

CENTRO JUVENIL DE CIÊNCIA E CULTURA

Possibilidades Para o Retorno das Atividades dos Centros Juvenis de Ciência e Cultura

BAHIA - BRASIL

SECRETARIA
DA EDUCAÇÃO



GOVERNO
DO ESTADO

SUMÁRIO

Autores	3
Apresentação	4
Cenários e Possibilidades de Retorno das Atividades	5
CJCC Barreiras	7
CJCC Feira de Santana	10
CJCC Irecê	13
CJCC Itabuna	15
CJCC Jequié	18
CJCC Salvador	22
CJCC Senhor do Bonfim	28
CJCC Serrinha	31
CJCC Vitória da Conquista	32
Sugestão de Aplicativo	34
Protocolo de segurança	36

AUTORES

Adriano de Souza Oliveira
Alice Peres Irigoyen
Amanda Nascimento Araújo
Ana Claudia da Silva Barbosa
Angelita Santos de Souza
Carolina Bahiana Dórea
Denelísio Nobre Leite
Édila Fernandes Cunha
Elisangela de Almeida Cardoso
Elmara Pereira de Souza
Eugênio Rodrigues de Freitas
Gizele Souza Santos
Ianê Barbosa de Jesus
Isa Marcia de Souza
Isabel Cristina das Virgens
Ivonei de Almeida Carneiro

Jacqueline Melo de Souza Morais
Janair Torres Borges de Melo
João Lino Nascimento Neto
José dos Santos Júnior
Laísa Macêdo Brandão
Lorena Ramos de Oliveira
Luciara da Silva Furtuozo
Lucivania Pereira dos Santos
Manoel Augusto Miranda Dourado
Mateus Dumont Fadigas
Ricardo Fernandes de Souza
Sara Ribeiro dos Santos
Saú da Silva Souza
Tania Luzia Amaral Freitas
Tatiana dos Santos Moreira
Ulisses Smanoto

Apresentação

Os Centros Juvenis de Ciência e Cultura são unidades escolares da Secretaria da Educação do Estado da Bahia para o fortalecimento da educação complementar, diversificação do currículo e ampliação de jornada. Foram instituídos formalmente a partir do Decreto nº 12.829, de 4 de maio de 2011, do Governo do Estado da Bahia, com o objetivo de:

(...) promover o acesso dos estudantes às temáticas contemporâneas, mediante estudos e atividades interdisciplinares que potencializam o funcionamento da rede escolar formal, com ênfase na compreensão dos fatos, questões, invenções, avanços e conquistas sociais, artísticas, culturais, científicas e tecnológicas, com reflexos na convivência humana e cidadã. (BAHIA, 2011)

Contudo, diante deste novo contexto de pandemia e necessidade de distanciamento social durante o ano de 2020, os Centros Juvenis de Ciência e Cultura ofertarão oficinas com carga horária total de 30h, cumprindo parte do tempo casa¹ do estudante. Serão ofertadas oficinas em diversas áreas do conhecimento, de acordo com a realidade docente de cada Centro Juvenil, buscando contribuir com o desenvolvimento das aprendizagens essenciais. As oficinas dos Centros Juvenis são interdisciplinares, inovadoras e contribuem para o desenvolvimento das competências e habilidades da BNCC, possibilitando um fortalecimento das aprendizagens. Os certificados das oficinas serão entregues aos alunos no final de cada ciclo, podendo o próprio estudante encaminhá-lo à escola para crédito do tempo casa. Serão ofertadas oficinas on-line, presenciais e/ou híbridas, sendo que as oficinas on-line poderão ser realizadas por estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio da rede pública estadual de toda a Bahia.

Considera-se ensino híbrido a oficina que ofertar parte da carga horária presencial e parte à distância, visto que poderá haver

¹ Tempo casa é organização pedagógica, orientada e planejada pelos professores, com base na mediação do conhecimento feita no tempo escola. Assim como a organização do tempo escola, o tempo casa respeitará os mesmos princípios, seja na organização por área do conhecimento ou por projetos. Uma das possibilidades para o tempo casa é a articulação e/ou projetos com e de acordo com as necessidades do seu território de identidade ou comunidade social. Nessa possibilidade pode-se trabalhar com projetos de intervenção, de pesquisa, arte e oficinas.

atividades online ou off-line. Já o ensino presencial, o estudante deverá frequentar o CJCC uma vez por semana para a realização das oficinas. O Ensino online será desenvolvido através de plataformas virtuais de aprendizagem.

Levando em conta a dimensão do estado baiano e as realidades diversas dos estudantes, para que haja inclusão de todos estão sendo propostas as seguintes possibilidades e cenários:

Cenário 1 - Estudantes com acesso à internet

Possibilidade 1:

- **Educação híbrida** - Trabalho desenvolvido no tempo casa, com estudante indo ao Centro Juvenil somente uma vez por semana, com orientações e atividades em ambientes virtuais de aprendizagem (Moodle, Google sala de aula, etc), utilizando também outras ferramentas digitais interativas compartilhadas, como o Jamboard, Phet, Socrative, Tinkercad, Pear Deck, Mentimeter, Padlet, Classcraft
 - Número de estudantes: 10 - 20 (De acordo com as orientações dos órgãos de saúde - observar tamanho da sala e distanciamento orientado pela SEC).
 - Dificuldades técnicas: número reduzido de funcionários de apoio e limpeza, formação do professor para o ensino online, conexão da Internet e manutenção do ambiente virtual.

Possibilidade 2:

- **Educação online** - Trabalho desenvolvido no tempo casa, com orientações e atividades na sala de aula Google ou Moodle, utilizando também outras ferramentas digitais interativas compartilhadas, como o Jamboard, Socrative, Mentimeter, Padlet, Classcraft, Meet, Whatsapp, Instagram, Google desenho, Scratch, Tinkercad, Quiz, Edpuzzle, Pear Deck etc.
 - Números de estudantes: 30 a 40 estudantes (com possibilidade de lista de espera)

- Dificuldades técnicas: Conexão da Internet e Manutenção do ambiente virtual; formação do professor para a educação online.

