



## PROGRAMAÇÃO DE FÉRIAS!!!!

Você já conhece a **Escola da Ciência – Biologia e História**? Não???!!! Então venha nos visitar e admirar o nosso maravilhoso acervo representativo dos principais ecossistemas presentes no território capixaba, bem como os nossos ambientes que apresentam diferentes aspectos da nossa história e da nossa cultura. Janeiro é mês de férias escolares, mas também é tempo de aprender! Venha com sua família participar de nossa **programação de férias** preparada especialmente para esse período. Abriremos de **segunda a sexta-feira, das 13 às 18 horas**, oferecendo a seguinte programação:

### VISITAS GUIADAS

**HORÁRIOS FIXOS SAINDO ÀS 14, 15 E 16 HORAS**

### OFICINAS DIVERSAS PARA PÚBLICO ATÉ 14 ANOS

**15 E 16 HORAS**

### RODA DE CONVERSA PARA PÚBLICO ACIMA DE 14 ANOS

**2ª e 4ª FEIRAS ÀS 17 HORAS**

## PROGRAMAÇÃO DAS OFICINAS

DIA	HORA	OFICINA	DESCRIÇÃO
02	15H	MATA CILIAR	A oficina se propõe a explicar o que é a mata ciliar e sua importância por meio de experiência prática.
	16H	VITÓRIA: A CIDADE QUE QUEREMOS	A partir da visualização de um vídeo, estimularemos as crianças e adolescentes a manifestarem características e valores que devem conter a cidade de seus sonhos.
03	15H	CAPOEIRA E ESCRAVOS DE JÓ	Contaçõ de história sobre as origens da Capoeira e da cantiga Escravos de Jó, com danças e brincadeiras.
	16H	MANGUE ARTEIRO	A oficina reproduz o ecossistema manguezal utilizando a técnica de colagem com massinha e/ou materiais recicláveis diversos na elaboração de um quadro tendo como base uma bandeja de isopor. O aluno vai representar a fauna e a flora do ambiente, o que possibilita a maior compreensão e aprofundamento no assunto.
04	15H	MAPÃO DE VITÓRIA	Essa oficina se propõe a localizar a criança e adolescente na cidade de Vitória, destacando suas praias, o Parque da Fonte Grande, demais pontos turísticos, manguezais, inserindo também noções sobre o processo de expansão e urbanização da cidade.
	16H	PANELINHA DE BARRO	A cidade de Vitória possui uma ampla tradição cultural, entre elas, a produção artesanal da Panela de Barro, que nos últimos séculos têm garantido a sobrevivência econômica das famílias vinculadas à Associação das Paneleiras de Goiabeiras, localizada no Bairro de Goiabeiras. Na oficina o aluno prepara sua panelinha de barro, feita com argila ou barro e aprende um pouco mais desse objeto que é Patrimônio Imaterial do Brasil.
07	15H	CICLO DA ÁGUA	Contaçõ de história sobre o ciclo da água com vivência de experimento sobre o fenômeno.
	16H	CASACA	Em uma abordagem cultural, nesta oficina, os alunos entram em contato com a história e musicalidade do congo capixaba e são estimulados a produzir a casaca (instrumento símbolo dessa tradição), por meio da reciclagem de garrafa PET.

08	15H	AMIGOS DA NATUREZA	A oficina objetiva tratar sobre os prejuízos sofridos pelo meio ambiente devido à sua exploração sem cuidados pelos seres humanos, tendo em vista as questões expostas por meio da visita guiada aos espaços dos ecossistemas na ECBH, incentivando a conscientização ambiental.
	16H	LENDAS INDÍGENAS	Contação de lendas indígenas com cantigas de roda.
09	15H	TAUMATRÓPIO	Na oficina, após o roteiro Ecossistema, o aluno vai representar a fauna e a flora de um dos ecossistemas que viu. De um lado, ele desenha um dos ecossistemas representados na escola, e do outro lado, desenha um dos animais visto nos espaços da escola produzindo, assim, um instrumento de ilusão de ótica.
	16H	HAIKAI	O “Haikai” é um pequeno poema, composto por apenas três versos. É uma arte milenar e tem esse nome porque sua origem é japonesa (Hai = brincadeira, kai = harmonia). A principal característica de um Haikai é a simplicidade, e a missão da poesia haicaísta é aguçar em quem lê o espírito contemplativo. Ou seja, o acervo da ECBH, que em boa parte representa os ecossistemas naturais do Espírito Santo, será de grande ajuda para a produção dessa poesia, que tem justamente a natureza (e as estações do ano) como inspiração.
10	15H	MAPÃO DE VITÓRIA	Essa oficina se propõe a localizar a criança e adolescente na cidade de Vitória, destacando suas praias, o Parque da Fonte Grande, demais pontos turísticos, manguezais, inserindo também noções sobre o processo de expansão e urbanização da cidade.
	16H	MATERIAIS RECICLÁVEIS	Essa oficina objetiva trabalhar os conceitos de animais vertebrados e invertebrados com confecção de modelos a partir de materiais recicláveis.
11	15H	ESCAVAÇÃO	A oficina permite ao aluno conhecer como foi o período pré-histórico no Espírito Santo, quais os vestígios desse período em nosso território, quem foram os sambaquieiros. Essa oficina, também, destaca o trabalho do arqueólogo na descoberta dos vestígios da cultura material do Espírito Santo e culmina com a realização da simulação da atividade de escavação arqueológica e com a demonstração dos resultados obtidos a partir dela. A História primitiva do território capixaba é resgatada de forma lúdica.

