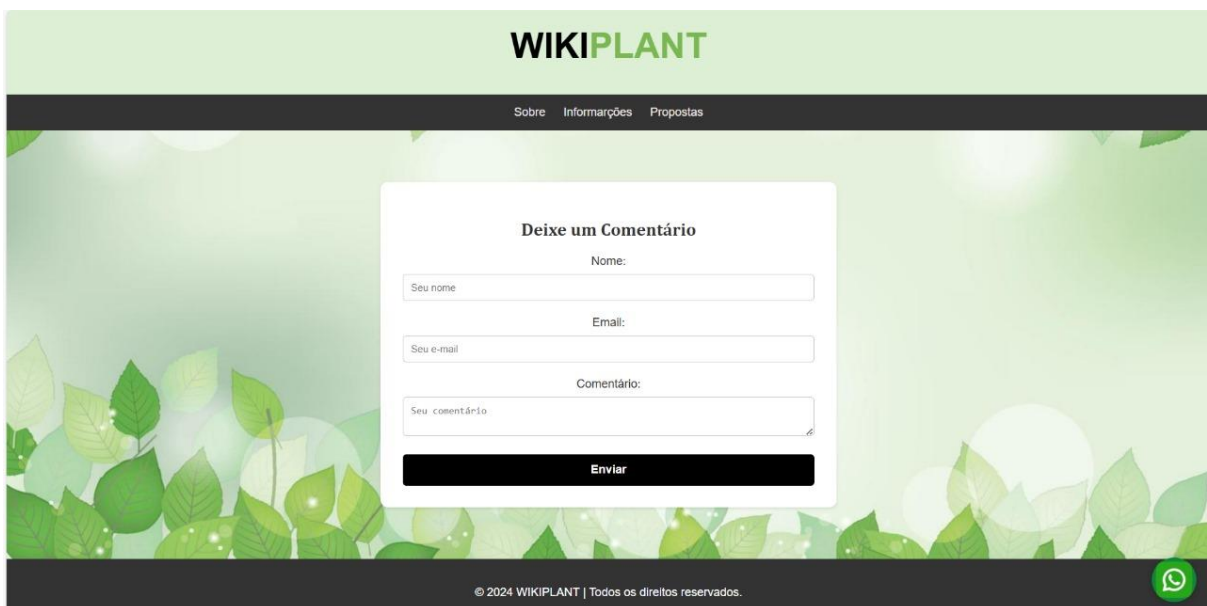
## **Resultados preliminares**

Foi realizado um formulário no qual deu fruto a diversas respostas sobre o conhecimento de pessoas e seus interesses relacionados ao cultivo de hortas em residência, além disso foi feito uma tela de login no Visual Studio Code totalmente funcional com 300 linhas de código, um termo de anuência também foi realizado e

assinado pelo vice-diretor da escola para realizar as pesquisas na escola Pedro Salvetti Netto.

## **Estrutura do Site**

A estrutura básica do site foi planejada e escrita com base nas informações coletadas durante a pesquisa bibliográfica e nas necessidades identificadas através do levantamento quantitativo. O site foi projetado para ser intuitivo, oferecendo conteúdos educativos, tutoriais práticos e recursos adicionais para ajudar os usuários a iniciar e manter o cultivo de plantas em suas residências.



## **Conclusão**

Podemos concluir que o processo de desenvolvimento do site foi possível a partir de pesquisas de campo, materiais de apoio e habilidades aprendidas ao decorrer das aulas do curso. Juntamente com a orientação de professores e colegas na participação do protótipo para a tomada de decisão do design de interface vinculada com design de interação e demais funcionalidades foram realizadas através de linguagens de marcação e programação para gerar o produto final do mesmo, chegamos ao resultado esperado.



Seguindo a temática proposta o site possui interface agradável aos olhos destacando o verde das folhas criando um ambiente aconchegante e de fácil navegabilidade para ser utilizado por qualquer usuário.

## 10. REFERÊNCIAS

CESAR, Luiza. Os erros mais comuns de quem tem plantas em casa. *Casa Abril*. Disponível em: <https://casa.abril.com.br/jardins-e-hortas/erros-mais-comuns-plantas-casa>. Acesso em: 30 jun. 2024.

ECYCLE. Dicas básicas para cuidar bem das suas plantas: consuma consciência. *eCycle*. Disponível em: <https://www.ecycle.com.br/dicas-basicas-para-cuidar-da-sua-planta/>. Acesso em: 1 jul. 2024.

GOLL, Leonardo Gosso; RIBEIRO, Bernardo Jeová Costa; LIMA, Renato Abreu; SILVA, João Ricardo da; SILVA, Valéria Santos dos; SOUSA, Tânia Vieira; VIEIRA, Maria. “Horta em casa” como alternativa de educação ambiental: um relato de experiência. *RECH – Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem-Estar*, v. 2, p. 88-105, jul./dez. 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/rech/article/download/10089/7370/27973>. Acesso em: 26 jun. 2024.

LIMA, Anderson Murilo de et al. Agricultura natural: horta em casa, o caminho para manutenção da saúde e conscientização para preservação do meio ambiente. *Fórum Ambiental*, 2013. Disponível em: <https://maiscursoslivres.com.br/cursos/noes-bsicas-sobre-agricultura-natural-apostila04.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2024.

MICROSOFT. Linguagens web no Visual Studio. *Visual Studio*. 2024. Disponível em: <https://visualstudio.microsoft.com/pt-br/vs/features/web/languages/>. Acesso em: 1 jul. 2024.

REMESSA ONLINE. Visual Studio Code: confira as principais funções da ferramenta. *Remessa Online*, 2021. Disponível em: <https://www.remessaonline.com.br/blog/visual-studio-code-confira-as-principais-funcoes-da-ferramenta/>. Acesso em: 1 jul. 2024.

THEISEN, Geovane Rafael et al. Implantação de uma horta medicinal e condimentar para uso da comunidade escolar. *Revista Eletrônica em Gestão, Educação e Tecnologia Ambiental*, p. 167-171, 2015. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/182837/001077487.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2024.