Cenário 2 - Estudantes sem internet

Possibilidade 1:

- **Educação híbrida / Aula invertida em casa:** Um encontro semanal no Centro Juvenil, com orientações de desafios de curta e longa duração (Exemplo: Desafio lançado pela oficina, compartilhar e analisar o material encontrado, investigação a partir das descobertas e anseios do estudante e culminância com a avaliação do processo), bem como de orientação de projetos (incubadora). As oficinas serão com atividades dinâmicas centradas no estudante;
 - Número de estudantes: 10 - 20 (De acordo com as orientações dos órgãos de saúde - observar tamanho da sala e distanciamento orientado pela SEC).
 - Dificuldades técnicas: número reduzido de funcionários de apoio e limpeza, internet de qualidade na escola.

Possibilidade 2:

- **Educação Presencial:** Encontros semanais no Centro Juvenil, com organização de horários de acordo com a especificidade de cada Centro, de forma que garanta a segurança de estudantes e professores.
 - Número de estudantes: 10 - 20 (De acordo com as orientações dos órgãos de saúde - observar tamanho da sala e distanciamento orientado pela SEC)
 - Dificuldades técnicas: número reduzido de funcionários de apoio e limpeza, internet de qualidade na escola.

SERÃO OFERTADAS AS SEGUINTE OFICINAS INTERDISCIPLINARES, DENTRO DAS ESPECIFICIDADES DE CADA CJCC:

CJCC Barreiras

Tel: (77) 3611-6497

E-mail - barreiras.cjcc@nova.educacao.ba.gov.br

Oficina	Descrição	Áreas	Modalidade	Vagas por Turma
Contadores de História	Estudar textos narrativos e despertar a prática da leitura, bem como utilizar a contação de histórias como ferramenta de aproximação da literatura como arte, por meio de uma experiência significativa com o universo das histórias de tradição oral.	Linguagens, Ciências Humanas.	Online	30
Empreenda	Proporcionar o conhecimento de conceitos sobre empreendedorismo, empreendedorismo social, digital e ONGs, bem como criação de empresas fictícias, a importância de conceitos como marca, patente, inovação, a montagem dos planos de negócios com o uso do modelo Canvas, de forma que se faça entender a complexidade do funcionamento de uma empresa.	Matemática, Ciências Humanas, Linguagens.	Híbrido	15
Robótica	Desenvolver a robótica introdutória com simulação de circuitos em arduino. Utilizando a linguagem em blocos lógicos e C++, explorando a história e evolução da robótica no Brasil e no mundo, bem como conceitos físicos e algoritmos. Haverá trabalho de iniciação científica, incentivando a criação de produtos autorais.	Ciências da Natureza e Matemática.	Online	30
Física animada	Incentivar a participação dos estudantes no planejamento e execução de modelagem e simulações computacionais, buscando	Ciências da Natureza e	Híbrida	15

	reproduzir fenômenos físicos de forma animada e criativa. Haverá trabalho de iniciação científica, incentivando a criação de produtos autorais.	Matemática.		
Descortinando o Cerrado	Desenvolver atividades sobre localização e características gerais do Bioma Cerrado, a importância da fauna e flora, relevância socioeconômica, impactos ambientais, agronegócio no Cerrado, a importância do bioma para a manutenção e distribuição da água no país, sustentabilidade e conservação.	Ciências da Natureza, Ciências Humanas, Linguagens	Online	30
Plantas Superpoderosas	Proporcionar a percepção de que a flora do Bioma Cerrado possui princípio ativo que pode ser benéfico ou também prejudicial para a vida humana. Explora ainda a diversidade de espécies, e as ações terapêuticas que podem ter.	Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Matemática	Híbrida	15
Sua conta em conta	Oferecer instrumentos para que os jovens tenham subsídios para educar-se financeiramente e ampliar a capacidade de tomadas de decisões com relação ao gerenciamento dos seus recursos financeiros. Propor também uma reflexão sobre a sociedade do consumo, consumo consciente, investimento, diferença entre desejo e necessidade e planejamento a curto, médio e longo prazo.	Matemática, Ciências Humanas e Linguagens	Online	30
O X da Questão	Proporcionar reflexão sobre temas socioambientais presentes em nosso cotidiano tais como: a degradação ambiental, as redes sociais, as transformações do espaço geográfico, a mobilidade urbana, o consumismo, permitir ao estudante entendimento do mundo que vive e buscar alternativas para as resoluções dos	Linguagens, Ciências Humanas, Ciências da Natureza	Híbrida	15

	problemas identificados e analisados.			
Scratch	Desenvolver o conhecimento básico do Scratch, com intuito de apresentar o software de autoria e linguagem de programação, para a criação de jogos, animações e histórias livres. A oficina proporciona o desenvolvimento do pensamento computacional e da lógica de programação.	Matemática, Linguagens, Ciências Humanas, Ciências da Natureza .	Online	30
Fotografe	Abordar os princípios básicos da fotografia, estabelecendo reflexões sobre a utilização da luz e ângulo como linguagem e repertório técnico de fotografia. Proporcionar a análise e discussão sobre possibilidades de expressão, criação artística e cultural, direitos autorais e conexos, funções e usos da fotografia. Incentivar a prática de fotografia, possibilitando ao estudante condições de explorar as potencialidades da linguagem fotográfica	Matemática, Linguagens, Ciências Humanas, Ciências da Natureza .	Híbrida	15

CJCC Feira de Santana

Fone: (75) 3225-5173

E-mail - feira.cjcc@nova.educacao.ba.gov.br

Oficina	Descrição	Áreas	Modalidade	Vagas por turma
Descomplicando a partitura	Aprender aspectos musicais e desenvolver leitura a partir da partitura.	Linguagens, Ciências Humanas	Online	30
CriativaMente	Proporcionar espaço de disseminação de uma abordagem educacional “mais mão na massa”, oportunizando os sujeitos, partícipes desta experimentação formativa, o processo de criação de novas invenções que estimulem o pensamento criativo.	Linguagens, Ciências Humanas	Online	20
Desenho e Criatividade	Desenhar, desenvolver o traço e explorar o universo de possibilidades que o desenho pode oferecer, trazendo para o centro das atenções a apreciação de criações artísticas visuais, oportunizar o conhecimento e refinamento do senso estético e imagético do mundo visual.	Linguagens; Ciências da Natureza; Ciências Humanas	Híbrido	20
Conexões Lógicas I	Revisitar e reviver experiências Matemáticas através de aplicativos como o Geogebra 3D. A base da oficina é estimular curiosidade através de desafios, buscando desenvolver o raciocínio lógico.	Matemática, Linguagens	Híbrida/Online	30
Brasil de Várias Tribos	Viajar virtualmente pelo Brasil e conhecer a riqueza histórica e cultural do nosso povo, dos Estados e das Regiões que o compõem.	Ciências Humanas, Linguagens	Online	40
Conversando	Apresentar elementos básicos para a comunicação entre ouvintes	Linguagens	Online	20

