



ESCOLA ESTADUAL GERALDO MELO DOS SANTOS
PROJETO INTERDISCIPLINAR DO 4º BIMESTRE/2026

I FESTIVAL GEEK GMS

I. APRESENTAÇÃO

A Escola Geraldo Melo dos Santos torna público o presente edital para a realização do **I Festival Geek GMS**, que acontecerá nos dias 13, 14 e 16 de outubro de 2026, durante a semana do Dia das Crianças. Com a atuação dos professores do Programa Professor Mentor, meu Projeto de Vida e com base no tema norteador definido pela Secretaria de Estado da Educação de Alagoas para o ano letivo de 2026 que é "**Cultura, Territórios e Identidades Alagoanas na Era Digital**", este evento tem como objetivo principal promover a aprendizagem de forma criativa e interdisciplinar, integrando ciência, tecnologia, cultura geek, estratégia, arte e cidadania, estimulando o protagonismo estudantil e a construção do conhecimento na Era Digital. A participação nas atividades contará como atividade pedagógica avaliativa para o 4º bimestre.

II. OBJETIVOS

Objetivo geral

Promover uma experiência educativa, criativa e interdisciplinar por meio da cultura geek, integrando ciência, tecnologia, arte, cultura, estratégia, sustentabilidade e cidadania, de modo a estimular o protagonismo estudantil, a colaboração, a criatividade e a construção de conhecimentos relacionados à realidade alagoana e à Era Digital.



Objetivos Específicos

- Estimular o interesse dos estudantes pela ciência, tecnologia, inovação e cultura digital.
- Desenvolver habilidades de pesquisa, criatividade, pensamento crítico, comunicação, resolução de problemas e trabalho em equipe.
- Promover a aprendizagem interdisciplinar, relacionando os conteúdos escolares ao universo geek e às situações do cotidiano.
- Valorizar a história, a cultura, os territórios e as identidades alagoanas, estabelecendo conexões com a tecnologia e a cultura digital.
- Incentivar o protagonismo, a autonomia, a liderança e a participação ativa dos estudantes nas atividades do Festival.
- Valorizar diferentes talentos e formas de expressão, contemplando habilidades científicas, artísticas, tecnológicas, culturais e estratégicas.
- Desenvolver a consciência socioambiental e a responsabilidade social por meio das ações de sustentabilidade e solidariedade propostas pelo evento.
- Fortalecer a convivência escolar, promovendo respeito, cooperação, empatia, responsabilidade e sentimento de pertencimento à comunidade escolar.

III. DATA, LOCAL E PÚBLICO

- ✓ Data: 13, 14 e 16 de outubro de 2026
- ✓ Local: Escola Geraldo Melo dos Santos
- ✓ Público: estudantes e servidores.

IV. REGRAS GERAIS DO EVENTO

- Respeito em primeiro lugar: todos os participantes devem tratar estudantes e servidores com respeito e cordialidade. O regimento escolar deve ser obedecido a todo momento.



- As turmas devem cumprir com os prazos e respeitar os horários das atividades do evento.
- Uso adequado do espaço: mantenha os ambientes limpos e preserve salas, móveis, equipamentos e demais patrimônios da escola. Após as atividades as turmas devem deixar os espaços organizados.
- Identificação: os participantes deverão usar a mesma camisa que será utilizada nos Jogos Internos. Caso o aluno não adquira, deverá usar uma camisa na mesma tonalidade que a sorteada para sua turma.
- Circulação: respeite as áreas autorizadas para o evento e siga as orientações da equipe organizadora.
- Filas e atividades: respeite a ordem de chegada e as regras específicas de cada atração, jogo ou competição.
- Fotografias e vídeos: respeite a privacidade dos participantes. Não fotografe ou filme alguém sem sua autorização.
- Objetos pessoais: cada participante é responsável por seus pertences. A organização não se responsabiliza por objetos perdidos ou deixados no local.
- Som e equipamentos: utilize caixas de som, instrumentos e equipamentos eletrônicos somente nos locais e horários autorizados.