## **Cardápio virtual destinado aos alunos da escola PEI. Professor Pedro Salvetti Netto - Cardápio Virtual Salvettinho**

**Palavras-chave:** alimentação escolar, nutrição, educação alimentar, desperdício de alimentos

*Giovanna Alves*

*Giulia Pavanelo*

*Francieli Silva*

*Prof. Me. Thais Sousa Almeida*

*Prof. Me. Caio Violin*

### **RESUMO**

A pesquisa a seguir foi realizada em razão de que muitos alunos enfrentam dificuldades na alimentação escolar por não saberem quais alimentos serão oferecidos diariamente, gerando impacto na adesão das refeições, ligado diretamente a taxa de desperdício de comida, além de afetar estudantes com limitações alimentares ou que de costume não ingerem o que será oferecido em um dia específico. Logo, fornecer a eles informações semanais sobre as refeições diárias, se torna essencial para resolução deste problema. Contudo, a fim de ampliar a motivação do projeto, foram estabelecidos objetivos adicionais. Além de apresentar a merenda, também seriam mostrados valores nutricionais, dicas para uma melhor qualidade de vida por meio de uma alimentação saudável e por aprofundamento através de pesquisas, estes alunos teriam ciência de várias outras coisas como: De onde vem a comida?, Quem elabora o cardápio e por que ele é elaborado desta maneira?, Como a escola se dá com pessoas que contém restrições alimentares (seja por alergias, religião ou estilo de vida)?, Como são feitas as entregas de comida (período)?, Como a escola lida com alimentos que não chegam em bom estado?, Como lidam com a falta de alimentos? etc. O método monográfico junto a uma abordagem quantitativa foram escolhidos para realizar este trabalho visando minimizar a medida do possível os impactos gerados, tanto aos alunos quanto às escolas. Por meio de três

questionários diferentes, as perguntas acima foram respondidas para que houvesse feedbacks dos estudantes, das cozinheiras e nutricionistas. Para justificar o trabalho, a importância de uma alimentação saudável foi o maior ponto levado em consideração. Conscientizar os estudantes é algo muito importante, além de que a busca por informações e modo de vida mais saudáveis é algo muito requisitado pelos jovens na atualidade. Logo, fornecer este conteúdo pode ajudar tanto pessoas que já têm essas práticas, quanto aquelas que desejam começar ou entender melhor sobre o assunto e precisam de uma direção.

## **INTRODUÇÃO**

Do nascimento ao decorrer da vida, alimentar-se é uma necessidade vital para o funcionamento do corpo humano, e ter hábitos saudáveis é o correto a se fazer, assim garantindo uma melhor qualidade de vida e por efeito, longevidade.

Ter uma vivência equilibrada, sem extremismos é a melhor opção a se seguir, já que estando no caminho oposto, as consequências são grandes e algumas delas irreversíveis. A má alimentação a longo prazo, pode acarretar o surgimento de doenças cardiovasculares, hipertensão, câncer, diabetes, obesidade, etc.

Dados da revista científica Nature Food analisando a evolução do padrão alimentar entre 1990 e 2018, mostram que o Brasil se encontra entre os cinco piores países com boas mudanças, fato ocasionado pelo aumento do valor da comida de verdade, gerando o aumento do consumo de industrializados mais baratos, originada pela discrepante desigualdade social presente no mesmo onde, de acordo com o Ipea (Instituto de Pesquisa Econômica aplicada) o 1% mais rico da população detém 28,3% da renda total.

Em meio a essa grande defasagem, jovens e adolescentes correspondem a maior parte da população que se alimenta de modo incorreto. Conforme dados do Ministério da Saúde, pessoas com a idade entre 18 e 21 anos são os que mais se alimentam mal, 81,5% não consome a quantidade de frutas e hortaliças recomendada. Já a faixa etária entre 12 e 18 anos corresponde a 46,6% dos consumidores de industrializados. Portanto, concluímos que apesar das dificuldades, é necessário que haja o incentivo a uma alimentação balanceada desde a primeira infância, para que ao decorrer da vida, sejam adultos saudáveis.

Tendo em vista que essas crianças passam essa primeira etapa de suas vidas até a adolescência em ambiente acadêmico, conclui-se que em tese, ao menos dentro dele, elas tenham momentos mais saudáveis, pois maior parte da comida que é fornecida às escolas

é saudável. Porém, assim como alunos comem sempre ou às vezes essas refeições, também existem aqueles que nunca as fazem, seja por preferências ou restrições alimentares. Neste último caso é fundamental investigar para descobrir se há algum meio alternativo que possa ser oferecido a essa exceção, e de um modo geral trazer ciência de certos pontos a todos. Mostrar o cardápio, além de suas informações nutricionais, dicas de um modo de vida mais saudável e conscientizar esses estudantes sobre todo o processo que as comidas passam até chegar em seus pratos e os impactos que elas causarão em sua saúde, é inevitável para que passe a existir a prática de bons hábitos alimentares. Fornecer este conteúdo completo a essas pessoas, de modo simples, direto e interativo, irá incentivá-las a ter um melhor modo de vida.

## **METODOLOGIA**

### **(Método Monográfico)**

A pesquisa possui o método monográfico que consiste no estudo de um caso específico buscando compreender como certos fatos se concretizam. Nesse caso, a análise de uma instituição de ensino que reflete a realidade de várias outras na rede de ensino público do Estado de São Paulo.

O tipo da pesquisa tem natureza aplicada, pois a partir das informações coletadas através de questionários (abordagem quantitativa), foi desenvolvido o projeto que visa minimizar o impacto do problema na vida dos alunos, e o desperdício nas escolas.

O trabalho em questão foi desenvolvido por três alunas, do terceiro ano do ensino médio, da escola Pei. Prof. Pedro Salvetti Netto, com intuito de apresentar o cardápio escolar, seguido por uma conscientização dos alunos sobre uma alimentação mais saudável, o que consomem e informações mais assertivas sobre os alimentos disponibilizados na instituição.

Para validação do mesmo, foram trabalhados: pesquisa de campo, leituras acadêmicas e comparação da amostragem de pesquisa. A pesquisa foi dividida em etapas da seguinte forma:

Etapas 1 - A Produção de carta de anuência: Para que fosse possível fazer uma pesquisa de campo, foi necessário a produção de uma carta de anuência enviada à direção pedindo a permissão para consultar os membros da comunidade escolar.

Etapa 2: O nutricionista: Foi elaborada uma pesquisa com o nutricionista responsável e as merendeiras da escola para melhor compreensão acerca de assuntos como a escolha, a compra e o preparo dos alimentos. Que teve início primeiramente com uma conversa com as merendeiras e logo após, em um dia combinado, com o nutricionista que chega para esclarecer maiores dúvidas:

Por que esses tipos de alimentos?

Como tudo é montado?

Por que é montado daquele jeito?

Qual a importância da alimentação ser deste modo?...

Por fim, pesquisamos mais a fundo (até onde era possível) sobre possíveis alternativas do Governo vigente para alunos que não tem comida em casa.

Etapa 3: Com as informações que obtivemos, começamos a colocar mais coisas sobre o site em prática. Desenhemos as telas para definir como se daria o design do site.

Etapa 4: Será iniciada a etapa de escrita e testes de código.

Para montagem do site, serão utilizadas todas as informações coletadas por meio das pesquisas de campo e leituras feitas.

Etapa 5: Revisão do código e testes de qualidade para encontrar possíveis erros e melhorias, até que o mesmo esteja do jeito como foi planejado.