com as mãos	e surdos, dialogar com a inclusão destes nos diversos locais de estudo e/ou trabalho, assim como na sociedade, propiciar o entrosamento e maior aceitação do povo surdo nos diversos contextos.			
De olho no Universo	Analisar o Universo de forma criativa e investigativa; utilizando interpretações sobre a dinâmica da vida, da Terra e do Cosmos para elaborar argumentos, realizar previsões sobre o funcionamento e a evolução dos seres vivos e do Universo, fundamentar e defender decisões éticas e responsáveis.	Ciências da Natureza; Ciências Humanas; Linguagens	Online/ Híbrido	30
Coisas de Menina	Conhecer algumas grandes cientistas, falar sobre padrões de comportamento e beleza estabelecidos pela sociedade, e conhecer conceitos como hipersexualização, dessexualização, sororidade e empoderamento.	Ciências Humanas; Ciências da Natureza; Linguagens	Online	30
Ideias que rendem	Apontar possibilidades dos sujeitos melhorarem o seu cotidiano e do local que vivem, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo profissional. Valorizando os processos criativos e iniciativas sustentáveis.	Ciências Humanas; Ciências da Natureza	Online/Híbrido	25
Eu, lugar	Estimular a construção de conhecimentos e interpretação de informações sobre as diferentes realidades e contextos aos quais os sujeitos estão inseridos, possibilitar a incorporação de valores importantes para sua vida pessoal e coletiva; permitindo a tomada de decisões conscientes, colaborativas e responsáveis.	Ciências Humanas e Linguagens	Online	25
Inglês para Iniciantes	Trabalhar a competência comunicativa em língua inglesa por meio da compreensão e produção orais e escritas em nível elementar.	Linguagens, Ciências Humanas	Híbrida	20

Multimodalidade: Interpretando texto	Explorar o texto em suas possibilidades, desenvolvendo competências necessárias ao leitor/escritor do século XXI.	Ciências Humanas, Ciências da Natureza, Matemática e Linguagens	Híbrida	20
Lives de conversa	Promover encontros semanais na plataforma do Instagram, para dialogar sobre temas atuais e relevantes para a formação dos estudantes	Ciências Humanas, Ciências da Natureza, Matemática e Linguagens	On-line	1h semanal por período indeterminado.
Fundamentos da dança	Proporcionar o aprendizado da dança e expressão corporal.	Linguagens, Ciências Humanas	Híbrido	30

CJCC Irecê

Fone: (74) 3641- 5164

E-mail - irece.cjcc@nova.educacao.ba.gov.br

Oficina	Descrição	Áreas	Modalidade	Vagas por turma
Scratch	Desenvolver atividades para introdução à computação criativa e à exploração de conceitos-chaves do pensamento computacional, utilizando a plataforma Scratch.	Linguagens e Códigos e suas Tecnologias.	Híbrida	15
Foco no ENEM	Abordar temas ligados a atualidades, assim como sua ligação com a história, ou seja, contextualizar passado e presente, de uma forma que faça o discente planejar e ter poder de argumentação no seu cotidiano.	Linguagens e Ciências Humanas.	Híbrida	15
Cozinha Saudável	Conscientizar os estudantes da necessidade de uma alimentação equilibrada e variada, com uma dieta que garanta a ingestão de todos os alimentos necessários a uma boa nutrição.	Ciências da Natureza, Linguagens e Matemática	Híbrida	15
Ciência em Ação	Propor o estudo das principais epidemias que afetam a cidade de Irecê e a macrorregião, com pesquisas, levantamento de dados e intervenções.	Ciências da Natureza, Linguagens Ciências Humanas e Matemática	Híbrida	15

Nossa Língua Portuguesa	Propor uma abordagem da Língua Portuguesa de forma interativa e dialógica, partindo sempre de situações comunicativas expressas em gêneros textuais diversos. Buscar-se-á uma abordagem da Língua em seus múltiplos aspectos indo além das terminologias e conceituações gramaticais.	Linguagens, Ciências Humanas	Híbrida	15
Redação e Conexão	Possibilitar o trabalho com leitura e produção textual, de forma lúdica e criativa, promover o conhecimento e formação do indivíduo enquanto sujeito reflexivo e ativo.	Linguagens, Ciências Humanas.	Híbrida	15
Modelagem Criativa	Conhecer algumas técnicas de modelagem com diversos materiais, estabelecer uma relação com a questão do consumo consciente e sustentável.	Linguagens, Matemática e Ciências da Natureza	Híbrida	15
Cidade em Foco	Observar a cidade e suas belezas, pois a beleza está na arte, na cultura, nas pessoas e práticas que compõem um espaço. E é essa beleza que se pretende revelar.	Ciências Humanas e Linguagens	Híbrida	15

CJCC Itabuna

E-mail - itabuna.cjcc@nova.educacao.ba.gov.br

Oficina	Descrição	Áreas	Modalidade	Vagas por turma
Live Plant	Propor através das ferramentas digitais, a ser um espaço de disseminação educativa sobre o poder das plantas na vida das pessoas, como utilização terapêutica de doenças, como fonte primária de nutrientes através da alimentação e na indústria da beleza e estética corporal.	Ciências da Natureza, Linguagens e Ciências Humanas	Online	30
Escrevivências	Propor a produção textual a partir da leitura de autoras femininas, buscando refletir e possibilitar as narrativas de si. A atividade que tem como objetivo estabelecer relações entre o texto literário e o momento de sua produção, situando aspectos do contexto histórico, social e político em tornos das narrativas lidas e construídas por cada estudante.	Linguagens e Ciências Humanas	Online	20
Fermentando Ideias	Estudar a fermentação como um processo biotecnológico e destacar a sua importância na produção de alimentos e na obtenção de diversos compostos químicos, presentes em materiais de uso doméstico. Desenvolver meios de cultivo de cultura de micro-organismos com material de baixo custo e desenvolver produtos de interesse industrial e ambiental.	Ciências da Natureza, Linguagens e Matemática	Híbrida	15
I Love Nordeste!	Abordar diversos aspectos da região Nordeste, como algumas personalidades, comidas típicas, estilos musicais, lugares e o que surgir nas rodas de conversa com os alunos, usando vocabulário e construções gramaticais em língua inglesa referentes às temáticas abordadas.	Linguagens e Ciências Humanas	Híbrida	15