É terminantemente proibido:

- Praticar qualquer forma de agressão física, ameaça, bullying, assédio ou discriminação.
- Portar ou utilizar armas ou objetos que possam ser utilizados para causar ferimentos.
- Portar ou consumir bebidas alcoólicas, cigarros, cigarros eletrônicos ou outras substâncias proibidas.
- Danificar, riscar, quebrar ou utilizar inadequadamente o patrimônio escolar.
- Entrar em áreas restritas ou não autorizadas.
- Realizar brincadeiras ou encenações que envolvam violência real, contato físico perigoso ou risco de acidentes.
- Utilizar linguagem ofensiva, gestos obscenos ou atitudes que desrespeitem outros participantes.



- Jogar lixo no chão ou fora dos recipientes destinados ao descarte.
- Alterar, remover ou danificar equipamentos utilizados nas atividades do festival.
- Sair do espaço do evento sem autorização, quando houver controle de saída.
- Interromper ou atrapalhar apresentações, competições ou outras atividades.

O descumprimento das regras do evento poderá resultar em advertência, retirada da atividade, perda de pontuação e encaminhamento à equipe gestora, conforme a gravidade da ocorrência e as normas previstas no Regimento Escolar.

V. INSCRIÇÕES

A inscrição de cada turma será online e deverá ser realizada pelo seu respectivo representante, por meio do link do *Google Forms* que será disponibilizado pela Comissão Organizadora. O representante será responsável pelo envio dos itens obrigatórios até o dia **15 de setembro de 2026**. Os itens obrigatórios são um **ícone virtual** (logomarca), um **nome** (que tenha alguma **relação com a cultura alagoana**) e uma **descrição** breve que constituirão a identidade visual da turma. Para a criação do ícone virtual poderá ser utilizada inteligência artificial.

Todos esses elementos serão colocados na plataforma oficial do evento e cada turma terá um espaço próprio para exposição dos registros nos dias do Festival.

VI. ESTRUTURA E ATIVIDADES

Além da identificação das turmas inscritas, na plataforma oficial do evento também será divulgada a programação e os resultados das competições em tempo real. O link da plataforma será disponibilizado para os representantes das turmas em tempo hábil para que todos os alunos tenham acesso.

O **I Festival Geek GMS** terá uma abertura especial intitulada “**MULTIVERSOS ALAGOANOS**” e será por meio de apresentações, uma para cada série (até 30 alunos por apresentação), que devem mesclar o universo geek com personagens da história de Alagoas. A ideia aqui é que as turmas exibam realidades paralelas de contextos alagoanos utilizando a tecnologia. Alguns exemplos:



- Multiverso do Quilombo dos Palmares
- Multiverso dos Povos Originários
- Multiverso do Cangaço
- Multiverso do Folclore Alagoano
- Multiverso do Vaqueiro Alagoano
- Multiverso dos Poetas Alagoanos

Para escolha do contexto será feita uma reunião com representantes das turmas para deliberação ou sorteio. Sugestões por parte dos alunos poderão ser consideradas.

Para estruturar a avaliação da abertura “MULTIVERSOS ALAGOANOS”, sob a perspectiva da Dança Contemporânea, inspirada na **estética cyberpunk/futurista**, a arte deve ser compreendida em sua dimensão estética, expressiva e reflexiva, utilizando os recursos tecnológicos como linguagem poética e elemento de construção artística, e não como mero recurso de entretenimento.

A linguagem artística utilizada deve contemplar a Dança Contemporânea e suas possibilidades de movimento, articulando-a a esquetes cênicas que explorem o hibridismo entre arte e tecnologia. Nesse contexto, a tecnologia não precisa estar necessariamente associada a recursos de ponta, mas dialogar com uma estética cyberpunk/futurista, ela pode surgir da criatividade, da ressignificação de materiais, do uso inteligente de dispositivos acessíveis e da própria linguagem cênica.