Etapa 6: Com quase tudo pronto, será feita a implementação da acessibilidade (libras, áudio), concluindo assim o trabalho e disponibilizando essa **ferramenta que** poderá ter um impacto positivo de diversas maneiras para os alunos e a escola.

## **RESULTADOS(PRELIMINARES)**

Uma pesquisa realizada através de um formulário disponibilizado para uma amostra de alunos revelou uma carência significativa quanto ao acesso ao cardápio escolar, destacando que a maioria dos estudantes expressam o desejo de ter acesso a essas informações.

A amostra contou com alunos de idade entre 14 e 17 anos, estudantes do ensino médio da rede pública.

As principais descobertas se encontram a seguir;

1. Democratização do conhecimento nutricional:

81% dos participantes afirmaram não possuir conhecimento sobre os valores nutricionais dos alimentos distribuídos no ambiente escolar.

2. Acesso ao cardápio:

88.1% dos alunos expressaram o desejo de ter acesso ao cardápio semanalmente.

3. Desperdício de comida:

Cerca de 95.2% dos alunos acreditam que há desperdício de comida.

A pesquisa desenvolvida buscará criar o site que disponibilizará informações semanais sobre os alimentos fornecidos pela escola. Além disso, serão apresentadas informações adicionais sobre a classificação e curiosidades nutricionais de cada alimento, buscando assim promover conhecimentos básicos sobre conceitos fundamentais para uma alimentação saudável.

## **CONCLUSÕES (PRELIMINARES)**

Com base nos dados coletados é possível prever melhorias em três aspectos principais:

Redução do desperdício de comida:

A disponibilização prévia do cardápio irá permitir que os alunos façam escolhas conscientes sobre o que vão consumir, diminuindo por conseguinte o desperdício de alimentos.

Melhoria na qualidade da alimentação:

Ao terem acesso às informações nutricionais e curiosidades sobre os alimentos, os estudantes poderão fazer escolhas mais conscientes e saudáveis. Espera-se que essas informações possam contribuir para uma alimentação mais equilibrada e nutritiva.

Além disso, a implementação do site como ferramenta informacional e educacional pode contribuir para uma cultura de responsabilidade e sustentabilidade entre os alunos, os incentivando então, a valorizar a comida fornecida pela escola.

A continuidade da pesquisa após a implementação do site será de suma importância uma vez que confirmar essas previsões irá nos ajudar a ajustar a plataforma conforme o necessário para melhores benefícios e maior impacto.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos a professora Thais Sousa Almeida e ao Mestre Caio Violin que estiveram conosco auxiliando-nos ao decorrer deste projeto, dedicando-se e incentivando-nos a persistir no processo.

Agradecemos às três Marias, que foram fundamentais para a elaboração deste projeto. Obrigada por cada minuto dedicado, cada ideia, e pelo esforço, sem vocês nada disso seria possível.

Agradecemos a direção da escola PEI Pedro Salvetti Netto por todo o suporte durante a elaboração do projeto.

Agradecemos, em especial, as cozinheiras que foram tão solícitas ao participar, e esclarecer dúvidas.

Agradecemos também aos nossos colegas, e alunos em geral que gentilmente responderam o nosso questionário. Seus depoimentos foram essenciais.

Por fim, agradecemos a cada professor e funcionário da escola, que de alguma forma contribuíram conosco.



## **A construção do News Park: um site voltado para os jovens de notícias sobre política, esporte, cotidiano e projetos de solidariedade**

**Palavras-chave:** notícias, atualidade, jovens, autenticidade.

*Livia Nayene Alves de Souza*

*Barbara Maria Penido*

*Bianca Caroline Barbosa Santos da Silva*

*Gabriel Mendes Ferrari de Oliveira*

*Marcos Henrique Gomes Cintra*

*Prof. Me. Caio Violin*

*Prof. Me. Thaís Almeida*

### **INTRODUÇÃO**

Este trabalho explora a importância de relatar eventos locais a partir de diferentes perspectivas e visa transmitir informações verdadeiras que aumentem a consciência da comunidade sobre questões ambientais, sociais e de saúde. O objetivo desta iniciativa é informar, educar e entreter os nossos leitores, bem como promover a liberdade de expressão e sensibilizar através do nosso site único. Esta ferramenta de comunicação também visa inspirar e incentivar os jovens a contribuir ativamente para as comunidades necessitadas.





A escolha de uma linguagem acessível visa tornar os eventos mundiais mais fáceis de entender para todos os públicos, incluindo adolescentes e jovens adultos. Utilize fontes confiáveis para garantir a precisão das informações e combater a desinformação.

Dada a situação atual em que, um grande número de jovens procura informação através de meios inseguros, é importante proporcionar um ambiente seguro e confiável para aceder à informação. Este estudo reafirma o nosso compromisso com a transparência e a justiça na divulgação dos factos e serve como vigilante sobre questões sociais emergentes.

Esta iniciativa pretende, assim, utilizar a comunicação como ferramenta essencial para o desenvolvimento e o bem-estar coletivo e contribuir para a criação de uma sociedade mais informada e proativa.

## **1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **1.1 Importância da leitura de notícias na formação dos jovens;**

As notícias que são construídas atualmente pelos grandes portais de informações como G1, R7, Uol utilizam de um recurso linguístico que distancia grande parte da população jovem. Segundo Maria Neta,

“Neste estudo, busca-se explorar a relação dos jovens com a prática da leitura em uma sociedade permeada por discursos estereotipados e muitas vezes unilaterais. A falta de interesse pela leitura entre os jovens frequentemente é associada a uma suposta falta de interesse geral dos brasileiros pela atividade. No entanto, esta visão é desafiada por diversos estudiosos da história da leitura. Ao trazer à tona a discussão sobre a relação dos jovens com a leitura, busca-se dar voz a uma categoria social frequentemente estigmatizada e negativamente rotulada. Reconhecer os jovens como leitores é essencial para revisar e considerar novos referenciais de leitura e de leitores, especialmente no contexto educacional.” (Neta,2009).

### **1.2 Impacto da mídia na percepção da realidade;**

Com a Internet e novas maneiras de mídias digitais, foi-se modificando a maneira de comunicação e consequentemente, os comportamentos humanos, local e globalmente. Com base em Cardoso, 2007 contextualiza-se o pensamento temporal, trazendo em evidência os meios sociais. Examinam-se os impactos sociais da mídia na sociedade em rede, incluindo questões de identidade, privacidade e poder. Explora como a exposição

constante à mídia digital pode moldar as percepções e comportamentos das pessoas, bem como influenciar a construção de identidades individuais e coletivas.

### 1.3 Desafios da inclusão dos jovens no hábito de leitura de notícias;

A leitura é mais do que apenas decodificar o texto quando considerada a prática social. Linguagem verbal escrita, pois o conceito de ler é atribuir significado ao texto, conectando-o ao contexto e às experiências anteriores do autor ao leitor.