FotoArt	Estudar a Arte na fotografia, da importância do olhar perceptivo do aluno e da construção do espaço através da fotografia. Observação e análise de memórias presentes nas imagens do entorno do aluno e das redes sociais. Estudo da cultura da imagética, do patrimônio cultural e espaços públicos, através da fotografia. Produção e edição das fotos através dos programas digitais.	Linguagens e Ciências Humanas	Híbrida	15
Arte de Reciclar	Estimular a compreensão do processo de conversão de desperdício em materiais ou produtos de potencial utilidade, entender a reciclagem como um componente essencial da gestão de resíduos com base nos três “Rs”: reduzir, reutilizar e reciclar”.	Linguagens e Ciências Humanas	Híbrida	15
CineVida	Relacionar conhecimento acerca da arte cinematográfica, bem como o desenvolvimento da análise crítica a partir dos temas que envolvem a trama em pauta. Estimular a discussão através de mesas redondas e lives com alunos e convidados.	Ciências Humanas e Linguagens	Online	30
Criando Games	Propor a utilização dos jogos no ensino, tanto da matemática quanto de outras áreas do conhecimento, trazendo grandes contribuições para a prática pedagógica em sala, pois desenvolve o raciocínio lógico dedutivo dos estudantes, ajudando-os a aperfeiçoar a habilidade do trabalho em equipe.	Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Linguagens	Híbrida	15
Experimentoteca Physiké	Experimentar com materiais de baixo custo ou simulações computacionais gratuitas. O aluno poderá interagir, entender fenômenos físicos, além de desenvolver habilidades e competências diante dos desafios propostos nas práticas experimentais lúdicas.	Ciências da Natureza Matemática e Linguagens	Híbrida	15
Socorristas em	Compreender os primeiros socorros como ingerências rápidas e provisórias que têm por objetivo manter as funções vitais de diversos	Ciências da	Híbrida	15

Ação	tipos de vítimas (acidente, ferida, mal súbito ou em perigo de vida), até que a assistência especializada chegue. Essa oficina pretende preparar jovens para prestarem esses atendimentos, enquanto a vítima espera no local da emergência.	Natureza, Linguagens e Matemática		
Robótica	Desenvolver o raciocínio lógico, através do aprendizado de linguagem de programação. Através da utilização do Scratch são construídos algoritmos para confecção de jogos e animação de seus elementos. Aqui são apresentadas as estruturas básicas de uma linguagem de programação: laços de repetição, condicional, variáveis.	Ciências da Natureza, Linguagens e Matemática	Presencial	12
Composição em Dança	Apresentar conceitos básicos e terminologias que associam o Corpo, Movimento, Expressão e Dança; Interação com a tecnologia, combinando artifícios virtuais e a dança contemporânea caracterizada pelos movimentos livres, expressados pelos sentimentos e emoções, com temas da vida cotidiana, da percepção corporal do mundo, de conteúdos históricos, sociais e políticos.	Linguagens, Ciências da Natureza e Ciências Humanas	Híbrida	15
#Explicação	Desenvolver, com estudantes do 3º ano do Ensino Médio, competências e habilidades para o ENEM, relacionadas às áreas de conhecimento.	Linguagens, Ciências Humanas, Ciências da Natureza e Matemática	Híbrida	30

CJCC Jequié

Fone: (73)3525 8184

E-mail: jequie.cicc@nova.educacao.ba.gov.br

Oficina	Descrição	Áreas	Modalidade	Vagas por turma
Desenvolvendo Games e Animações com o Scratch 3.0	Propor a produção de jogos educativos e animações que visa proporcionar aos estudantes o conhecimento de software de autoria e linguagem de programação para a criação de jogos, animações.	Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas, Linguagens	Híbrido Online	30
Introdução ao Arduino no Tinkercad- Robótica	Introduzir o Arduino, utilizando o simulador Tinkercad para os estudantes interessados em aprender mais sobre lógica de programação e eletrônica básica, para simular pequenos experimentos de prototipagem, robótica e eletrônica.	Matemática Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Linguagens	Híbrido	30
Let's Code na BBC Micro:bit	Propor a iniciação à programação em blocos gráficos recorrendo ao simulador Make Code da Microsoft. Desenvolver as atividades atrativa e lúdica para criação de projetos de computação criativa.	Matemática, Linguagens	Híbrido	30

Tempo de ser adolescente	Articular conceitos pressupostos e ideias com atuações que são vivenciadas pelo aluno, Cosplay de armário, Maquiagem artística, escolha de personagem favorito, contextualizar historicamente cada personagem escolhido pelo educando (em qual país surgiu esse personagem e características). Confeção de marca textos, cartões virtuais, através de aplicativo de edição.	Ciências Humanas Linguagens	Híbrida Online	30
Histor(ART/ GAME)	Trabalhar com jogos de tabuleiros online, com a arte em desenhar, construir tirinhas ou cenários, abordar um contexto histórico, mundial, nacional e local. Os jogos podem ser jogados online no computador e no celular, ou baixados para serem jogados em outro momento offline. Desenvolve as potencialidades expressivas, amplia a comunicabilidade, com novos processos de ensino-aprendizagem.	Ciências Humanas Linguagens Matemática	Online	40
Click minimalista	Desenvolver atividades para explorar o potencial criativo dos estudantes através da fotografia dentro de uma perspectiva minimalista.	Ciências Humanas Linguagens	Online	40
ClicaÊ	Comunicar-se efetivamente e utilizar os gêneros digitais explorados, valendo-se de elementos linguísticos próprios do meio digital. A oficina tem como objetivo fomentar o potencial criativo dos estudantes, através de imagens do cotidiano dentro de uma perspectiva conceitual.	Matemática, Ciências Humanas	Online	40
VemSer, seu principal	Vivenciar variações de ginástica geral, Yoga, artes circenses (malabares, equilíbrio, contorcionismo), dança, desafios e	Linguagens, Ciências	Online	40