A pontuação das apresentações de abertura será de até 1000 GMS e os critérios a serem avaliados serão:

- **Dramaturgia e Hibridismo**
- **Integração Tecnológica na estética Cênica**
- **Expressão Corporal**
- **Estética Visual e Caracterização**
- **Pesquisa e Processo do Grupo**



OBS.: Possíveis **ensaios** para a abertura só poderão ser realizados nos horários do Clube Juvenil, Estudos Orientados (com anuência do professor) e no horário do almoço (entre 12h e 13h).

A partir da apresentação de abertura, o evento será composto pelas seguintes atividades:

- ✚ Mostra Científica
- ✚ Arena Estratégica
- ✚ Arena Gamer
- ✚ Arena de Obstáculos
- ✚ GeoExplorer
- ✚ Concurso Cosplay
- ✚ Missão *Ecotech*
- ✚ Missão Solidária

As turmas deverão selecionar os estudantes que participarão das atividades na Arena Estratégica, Arena Gamer, Arena de Obstáculos e GeoExplorer. Esta seleção já deve ser informada no ato da inscrição online.

As Moedas GMS representam a pontuação oficial das turmas durante o Festival Geek. Cada atividade possui uma quantidade máxima de moedas que poderá ser conquistada. Ao final do evento, será realizada a soma das moedas obtidas em todas as atividades para definir a Turma Campeã do Festival.

Segue detalhamento das atividades:

MOSTRA CIENTÍFICA GEEK

Cada turma apresentará um tema científico dentro universo geek, relacionando conteúdos escolares com tecnologia, ciência ou cultura digital. As apresentações deverão estabelecer alguma relação entre o tema científico e a **realidade alagoana**.

- Local: Salas de Aula.



- Quantidade de alunos definido pela turma. A orientação deverá ser feita pelo DOT/Mentor + professores auxiliares.

Seguem os temas ofertados que serão sorteados:

TEMA	TURMA	PROFESSORES ORIENTADORES + AUXILIARES
1. Psicologia dos Jogos	1° ADM A	Geilza + _____
2. Realidade Virtual e Realidade Aumentada	1° ADM B	Keilane + _____
3. Criação e Programação de Jogos Digitais	1° ADM C	Alisson + _____
4. Química e Física no Universo Geek	1° INF A	Carlos + _____
5. A Evolução dos Videogames	1° INF B	Jadson + _____
6. Robótica no Mundo Geek	1° INF C	Stella + _____
7. Literatura, Redes Sociais e Cultura Geek	2° A	Márcio + Inaura
8. Estratégia e Matemática no Xadrez	2° B	Karina + _____
9. Impressão 3D: da ideia ao objeto	2° ADM	Daniel+ _____
10. Tecnologia Espacial nos Filmes de Ficção	2° INF	Ada + _____
11. Ciência por trás dos Superpoderes	3° A	Gustavo + _____
12. Computação Gráfica e suas aplicações	3° B	William + _____
13. Satélites e Drones: Os Olhos Tecnológicos do Planeta	3° C	José Carlos + _____
14. Impactos Ambientais da Tecnologia	3° D	Leandro + _____
15. Cibersegurança: Protegendo o Universo Digital	3° TEC	Weriton + _____

As apresentações DEVERÃO incluir:

- Ornamentação da Sala
- Exposição teórica do tema (com auxílio de imagens, vídeos...):
 - Conceitos científicos envolvidos;
 - Importância, exemplos;
 - Aplicações na Sociedade (vantagens, desvantagens);
 - Curiosidades sobre o tema.