Pensar na leitura como prática social requer pensar em vários relacionamentos que o sujeito e o leitor desenvolvem ao se relacionarem com o universo sociocultural que o rodeia. É pensar em um leitor que pode usar a leitura como um meio de obter informações e distribuição da cultura.

Concorda-se com o pensamento de Silva, Geraldine (2005 p.16) onde menciona o pensamento de Kato (1999) afirmando que a instituição educacional pode oferecer atividades de leitura com o objetivo de aumentar as circunstâncias que exigem a aplicação de métodos metacognitivos. A escola pode fornecer situações-problema em que a leitura é dificultada

Ler significa ser questionado pelo mundo e por si mesmo, significa que certas respostas podem ser encontradas na escrita, significa poder ter acesso a essa escrita, significa construir uma resposta que integra parte das novas informações ao que já se é. (FOUCAMBERT, 1994, p.5)

## 2. Marketing Digital.

### 2.1 Notícias na era digital;

Por meio de pesquisas e análises, a importância de informações na era digital é de extrema importância, já que mais da metade da população já possui o acesso a internet, de forma simples.

Mais da metade da população mundial tem acesso à internet, e esse público em grande maioria se enquadra na chamada geração Y, essa que já nasceu na era digital e acompanha as novas tendências, aderindo a este meio como principal fonte de informação, grande formador de opinião. (CONRADO, 2016)

### 2.2 Qual a relevância no mundo atual;

Uma matéria feita pela empresa Okay Coworking, 2022, traz a concordância de que “atualmente, o crescimento da internet vem acontecendo de forma acelerada, com fácil acesso a mídia e as informações, e vem se tornando um material necessário para grande parte da sociedade.” Assim, o projeto pontua que, por meio da internet garantimos um melhor acesso ao público.

### 3. Criação do Site.

#### 3.1 Primeiros passos para um Site;

Usando o web app VsCode (aplicativo usado para criação de códigos que constituem sites), será criado o site usando diversos tipos de códigos como: Html, Css, Java.... Códigos que funcionam na criação da modelagem, estilização e todos os detalhes que um site possa possuir.

Buscando uma forma universal de sistemas já que

A linguagem HTML tornou-se um padrão para desenvolvimento de Web sites na Internet, Apesar de ser uma linguagem de marcação e não programação a mesma é de fácil não exigindo um computador potente e em aprendizado, mesmo softwares específicos para poder utilizá-la na criação de sites. (QUIERELLI, DAVI, 2012, p.7)

Com base em estudos e pesquisas, serão testados os códigos necessários para detalhar o site e criar um modelo com base em opiniões levantadas para que fique feito da melhor e mais confortável forma.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa a seguir foi conduzida utilizando o método dedutivo. Partiu-se da premissa de que os jovens não possuem interesse na leitura de notícias, utilizando essa hipótese como base para o desenvolvimento do trabalho e assim aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso Informática para internet.

O trabalho de pesquisa segue uma abordagem metodológica que combina etapas de planejamento, desenvolvimento e execução. Inicialmente, estabeleceram-se os objetivos gerais e específicos do projeto, considerando tanto a preferência quanto a necessidade de garantir a veracidade dos fatos, utilizando uma linguagem acessível e

flexível para todos os leitores. Um dos principais objetivos foi facilitar a leitura para diversos públicos, assegurando a precisão das informações apresentadas e proporcionando entretenimento, além de ampliar a visibilidade.

Portanto, o método da pesquisa inclui uma fase inicial de planejamento e estabelecimento de objetivos, seguida pela organização das ideias e pelo desenvolvimento do website. A proposta visa oferecer uma linguagem acessível para uma ampla gama de notícias presentes nas mídias tradicionais.

Ao iniciar o código, busca-se implementar um design interativo e que chame atenção do público alvo, onde as funcionalidades, o conteúdo e diversas outras formatações serão incrementadas para o público, sem distinções. A figura 1 representa o código inicial em HTML para a conclusão do site, feito no Visual Studio Code.

Todos os websites visitados atualmente contém um back-end (refere-se ao desenvolvimento básico da plataforma, ou seja, onde são desenvolvidas as aplicações), com isto, desenvolvendo a parte não vista pelo leitor, contendo toda parte lógica e a infraestrutura que fazem sua aplicação funcionar.

```
index.html > ...
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-BR">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Site de Notícias</title>
  <link rel="stylesheet" href="https://stackpath.bootstrapcdn.com/bootstrap/4.5.2/css/bootstrap.min.css">
  <link rel="stylesheet" href="main.css">
</head>
<body>
  <nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-light bg-light">
    <button class="navbar-toggler" type="button" data-toggle="collapse" data-target="#navbarNav" aria-controls="navbarNav" aria-expanded="false" aria-label="Toggle navigation">
      <span class="navbar-toggler-icon"></span>
    </button>
    <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarNav">
      <ul class="navbar-nav mr-auto">
        <li class="nav-item"><a class="nav-link" href="#">Início</a></li>
        <li class="nav-item"><a class="nav-link" href="#">Política</a></li>
        <li class="nav-item"><a class="nav-link" href="#">Esportes</a></li>
        <li class="nav-item"><a class="nav-link" href="#">Ciência</a></li>
        <li class="nav-item"><a class="nav-link" href="#">NewsPark</a></li>
        <li class="nav-item"><a class="nav-link" href="#">Educação</a></li>
        <li class="nav-item"><a class="nav-link" href="#">Saúde</a></li>
        <li class="nav-item"><a class="nav-link" href="#">Brasil</a></li>
        <li class="nav-item"><a class="nav-link" href="#">Mundo</a></li>
      </ul>
    </div>
    <button id="toggle-dark-mode" class="btn btn-secondary">
      <span class="font-awesome fa-moon"></span>
    </button>
  </nav>
  <div class="container mt-4">
    <div id="carouselExampleIndicators" class="carousel slide" data-ride="carousel">
      <ol class="carousel-indicators">
        <li data-target="#carouselExampleIndicators" data-slide-to="0" class="active"></li>
        <li data-target="#carouselExampleIndicators" data-slide-to="1"></li>
        <li data-target="#carouselExampleIndicators" data-slide-to="2"></li>
      </ol>
    </div>
  </div>
</body>
</html>
```

Figura 1 – Início do código em HTML – Fonte: Autoria própria.

Foi elaborada uma pesquisa de campo com os alunos do PEI Pedro Salvetti Netto, referente a leitura de notícias, onde foi questionado sobre as interações dos jovens com

alguns acontecimentos diários, contendo treze perguntas e sendo divulgado no ambiente de maior concentração do público juvenil. De início, os resultados trouxeram grandes propostas e alternativas para se debater, como, o inquérito de novos meios de comunicação para a programação das notícias e como atrair a leitura de maneira eficaz e fluida.