desafio	jogos rítmicos com o objetivo de alcançar um maior desempenho nas áreas cognitivas, perceptivo-motora e afetivo-emocional.	Humanas, Ciências da Natureza		
Saúde em equilíbrio (físico emocional, socioambiental)	Vivenciar conhecimentos na obtenção de essências, aromaterapia, atividade física, técnicas de relaxamento, meditação (Yoga), automassagem e artes manuais na promoção do bem-estar, equilíbrio da saúde de forma sustentável.	Linguagens e Ciência da Natureza	Online	40
Projete-se	Proporcionar ao estudante uma reflexão de si e de suas escolhas, desenvolver momentos de autoconhecimento. A dinâmica das atividades dar-se-á a partir de diálogos, momentos de escuta, dinâmicas com leituras de imagem, leituras de textos de diversos gêneros e terá como produto final a produção de um projeto de vida individual.	Ciências Humanas e Linguagens	Online	40
Cordellink	Trabalhar a estrutura do cordel, propor a exposição das produções por meio de links virtuais, bem como a realização de declamação através da produção de vídeos, fazendo interdisciplinaridade com diversos componentes curriculares.	Linguagens, Ciências Humanas, Matemática.	Online	40
“Foca na Botânica”	Propor o estudo das plantas e de seus processos morfofisiológicos por meio da interação entre momentos de	Ciência da Natureza	Híbrido Online	30

	coleta de material biológico, relação com o cotidiano, experimentação científica e uso de técnicas de fotografia.	Ciências Humanas, Linguagens		
Bioquímica de Alimentos	Realizar práticas de análises bioquímicas para detecção de açúcares, lipídios, proteínas, ácidos e vitaminas em alimentos comuns na dieta dos brasileiros, relacionar a presença (ou ausência) destes nutrientes e sua implicação no plano alimentar diário e na saúde.	Ciência da Natureza Ciências Humanas, Linguagens	Híbrido Online	30

CJCC Salvador

Fone:(71) 3321-4028

E-mail: salvador.cjcc@nova.educacao.ba.gov.br

Oficina	Descrição	Áreas	Modalidade	Vagas
Labmath	Trabalhar com educação financeira, reconhecimento dos fenômenos de natureza aleatória, cálculo de probabilidade em jogos lotéricos, construções dos sólidos geométricos em 3D, produção de modelos concretos para resolução de problemas de análise combinatória.	Matemática e Linguagens	Híbrida	15
Culturama	Promover discussões a cerca de identidade e sujeitos históricos, conceito sócio político de identidade, contextualização Histórico Sócio-cultural dos temas propostos, pesquisa bibliográfica, produção audiovisual, textual e/ou fonográfica.	Ciências Humanas e Linguagens	Híbrido	15
História.Doc	Estimular o estudante a compreender a importância da história local e acervos, acessar , estudar e distinguir tipos de fontes históricas, reconhecer fatos históricos a partir de coleta de dados, analisar as características e relevância de documentários históricos, estudar suas características e construir um documentário.	Ciências Humanas e Linguagens	Híbrido	15

Biotec	Compreender fatos e fenômenos relacionados à pandemia causada pelo SARS-CoV-2, a análise das técnicas biotecnológicas usadas na produção de vacinas contra a COVID-19. Comparar os diferentes testes usados para o diagnóstico da COVID-19 (RT-PCR, teste sorológico, teste rápido), estabelecendo relações entre a biotecnologia e a solução dos problemas de saúde pública atuais e reconhecendo a importância da ciência e da tecnologia para a humanidade.	Ciências da Natureza e Linguagens	Online	20
Partiu Museu	Compreender a história da humanidade através da exploração virtual de espaços museológicos, estabelecendo relações entre acervos musealizados e o modo de vida de um povo. Estudar a comunicação através das múltiplas expressões da arte, comparação entre as diferentes culturas, interpretação de obras de arte, confronto da história com a pré história, exame de questões sobre a história da civilização, reflexões sobre a evolução humana, socialização de experiências através de plataformas digitais.	Ciências Humanas e Linguagens	Online	30
Investigação Científica	Ressaltar o caráter científico empregado em situações cotidianas, partindo de situações-problema do dia a dia do estudante, com destaque para as investigações criminais com o estudo de algumas técnicas utilizadas pelos peritos, como papiloscopia, análise de vestígios de pegadas, vestígios de sangue visível e latente, dentre outras.	Ciências da Natureza, Matemática e Ciências Humanas	Online	30
Química do dia a dia	Estabelecer ligação entre a química e as situações do cotidiano, aspectos do conhecimento, método científico, abordagem dos	Ciências da Natureza	Online	30

	conceitos, partindo de situações-problema do dia a dia.			
Fotografia	Reconhecer princípios da fotografia digital em câmera semi profissional, abordar também princípios básicos da linguagem fotográfica, luz e aplicação das técnicas da fotografia. Explorar os equipamentos analógicos e digitais. Utilizar adequadamente o foco, diafragma, obturador, iso, fotômetro, lentes, filtros e composição.	Linguagens e Ciências da Natureza	Híbrido	15
moVIDance	Promover o estudo de práticas contemporâneas da dança no Brasil e no mundo. Vivenciar a prática da linguagem da dança, de maneira remota e/ou presencial, considerando suas atuais configurações, abordagens metodológicas e implicações estéticas, assim como seu diálogo com outras esferas do conhecimento, linguagens artísticas e novas tecnologias.	Linguagens e Ciências Humanas	Híbrido On-line	10 20
Jogos Teatrais	Promover uma imersão no universo da linguagem teatral, através de atividades remotas e/ou presenciais, nas quais a vivência da prática teatral se dá a partir de estruturas operacionais, a saber: o quê, quem, onde possibilitam a experiência das convenções da interpretação teatral. Estudar práticas e técnicas teatrais, improvisação, elaboração e apresentação de cenas teatrais.	Linguagens e Ciências Humanas	Híbrido Online	10 20
Eu Escritor	Abordar a literatura e suas especificidades, leitura, produção individual e coletiva de textos literários a partir de um processo criativo, estético e ficcional. Desenvolver técnicas criativas de escrita literária, associadas ao uso de tecnologias por meio de redes sociais. Estudar e produzir gêneros literários em redes sociais a partir de dispositivos móveis dos participantes e de ferramentas digitais	Linguagens	Online e Híbrido	30 10

	interativas. Produzir livros digitais, lives, mesas literárias de saraus.			
Vem ENEM	Abordar a exploração do gênero dissertativo argumentativo. Estudar as cinco competências para redação ENEM. Realizar leitura e estudo de temas contemporâneos. Analisar enunciados de questões. Proporcionar atividades de relaxamento. Construir planners de estudo. Utilizar ferramentas digitais interativas. Explorar materiais utilizados no “ENEM 100%” da Secretaria de Educação da Bahia.	Linguagens e suas tecnologias	Online	30
Inglês Básico	Promover o desenvolvimento das quatro habilidades da língua inglesa – fala, audição, escrita e leitura em nível básico. Usar a língua estrangeira para falar de si e do outro sobre informações pessoais, rotina, família, escola e comunidade. Utilizar a plataforma <i>ChatClass</i> como uma das ferramentas para impulsionar a construção do conhecimento e desenvolver a autonomia do estudante em relação à sua aprendizagem.	Linguagens e suas tecnologias	Híbrido	15
Inglês através de Música	Promover o estudo da língua inglesa através de músicas. Proporcionar expansão vocabular, prática de pronúncia e audição, construção de sentidos das letras das músicas, criação de diálogos e canto como entretenimento. Desenvolver a autonomia do estudante em relação à sua aprendizagem. Realizar atividades diversificadas integradas às tecnologias de informação e comunicação.	Linguagens e suas tecnologias	Híbrido	15