- **Produto interativo** (maquete, protótipo, objeto, experimento, aplicativo, jogo, encenação...)
- ✚ Os temas serão sorteados entre as turmas, podendo a Comissão Organizadora realizar a distribuição dos temas quando necessário, a fim de garantir o melhor atendimento às finalidades pedagógicas do projeto.
- ✚ Avaliação: as apresentações da Mostra Científica serão avaliadas por 3 professores por meio de fichas de avaliação seguindo os critérios abaixo com a pontuação correspondente. As pontuações serão as médias ponderadas dos avaliadores.

Critério	Pontuação
Domínio do conteúdo científico	até 1000 GMS
Criatividade e inovação	até 500 GMS
Clareza na apresentação	até 500 GMS
Organização do espaço	até 500 GMS
Participação dos estudantes	até 500 GMS
Relação entre ciência e universo geek	até 1000 GMS
TOTAL	Até 4000 GMS

ARENA ESTRATÉGICA - COMPETIÇÕES DE XADREZ

Competições de xadrez que estimulam o raciocínio lógico, planejamento e tomada de decisão.

- Local: Refeitório
- Logística: 1 aluno por turma
- Os alunos ganhadores dos 1º e 2º lugares serão premiados individualmente. Pontuação para a turma: 1000 GMS e 500 GMS, respectivamente. 250 para as demais colocações.



GEOEXPLORER

Competição de exploração e reconhecimento geográfico utilizando do *GeoGuessr*, na qual os estudantes deverão identificar diferentes lugares do mundo a partir de imagens e pistas visuais, utilizando conhecimentos de geografia, cultura, paisagem e localização espacial. A classificação será determinada pela pontuação obtida, considerando a precisão das respostas e/ou da localização indicada pelos participantes.

- Local: Ginásio.
- Logística: 1 aluno de cada turma.
- Os alunos ganhadores dos 1º e 2º lugares serão premiados individualmente. Pontuação para a turma: 500 GMS e 250 GMS, respectivamente 125 para as demais colocações.

CONCURSO DE COSPLAY

Cada turma deve apresentar uma apresentação cosplay do universo geek, onde serão avaliados:

- Fidelidade do traje/criatividade;
 - Interpretação do personagem/presença de palco;
 - Performance/atuação individual ou em grupo (neste caso, o grupo é de no máximo 4 alunos por turma).
- A escolha do cosplay deve ser previamente informada à comissão organizadora (até **30 de setembro**).
 - Os alunos que ficarem em 1º e 2º lugar serão premiados. Pontuação para a turma: 1000 GMS e 500 GMS, respectivamente. 250 para as demais colocações.

Obs.: Tanto a vestimenta, quanto a performance não devem oferecer riscos à integridade física ou causar constrangimento aos demais participantes. É proibido o uso de figurinos de cunho sexual.



MISSÃO ECOTECH – COLETA DE LIXO ELETRÔNICO

Campanha de conscientização ambiental com arrecadação de itens eletrônicos sem utilidade (celulares antigos, cabos, carregadores, fones, aparelhos eletrônicos etc.). A turma que arrecadar o maior peso de lixo eletrônico irá pontuar 500 GMS; o segundo maior peso corresponderá a 250 GMS e os demais darão à turma 125 GMS. A pesagem será feita utilizando balança industrial pela comissão organizadora. Prazo: **08/10/2026**.

MISSÃO SOLIDÁRIA - CESTA LENDÁRIA

Campanha de arrecadação de itens para cestas básicas, que serão destinadas a famílias carentes da comunidade. Cada turma deverá montar 1 cesta básica completa (alimentos, produtos de higiene pessoal, de limpeza), seguindo uma lista previamente definida pela organização do Festival e que será entregue aos representantes. A pontuação será atribuída considerando:

- **Compleitude da cesta** – presença de todos os itens obrigatórios;
- **Organização e apresentação** – cesta organizada, identificada e adequada para entrega;
- **Qualidade e validade** – produtos dentro da validade e em boas condições;
- **Compromisso e participação da turma** – entrega dentro do prazo e cumprimento das orientações.