A figura 2 corresponde à segunda pergunta contida na pesquisa de campo, demonstrando que os primeiros passos para o estudo estão sendo visíveis. Espera-se que os resultados iniciais gerados tragam diversas respostas em que possa haver um debate referente ao tema.

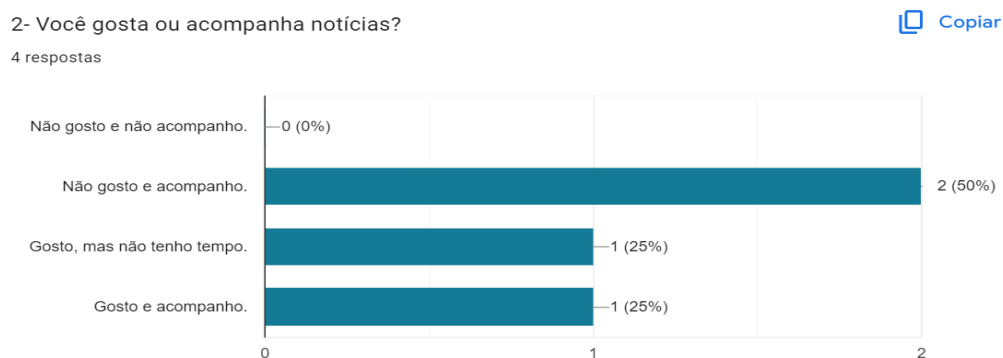


Figura 2 – Segunda pergunta da pesquisa de campo – Fonte: Autoria própria

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como mostra a figura 1 na metodologia, refere-se a uma parte da estrutura inicial do site, onde é possível ter uma ideia de como serão pautados os assuntos abordados, como a página inicial, o menu, as categorias e todas as sessões direcionadas ao entretenimento. A figura 3 representa a execução do código da Figura 1, utilizando as linguagens HTML, Bootstrap, CSS e JS.



Figura 3 – Execução do código – Fonte: Autoria própria.

A figura 3 representa a interface visual do site, ou seja, a interação humano-computador, onde o leitor poderá interagir e obter informações. Tendo em vista que o código obteve um bom resultado, a base do website fica-se mais entendível, trazendo clareza nas ideias e incentivando um resultado final melhor.

## CONCLUSÕES

O projeto ainda está em andamento, entretanto, com base na pesquisa feita no referencial teórico espera-se que o público jovem compreenda a relevância das notícias em seu cotidiano.

Buscando melhorar as influências juvenis ampliando a visão crítica de cada espectador, com base na apresentação de notícias com imparcialidade. Exercitando assim, a mente de cada leitor.

Conclui-se que, o projeto seja atrativo o suficiente para que os jovens voltem a se atualizar sobre o mundo e seus conflitos, para que trabalhem suas percepções e envolvam-se em novas motivações, para o progresso da sociedade futura.

## **REFERÊNCIAS**

CARDOSO, Ciro Flamarion. A influência da internet e das mídias sociais no pensamento temporal. In: RIBEIRO, Ana Paula Goulart; HERSCHMANN, Micael (org.). Comunicação e história: interfaces e novas abordagens. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/hcmrr/pdf/ribeiro-9788523217341.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2024.

FOUCAMBERT, Jean. Um olhar “complexo” sobre o papel da leitura na instauração da consciência planetária. 1994. Disponível em: <https://www.ipae.com.br/pub/pt/re/ae/95/materia5.htm>. Acesso em: 1 jul. 2024.

NETA, Maria Aurora. O que os jovens leem? Resignificando leitores e leituras. In: CONGRESSO DE LEITURA DO BRASIL, 17., 2009. Anais [...]. Campinas: Associação de Leitura do Brasil (ALB), 2009. Disponível em: [https://alb.org.br/anais17/sem12/COLE\\_1140](https://alb.org.br/anais17/sem12/COLE_1140). Acesso em: 30 jun. 2024.

QUIERELLI, Davi. Criando sites com HTML, CSS e PHP. 2012. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=tBRKEAAAQBAJ>. Acesso em: 1 jul. 2024.

SILVA, Geraldine Thomas da. Interação entre leitura e escrita: o impacto dos hábitos de leitura e da mediação em leitura na escrita de alunos do ensino médio. 2015. Dissertação (Mestrado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/2211/1/466238.pdf>. Acesso em: 1 jul. 2024.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos a FIEC (Fundação Indaiatubana de Educação e Cultura) responsável pelo desenvolvimento da pesquisa e a Secretaria da Educação do Estado de São Paulo mantenedora do curso NOVOTEC.

## Poster e Comunicação



### Criação de um jogo educativo através de ferramenta Scratch: Juntos Pelo Mundo - uma abordagem de gamificação na educação de sustentabilidade

Gabriel Nakai Sales (PEI PSN), Felipe Nóra Da Silva (PEI PSN), Rafael Avelar Ferreira (PEI PSN), Caio Felipe Gomes Violin (PEI PSN), Thaís Sousa Almeida (FIEC)

Financiamento: FIEC

**Palavras-Chave:** Scratch, Sustentabilidade, Reciclagem

#### INTRODUÇÃO

O projeto visa criar um jogo digital educativo para promover a conscientização ambiental, com foco na importância da reciclagem. A iniciativa responde à urgência das questões ambientais e busca educar a população sobre práticas sustentáveis. O jogo tem como objetivos conscientizar sobre reciclagem, engajar a comunidade em práticas sustentáveis e incentivar mudanças de comportamento. Utilizando gamificação, o jogo será desenvolvido na plataforma Scratch, conhecida por sua simplicidade. O processo inclui planejamento, criação de cenários e personagens, programação, testes e refinamento. Após o desenvolvimento, o jogo será disponibilizado para feedbacks e melhorias. O projeto pretende usar a gamificação como uma ferramenta eficaz para ensinar sobre sustentabilidade e reciclagem, especialmente para crianças.

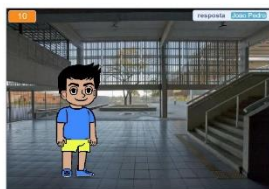


Figura 1. Aluno no Pátio



Figura 2. Aluno/Personagem

#### METODOLOGIA

O projeto começou com a elaboração de um cronograma detalhado para guiar o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Inicialmente, foram coletados dados sobre sustentabilidade para fundamentar o projeto. O desenvolvimento seguiu estas etapas:

- **Planejamento:** Reunião para definir o conceito do jogo, incluindo enredo, personagens, objetivos e desafios.
- **Escolha da Plataforma:** Pesquisa de diferentes ferramentas, optando-se pelo "Scratch" pela sua capacidade de criar animações e jogos com programação em blocos.
- **Distribuição de Tarefas:** Definição das responsabilidades da equipe, como programação, pesquisas e coleta de dados.
- **Desenvolvimento do Jogo:** Condução de pesquisas para assegurar a funcionalidade e a qualidade da experiência do usuário, com foco na usabilidade dos botões.