Música	Apresentar aos estudantes os conteúdos e práticas musicais cujo objetivo principal é o acesso, mediado pela leitura e prática instrumental, à música escrita. Apresentar conteúdos como: notas musicais, figuras de som e silêncio, escala, modos gregos, solfejo rítmico e melódico, claves e compasso.	Linguagem	Híbrido	15
Robótica - SSA	Promover aos estudantes a introdução à Lógica de programação aplicada à construção e programação de robôs, utilizando kits de robótica educacional e robótica livre. Realizar atividades lúdicas e de resolução de problemas em equipes. Proporcionar capacitação específica em programação, desenho, eletrônica, projetos de engenharia e métodos ágeis de desenvolvimento.	Matemática, Ciências Humanas e Ciências da Natureza	Híbrido	15
Desafio Criativo	Abordar conceito de autogestão e de economia criativa, bem como identificar as áreas de atuação do mercado criativo, o design think e as metodologias criativas, o processo HCD design centrado no ser humano. Elaborar plano de negócio com ênfase nos objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS).	Linguagens e Ciências Humanas	Híbrido	15
Escola Pública de Criadores:	Explorar a linguagem audiovisual para o desenvolvimento de conteúdos digitais, design participativo e do design circular. Apresentar possibilidades tecnológicas acessíveis para elaboração e produção de conteúdo. Investigar canais, mídias e plataformas para elaboração de conteúdos.	Linguagens e Tecnologias	Online	30

Games	Promover troca de experiências no uso de jogos em sala de aula, bem como criação e experimentação estratégica de tecnologias relacionadas à produção de jogos digitais e analógicos. Realizar programação de computadores e modelagem 3D com blender, desenho anatômico e livre, ilustração digital e escultura em polímeros. Criar narrativa para jogos (RPG).	Linguagens suas tecnologias e Ciências Humanas	Online	30
Papéis Interativos	Oportunizar o estudo das relações do conceito de arte, cultura e meio ambiente. Pesquisar sobre materiais reutilizáveis. Estudar sobre arte e design – forma/função, técnica/estética. Desenvolver e criar objetos artísticos tridimensionais, através de experimentação coletiva de intervenção artística. Produzir Totem álcool gel com pedal	Linguagens suas tecnologias, Matemática e Ciências Humanas	Online e Presencial	30 10
Giro da Física	Construir protótipos funcionais para uso doméstico e de experimentação científica de forma criativa e livre, utilizando materiais inservíveis domésticos e/ou computacionais.	Ciências da Natureza e Linguagens.	Online	30
Embaixadores da Ciência	Desenvolver competências e habilidades da iniciação científica, estimulando a construção de projetos a partir da curiosidade, criatividade e inquietações do aluno, levando em conta a comprovação das informações por referências bibliográficas e adequação às normas da ABNT. Realizar treino experimental de apresentação do projeto, oratória e postura.	Ciências da Natureza e Linguagens.	Online	30

CJCC Senhor do Bonfim

Fone: (74) 3541-3990

E-mail - bonfim.cjcc@nova.educacao.ba.gov.br

Oficina	Descrição	Áreas	Modalidade	Vagas
Conectados com o ENEM	Trabalhar os conteúdos das disciplinas do Ensino Médio, visando contribuir para a preparação dos estudantes que farão o Enem proporcionando a reflexão de temas atuais, incentivar a leitura e interpretação de textos com diversos gêneros textuais por meio da interação com novas tecnologias facilitadoras do aprendizado.	Matemática, Linguagens, Ciências Humanas e Ciências da Natureza	Online	40
Líderes Newgen	Propor a formação de líderes de classe, através de bate-papo on-line, levando em conta conhecimentos básicos, embasados na proposta da Secretaria da Educação, despertar o interesse dos estudantes pelas inscrições nas oficinas, sua efetiva participação e difusão da ideia para outros colegas de sala de aula.	Matemática, Linguagens, Ciências Humanas e Ciências da Natureza	Online	30
Robótica	Trabalhar conceitos básicos de eletrônica e programação, utilizar software livre, estimular a criatividade, o uso da lógica e o raciocínio computacional, proporcionar novas construções eletrônicas e digitais para solução de problemas percebidos na dinâmica social.	Matemática, Linguagens, Ciências Humanas e Ciências da Natureza	Online Presencial	30 10

Scratch	Trabalhar a introdução ao Scratch com enfoque no conhecimento básico da plataforma para produção e animações, com intuito de apresentar o software de autoria e linguagem de programação para a criação de jogos, animações e histórias livres, tendo em vista auxiliar o rendimento escolar em disciplinas da base nacional comum através da contextualização e integralidade da lógica de programação.	Matemática, Linguagens, Ciências Humanas e Ciências da Natureza	Online/Híbrido	15
Ciência Viva	Propor diversas atividades experimentais na área das Ciências Naturais com o embasamento na teoria dos assuntos, visando a construção do conhecimento dos alunos nessa área por meio de atividades práticas em espaços não formais tendo com foco na interdisciplinaridade.	Ciências da Natureza e Ciências Humanas	Online Presencial	20 10
Clube de Ciência Juvenil:	Oferecer aos alunos uma perspectiva diferenciada sobre o ensino de ciências e tecnologia, propondo situações reais de investigação com foco na resolução de problemas concretos.	Ciências Naturais, Matemática Ciências Humanas	Online/Híbrida	20
Pérola Negra	Proporcionar o estudo de múltiplos aspectos da história e cultura da África, intrinsecamente ligada à construção da nossa identidade, visando o reconhecimento e o respeito ao legado deste continente para a nossa própria formação afro-brasileira.	Ciências Humanas, Ciências da Natureza Linguagens.	Online/Híbrida	20