Atenção: somente serão contabilizados produtos destinados ao consumo humano, dentro do prazo de validade, em embalagens íntegras e em condições adequadas para doação.

As turmas que cumprirem essa missão irão pontuar 500 GMS; o cumprimento parcial corresponderá a 250 GMS e quem não entregar não pontuará. Prazo: **08/10/2026**.



VII. SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Atividade	Pontuação
Apresentação de abertura	Até 1000 GMS
Mostra Científica	Até 4000 GMS
Arena Estratégica	Até 1000 GMS
Arena Gamer	Até 200 GMS/jogo
Arena de Obstáculos	Até 500 GMS
GeoExplorer	Até 500 GMS
Concurso Cosplay	Até 1000 GMS
Missão Ecotech	Até 500 GMS
Missão Solidária	Até 500 GMS

As moedas GMS valem para classificação no Festival. Em caso de empate na classificação geral, o desempate se dará pela maior pontuação na Mostra Científica; depois pela maior coleta de lixo eletrônico.

Para avaliação pedagógica, a conversão das pontuações para notas se dará da seguinte forma:

1º lugar – 5,0 pontos

2º lugar – 4,0 pontos

Demais colocações – 3,0 pontos

A nota é para a turma, porém os professores envolvidos, representantes e alunos monitores devem analisar o envolvimento de cada estudante e pontuar de forma correspondente e proporcional.



VIII. CRONOGRAMA

AÇÃO	DATA/PRAZO
Apresentação do projeto aos representantes de turma	02/09/2026
Sorteio dos temas da Mostra Científica	02/09/2026
Envio dos itens da inscrição pelo representante da turma	15/09/2026
Abertura + Mostra Científica	13/10/2026
Preliminares (arena estratégica e arena gamer)	14/10/2026
Arena de obstáculos	14/10/2026
GeoExplorer	16/10/2026
Finais (arena estratégica e arena gamer)	16/10/2026
Concurso Cosplay	16/10/2026
Premiação e Encerramento	16/10/2026

A **programação completa** do Festival em detalhes será disponibilizada em tempo hábil para organização da logística com antecedência.

IX. PREMIAÇÃO

Serão concedidas premiações simbólicas para:

- 🏆 2 Melhores Turma na Mostra Científica (troféu)
- 🏆 2 Melhores Cosplay (troféu)
- 🏆 Campeão e bicampeão do Torneio de Xadrez (medalha)
- 🏆 Campeões e bicampeões dos Jogos Digitais (medalha)
- 🏆 Campeão e bicampeão do GeoExplorer (medalha)
- 🏆 Turma Destaque em Sustentabilidade - (troféu)
- 🏆 Turma Destaque em Solidariedade - (troféu)
- 🏆 Turma Campeã do Evento (somatório de todas as atividades) - (troféu e medalhas)



X. RESPONSABILIDADES

Comissão organizadora

- organização geral;
- definição dos espaços;
- acompanhamento das atividades;
- apuração das pontuações;
- organização das premiações.

Representantes das turmas

- comunicação entre turma e organização;
- envio das inscrições;
- organização das informações da turma;
- acompanhamento dos prazos.

Professores orientadores

- acompanhamento das turmas;
- orientação dos estudantes;
- auxílio na preparação das apresentações;
- acompanhamento do cumprimento dos prazos.

Estudantes

- participação;
- cumprimento das regras;
- preparação das atividades;
- conservação dos espaços e materiais.

XI. DISPOSIÇÕES FINAIS

O Festival Geek busca promover um ambiente de aprendizagem criativo, colaborativo e divertido, valorizando o conhecimento e o protagonismo dos estudantes. A participação, o respeito entre os participantes e o compromisso com as atividades pedagógicas são fundamentais para o sucesso do evento.

Weriton
Washington
Ada
Thamires
Arthur
Stella

Comissão Organizadora do Evento.