O projeto está em andamento e avançando em direção ao objetivo de promover a educação sustentável

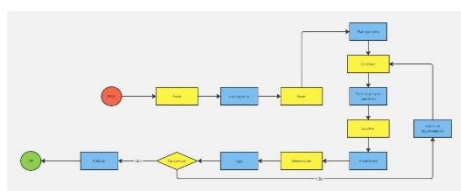


Figura 3. Fluxograma

#### RESULTADOS

O jogo apresenta a exibição dos materiais na tela e inclui um código sólido para cada objeto.



Figura 4. Início do jogo



Figura 5. Parte do Código

Para viabilizar a confecção do jogo criou-se um formulário onde era perguntado sobre sua interface, onde obteve-se um ótimo desempenho, mostrado na figura 6, 83,3% dos entrevistados responderam que ela seria boa, mas 16,7% responderam que não, podendo melhorá-la.

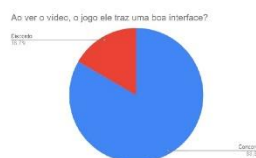


Figura 6. Gráfico de pesquisa

#### CONCLUSÕES

A reciclagem é um tema urgente, diretamente ligado às mudanças climáticas, e educar a população sobre práticas sustentáveis é crucial. Jogos digitais oferecem uma abordagem eficaz para essa educação. O objetivo do projeto é desenvolver um jogo que ensine e influencie comportamentos, incentivando os jogadores a reciclar corretamente. No jogo, os jogadores devem colocar diferentes tipos de lixo nas lixeiras correspondentes, promovendo a conscientização ambiental e o manejo adequado dos resíduos.

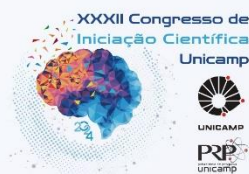
#### BIBLIOGRAFIA

SOUSA, M. R. de; BERTOMEU, J. V. C. UX Design na criação e desenvolvimento de aplicativos digitais. Informática na educação: teoria & prática, Porto Alegre, v. 18, n. 2, 2016. DOI: 10.22456/1982-1654.54897. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/54897>. Acesso em: 17 jun. 2024.

#### APOIO/AGRADECIMENTOS







**FIEC**

## A CONSTRUÇÃO DO NEWS PARK: UM SITE VOLTADO PARA OS JOVENS DE NOTÍCIAS SOBRE POLÍTICA, ESPORTE, COTIDIANO E PROJETOS DE SOLIDARIEDADE.

Souza, Livia Nayene Alves de (PEI PSN), Penido, Barbara Maria (PEI PSN), Silva, Bianca Caroline Barbosa Santos da (PEI PSN), Oliveira, Gabriel Mendes Ferrari de (PEI PSN), Cintra, Marcos Henrique Gomes (PEI PSN), Alexandre Chagas (FIEC), ME. Caio Violin (PEI PSN), MSC Thaís Almeida (FIEC).

Financiamento: FIEC

**Palavras-Chave:** NOTÍCIAS, ATUALIDADE, JOVENS, AUTENTICIDADE

### INTRODUÇÃO

O projeto explora a importância de relatar eventos a partir de diferentes perspectivas e visa transmitir informações verdadeiras que aumentem a consciência da comunidade sobre questões ambientais, sociais e de saúde. O objetivo dessa iniciativa é informar, educar e entreter os leitores, além de promover a liberdade de expressão e sensibilizar por meio de um site único.

Cardoso (2007) destaca que a Internet e as mídias sociais alteram a percepção temporal dos jovens, tornando-a mais imediata e fragmentada. No jornalismo juvenil, isso exige uma abordagem adaptada à rapidez e superficialidade das notícias consumidas por essa audiência.

Dada a situação atual, muitos jovens procuram informações através de meios não confiáveis. É crucial proporcionar um ambiente seguro para o acesso à informação. Este estudo reafirma o compromisso com a transparência e a justiça na divulgação dos fatos, servindo como vigilante sobre questões sociais emergentes.

A intenção é utilizar a comunicação como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento e o bem-estar coletivo, além de contribuir para a criação de uma sociedade mais informada e proativa.

### METODOLOGIA

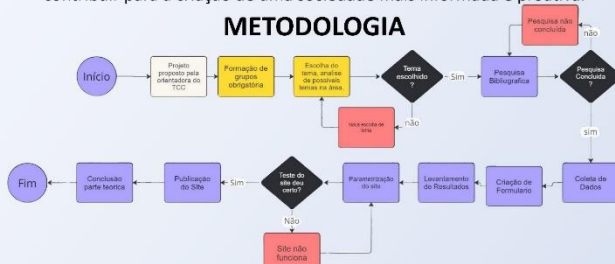


Figura 1 – Fluxograma representado a metodologia do projeto  
Fonte: plataforma de colaboração digital Miro

### RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base na pesquisa elaborada para a execução do projeto, constatou-se que jovens entre 15 e 17 anos têm o hábito de ler notícias nacionais e não encontram dificuldades nessa atividade. No entanto, consideram que a leitura seria ainda mais acessível se as notícias utilizassem uma linguagem mais alinhada ao público jovem, sem, porém, recorrer a termos vulgares.

Geraldine Thomas da Silva (2015) analisou como os hábitos de leitura e a mediação influenciam a escrita de alunos do ensino médio. Ela descobriu que uma leitura regular e a orientação adequada ajudam a melhorar a qualidade da escrita. Para o jornalismo juvenil, isso significa que incentivar a leitura e oferecer suporte na interpretação de textos pode aprimorar a capacidade dos jovens de produzir conteúdo mais claro e envolvente.

Na construção do site, utilizamos HTML, CSS e Bootstrap para criar uma plataforma minimalista, de fácil desenvolvimento e visualmente atrativa. O objetivo foi garantir que o site fosse acessível e interessante para o público jovem, incentivando a leitura das notícias. Desde o início, buscava-se um design que unisse conteúdo verdadeiro, simplicidade e engajamento, sempre pensando na interação do leitor com as notícias e na facilidade de compreensão. Utilizamos uma linguagem clara e objetiva para garantir que a informação seja facilmente entendida por todos.

O design desempenhou um papel crucial na criação do site. Desenvolvemos logos em duas variações de cores, sempre buscando a melhor maneira de atender aos diferentes gostos dos nossos leitores.