Diversidade	Trabalhar como o tema central da Diversidade Cultural Brasileira, tendo como subtemas os elementos atuais de discussões e debates no contexto da nossa sociedade, tais como: tolerância/intolerância religiosa, étnico-racial, de gênero, abordadas a partir das políticas públicas inclusivas e ações afirmativas.	Ciências Humanas, Linguagens.	Online/Híbrida	20
E-sport	Oportunizar atividades que visam conhecer alguns E-sports e refletir sobre eles criticamente, através de vídeos, debates e troca de conhecimentos, tomando como base de vivência o jogo League of Legends. As aulas terão o formato teórico-prático, dividindo a aula em temáticas relacionadas ao e-sports e o momento de experimentação.	Matemática, Linguagens, Ciências Humanas e Ciências da Natureza	Online/Híbrida	20
Crush VIP	Propor Vivências Interativas Pedagógicas, selecionando e apresentando experiências exitosas nas salas de aulas, possibilitando aos educadores e estudantes a exposição das suas ações por meio de plenárias, compartilhando e demonstrando afetividade em suas ações.	Matemática, Linguagens, Ciências Humanas e Ciências da Natureza	Online Presencial	30
Clube de Leitura	Proporcionar momentos de leitura para aquisição de informações, explorando sentimentos e emoções, dando sentido à vida, propiciando aos educandos oportunidades de despertar o gosto pela leitura, escrita e amor ao livro, principalmente a consciência da importância de se adquirir o hábito de ler.	Linguagens Ciências Humanas	Online	30

CJCC Serrinha

Fone: (75) 3261-1528

E-mail: serrinha.cjcc@nova.educacao.ba.gov.br

Oficina	Descrição	Áreas	Modalidade	Vagas
What's Up!	Propor o estudo e a prática da língua inglesa, com ênfase em: vocábulos e expressões do dia a dia, e no estudo da língua para o desenvolvimento de práticas discursivas e comunicativas, a partir de atividades de cunho prático, experimental e lúdico.	Linguagens e suas Tecnologias Ciências Humanas	Online/Híbrida	30
Claquete, Gravando!	Propor planejamento, produção e divulgação de vídeos que contenham uma crítica ou um enfrentamento de uma situação problema, utilizando diferentes modalidades de vídeo com técnicas e recursos variados.	Linguagens, Ciências Humanas, Matemática e Ciências da Natureza	Online/Híbrida	30
ProgrAME Games	Desafiar os estudantes a produzirem jogos, animações, histórias interativas, por meio de atividades práticas, plugadas e desplugadas, envolvendo a experimentação, criação, remix e compartilhando projetos na plataforma Scratch.	Linguagens, Ciências Humanas, Matemática	Online/Híbrida	30
Bê-a-Bá da Informática	Capacitar o estudante a compreender conceitos básicos e históricos da informática, da computação e das redes de computadores, compreendendo a funcionalidade básica e operacional dos computadores e a importância da informática na sociedade.	Linguagens Ciências Humanas, Matemática	Online/Híbrida	30
AmigávelMENTE	Desenvolver o pensamento crítico, criativo e reflexivo acerca de questões sociais do ambiente e espaço que está inserido,	Linguagens Ciências	Online/Híbrida	30

	capacitando o estudante para a comunicação, argumentação, autogestão, autoconhecimento e autocuidado, colaborando para a formação de um cidadão mais consciente e atuante.	Humanas, Matemática		
--	--	---------------------	--	--

CJCC Vitória da Conquista

Fone: (77) 3424-6747

E-mail: conquista.cjcc@nova.educacao.ba.gov.br

Oficina	Descrição	Áreas	Modalidade	Vagas
Empreendendo	Inspirar o estudante a empreender, criar oportunidades para seu projeto de vida, aprimorar suas competências e desenvolver sua criatividade com atividades desafiadoras.	Ciências humanas Linguagens e suas tecnologias	Online	30 vagas por turma (2 turmas)
No mundo da Lua	Proporcionar uma viagem pelo conhecimento da astronomia para aprender sobre o universo, luas, planetas, nebulosas e galáxias.	Ciências da Natureza e suas tecnologias / Ciências humanas e Ciências da Natureza	Online	30 vagas
F5	Proporcionar a ampliação e atualização do repertório sociocultural de forma descolada e divertida, com abordagem sobre atualidades a partir de seis eixos: sociedade, política, economia, cultura, meio ambiente e saúde.	Ciências da Natureza e suas tecnologias / Ciências humanas e Ciências da Natureza	Online	30 vagas
Aventuras em série	Conhecer a mitologia grega e romana, literatura fantástica e sagas, proporcionando a ampliação de conhecimentos de	Ciências humanas Linguagens e suas tecnologias	Online	30 vagas

	forma lúdica e divertida.			
É da sua conta	Apresentar conceitos da educação financeira e como colocá-los em prática para se tornar um consumidor consciente e responsável.	Matemática e suas tecnologias / Ciências humanas	Online	30 vagas
Eu Célula	Conectar a Biologia ao universo ficcional do Anime <i>Cells at work</i> . para conhecer como o sistema imune funciona e defende o corpo humano de ataques de microrganismos.	Ciências naturais e suas tecnologias	Online	30 vagas
Fotoclick	Conhecer fundamentos básicos da fotografia como meio de expressão, informação e criação de conteúdos autorais.	Matemática e suas tecnologias / Ciências humanas Linguagens e suas tecnologias	Online	30 vagas
Mutantes	Abordar de maneira interativa e lúdica temas atuais em genética e sua utilização na biotecnologia, através de histórias em quadrinhos, filmes e estudo dos superpoderes de personagens.	Ciências da natureza e suas tecnologias	Online	30 vagas
Robótica	Aprender robótica com montagem de projetos na plataforma de simulação Tinkercad por meio da utilização de componentes eletrônicos, sensores e atuadores controlados pelo Arduino com a programação na linguagem C++.	Ciências da natureza e suas tecnologias / Matemática e suas tecnologias.	Online	30 vagas



Sugestão de aplicativo para ser utilizado na escola:

Nome: Ágora (os conselheiros)

Séries: Ensino médio e anos finais do ensino fundamental

Áreas: Ciências humanas e sociais aplicadas e Linguagens e suas tecnologias

O que é: O ÁGORA é um jogo colaborativo em que os jogadores, chamados conselheiros, administram uma cidade e através de debates defendem seus pontos de vista e tomam decisões a partir de diversas situações-problema. Cada decisão afeta o destino da cidade. O jogo aborda temáticas como: sustentabilidade, cotas, porte de armas, desemprego, vacinação, maioria penal, infraestrutura da cidade etc.