Figura 2 – Logo do site na modalidade escura.  
Fonte: Shafiyah Humaira



Figura 3 – Logo do site na modalidade clara.  
Fonte: Shafiyah Humaira

### CONCLUSÕES

Este projeto mostrou que, embora o processo de concluir um curso seja extremamente desafiador, estressante e pareça interminável, também possui aspectos positivos. Ele ensinou a trabalhar em equipe, a lidar com a pressão e proporcionou uma sensação de preparação para a faculdade, além de reforçar a importância de nunca desistir de um objetivo, por mais inalcançável que pareça. Sem dúvida, este foi o projeto mais caótico, mas também o mais gratificante que já realizaram. As lições aprendidas e a dedicação para adquirir experiências relevantes para o futuro, jamais serão esquecidas. Ironicamente, enquanto o fim era tão aguardado, quando ele finalmente chega, surge o desejo de recomeçar.

Diante disso, o QR Code e o link abaixo foram disponibilizados para facilitar o acesso ao site do jornal, onde é possível encontrar a realização de um projeto mais que especial. Basta escanear o QR Code ou inserir o link diretamente no navegador.

<https://bibis0102.github.io/NewsPark/>



Figura 4 – QR CODE do site NewsPark  
Fonte: Bitly

### BIBLIOGRAFIA

Cardoso, Gustavo. A Influência da Internet e das Mídias Sociais no Pensamento Temporal: Uma Análise Baseada em Cardoso (2007).  
<https://bit.ly/3TjwWFn>

Silva, Geraldine Thomas da. INTERAÇÃO ENTRE LEITURA E ESCRITA: O IMPACTO DOS HÁBITOS DE LEITURA E DA MEDIAÇÃO EM LEITURA NA ESCRITA DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO, 2015.  
<https://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/2211>

### APOIO/AGRADECIMENTOS



**FIEC**

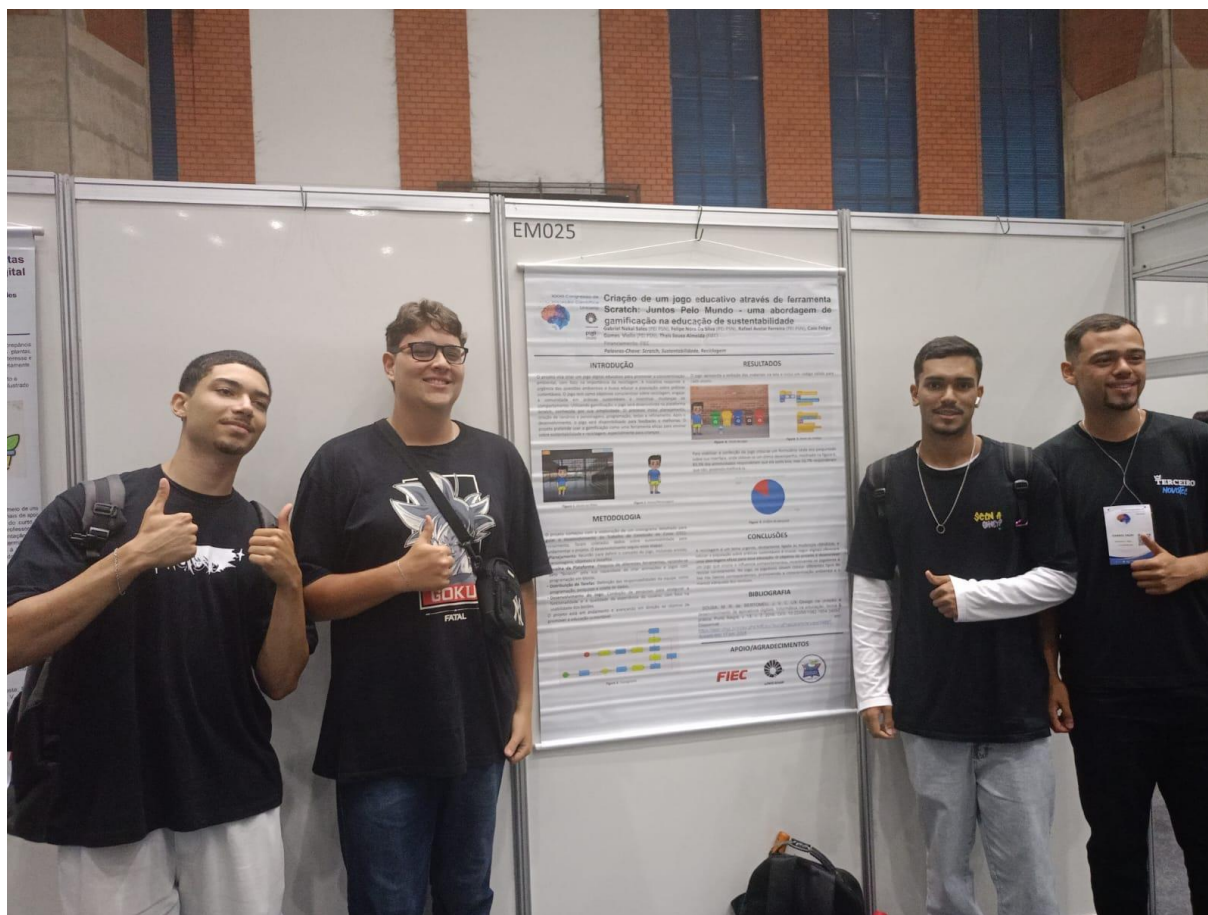




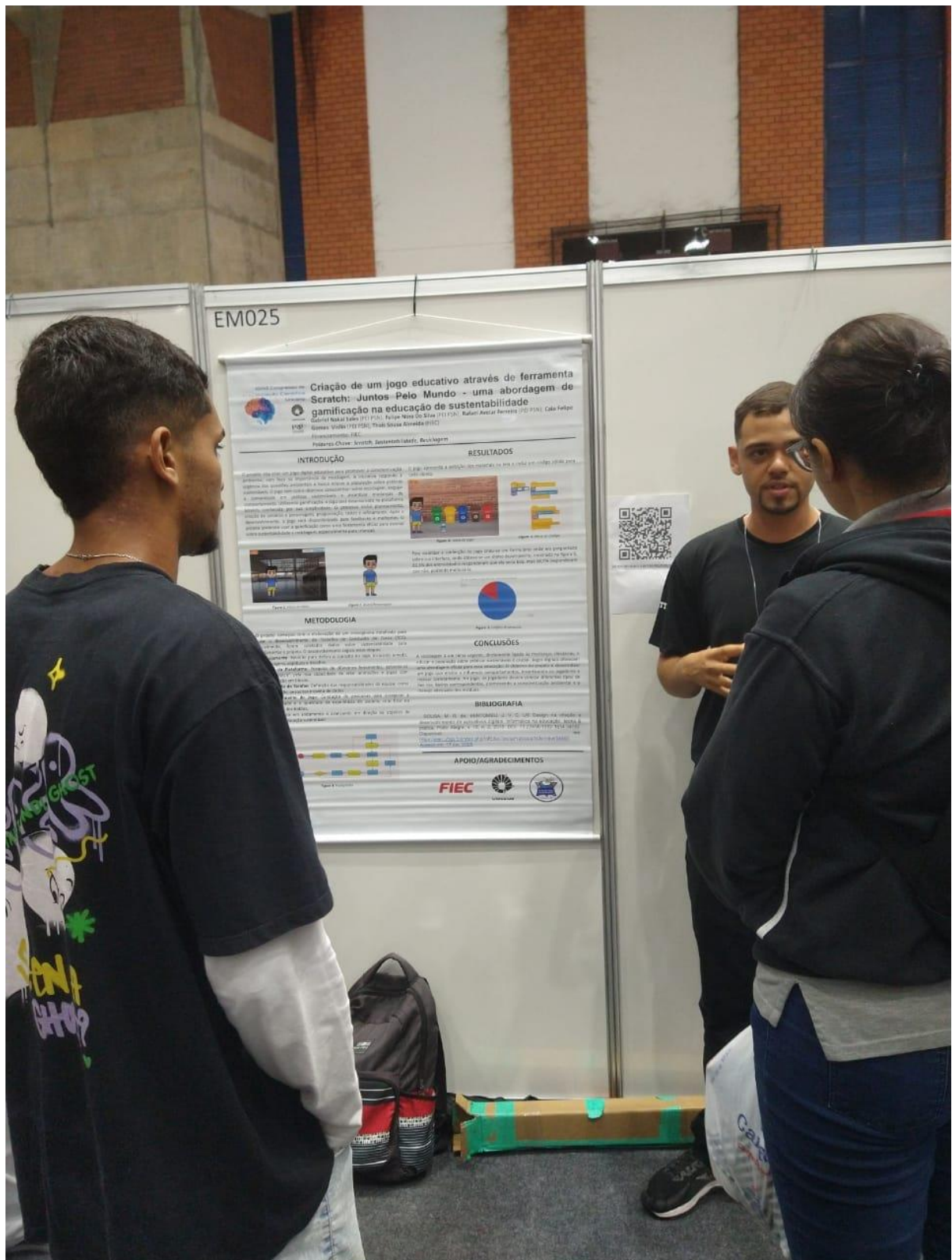
*Jovens Pesquisadores:  
Produção Científica do Ensino Médio Técnico da E. E. PEI Prof. Pedro Salvetti Netto*



*Jovens Pesquisadores:  
Produção Científica do Ensino Médio Técnico da E. E. PEI Prof. Pedro Salvetti Netto*





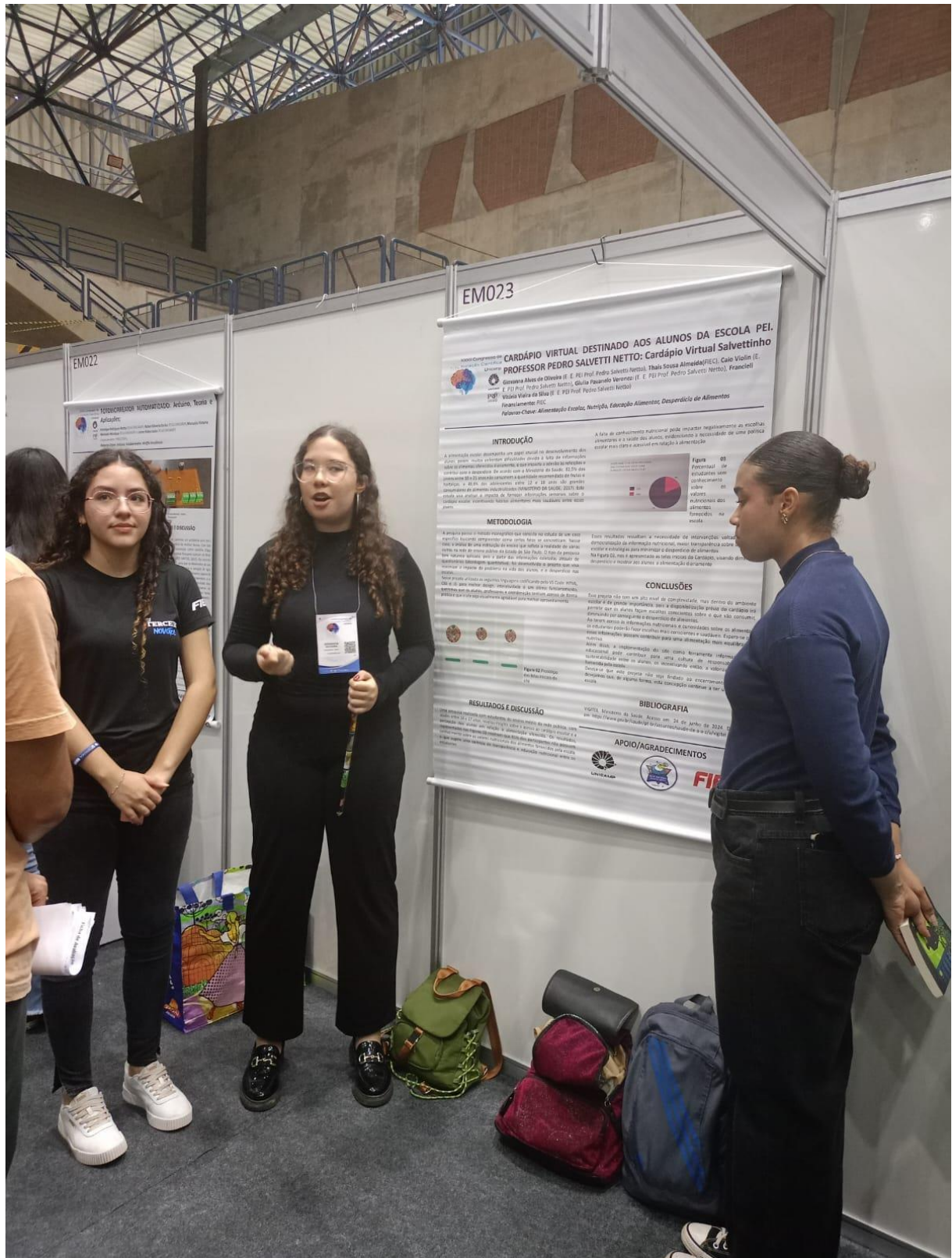






*Jovens Pesquisadores:  
Produção Científica do Ensino Médio Técnico da E. E. PEI Prof. Pedro Salvetti Netto*







*Jovens Pesquisadores:  
Produção Científica do Ensino Médio Técnico da E. E. PEI Prof. Pedro Salvetti Netto*





  
**Editora**  
**UNIESMERO**

ISBN 978-655492165-7



9

786554

921657