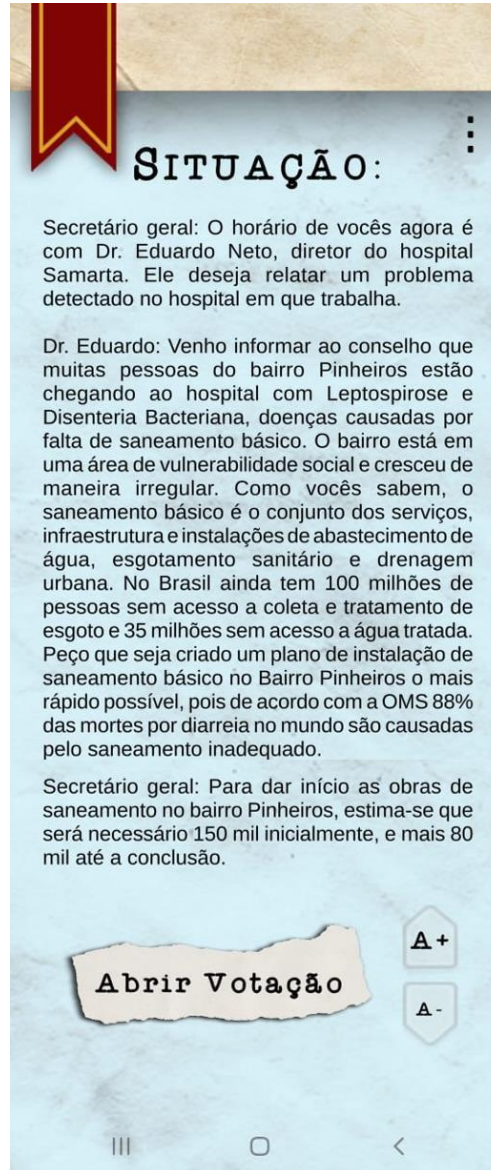
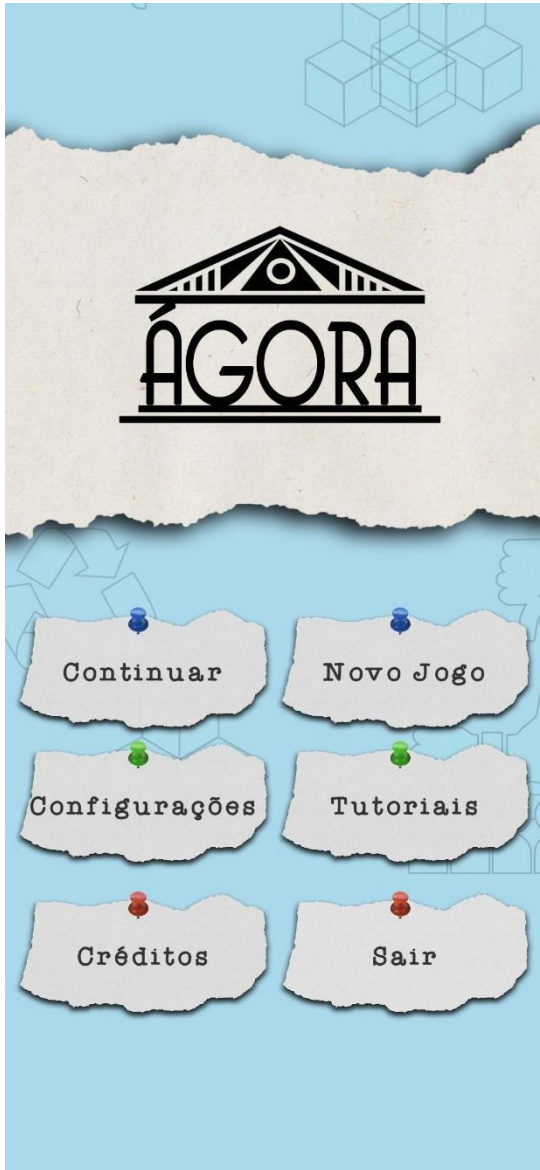
Objetivo: Proporcionar uma experiência de debates através de enunciados concretos e favorecer o exercício da argumentação.

Como utilizar: No app há um Guia do professor com informações sobre como utilizar na sala de aula presencial ou online.

Download: É gratuito e está disponível na Play Store através do link:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefaultCompany.agora>

Desenvolvedores: estudantes do CJCC de Vitória da Conquista. O Ágora foi finalista da Maratona Unicef-Samsung 2020
<https://maratonaunicefsamsung.org.br/>



Protocolos de segurança:

- Disponibilizar álcool em gel para as mãos e orientar os estudantes para lavagem das mãos na entrada da escola e entre atividades, com frequência;
- Expor cartazes explicativos com as medidas de segurança em diferentes locais;
- Manter AC online;
- Reorganizar os horários dos professores, de forma que tenha o menor número possível de turmas funcionando ao mesmo tempo;
- Evitar o compartilhamento de lápis, canetas e outros materiais de uso pessoal e/ou tecnológicos;
- Envelopar chromebooks, controles de TV e datashow, teclados e outros dispositivos (plástico filme ou outra forma que pode ser higienizado com frequência);
- Evitar a utilização de almofadas, puffs de tecido e mesas compartilhadas (readequação das salas para que haja distanciamento);
- Liberar somente 01 (um) estudante por vez para ir ao banheiro e/ou beber água;
- Orientar que levem a garrafinha de água de uso pessoal;
- Entregar ao professor um álcool para utilização na sala;
- Orientar para os cuidados ao chegarem em casa: troquem de roupas e deixem os calçados nas portas ou usem tapetes higiênicos;
- Utilizar tapetes sanitizantes para higiene dos sapatos na entrada;
- Usar máscaras o tempo todo nos espaços do CJCC (estudantes, funcionários, professores, visitantes)
- Orientar trocar a máscara a cada 2h, bem como fornecer recipiente para guardar as máscaras utilizadas separadamente;
- Realizar constantemente a limpeza dos espaços, principalmente dos banheiros;
- Realizar constantemente limpeza das salas, maçanetas, mesas, carteiras, bebedouros, a cada atividade e/ou troca de turno;