	16H	ABAYOMI	As bonecas símbolo de resistência ficaram conhecidas como Abayomi, palavra lorubá que significa encontro precioso. Essa oficina se propõe a confeccionar bonecas “Abayomi”, conversando com as crianças e adolescentes o contexto histórico de sua produção e seu significado de resistência.
14	15H	MONUMENTOS: A IMPORTÂNCIA DE SE CUIDAR	Visitaremos o Salão do Patrimônio Histórico apresentando nossos principais monumentos arquitetônicos. Nessa oficina trabalharemos o conceito de patrimônio histórico e a importância de sua preservação como memória histórica de um povo.
	16H	JOGO BATALHA DO CRICARÉ	A “Batalha do Cricaré” foi uma das mais sangrentas batalhas ocorridas entre índios Tupis e portugueses. Aconteceu no século XVI (1558) na região próxima ao encontro dos rios Cricaré e Mariricú no território hoje correspondente a cidade de São Mateus, no norte do estado. O jogo de tabuleiro “Batalha do Cricaré”, inspirado no “jogo Combate”, tem por objetivo resgatar o prisioneiro capturado pelo grupo inimigo e a estratégia e o conhecimento do jogador fará dele o ‘vencedor da Batalha do Cricaré’.
15	15H	ORIGAMI	Origami é uma tradicional arte japonesa que consiste em dobrar papel criando representações de seres e objetos com dobras geométricas sem cortar ou colar a peça de papel. Nessa oficina produziremos dobraduras representando animais da natureza.
	16H	MANGUEARTEIRO	A oficina reproduz o ecossistema manguezal utilizando a técnica de colagem com massinha e/ou materiais recicláveis diversos na elaboração de um quadro tendo como base uma bandeja de isopor. O aluno vai representar a fauna e a flora do ambiente, o que possibilita a maior compreensão e aprofundamento no assunto.
16	15H	ESCAVAÇÃO	A oficina permite ao aluno conhecer como foi o período pré-histórico no Espírito Santo, quais os vestígios desse período em nosso território, quem foram os sambaquieiros. Essa oficina, também, destaca o trabalho do arqueólogo na descoberta dos vestígios da cultura material do Espírito Santo e culmina com a realização da simulação da atividade de escavação arqueológica e com a demonstração dos resultados obtidos a partir dela. A História primitiva do território capixaba é resgatada de forma lúdica.

	16H	PRODUÇÃO ARTÍSTICA	Essa oficina consistirá numa contação de histórias, onde trabalharemos as principais lendas do folclore capixaba. Dessa forma, as crianças e adultos conhecerão as histórias que rondam algumas cidades do nosso estado. Em um segundo momento, será proposto uma produção artística individual sobre a lenda que mais gostarem.
17	15H	TAUMATRÓPIO	Nessa oficina o aluno vai representar a fauna e a flora de nossos ecossistemas. De um lado, ele desenha um dos ecossistemas representados na escola, e do outro lado, desenha um dos animais visto em nosso espaço produzindo, assim, um instrumento de ilusão de ótica.
	16H	ANIMAIS MARINHOS	Atividade que busca apresentar uma parte da grande biodiversidade marinha que possuímos no Espírito Santo, principalmente a partir dos elementos que temos na ECBH.
18	15H	MATA CILIAR	A oficina se propõe a explicar o que é a mata ciliar e sua importância por meio de experiência prática.
	16H	CASACA	Em uma abordagem cultural, nesta oficina, os alunos entram em contato com a história e musicalidade do congo capixaba e são estimulados a produzir a casaca (instrumento símbolo dessa tradição), por meio da reciclagem de garrafa PET.
21	15H	ESCAVAÇÃO	A oficina permite ao aluno conhecer como foi o período pré-histórico no Espírito Santo, quais os vestígios desse período em nosso território, quem foram os sambaquieiros. Essa oficina, também, destaca o trabalho do arqueólogo na descoberta dos vestígios da cultura material do Espírito Santo e culmina com a realização da simulação da atividade de escavação arqueológica e com a demonstração dos resultados obtidos a partir dela. A História primitiva do território capixaba é resgatada de forma lúdica.
	16H	QUEM É, QUEM É? TARTARUGA!	Mostrar os diferentes quelônios que existem: Tartarugas marinhas e de água doce, Cágados e Jabutis.
22	15H	TAUMATRÓPIO	Nessa oficina o aluno vai representar a fauna e a flora de nossos ecossistemas. De um lado, ele desenha um dos ecossistemas representados na escola, e do outro lado, desenha um dos animais visto em nosso espaço produzindo, assim, um instrumento de ilusão de ótica.

	16H	PRODUÇÃO ARTÍSTICA	Essa oficina consistirá numa contação de histórias, onde trabalharemos as principais lendas do folclore capixaba. Dessa forma, as crianças e adultos conhecerão as histórias que rondam algumas cidades do nosso estado. Em um segundo momento, será proposto uma produção artística individual sobre a lenda que mais gostarem.
23	15H	PINTURA RUPESTRE	Arte rupestre é o termo usado para denominar as representações artísticas pré-históricas. Nessa oficina, as crianças e adolescentes serão estimuladas a experimentar as primeiras formas de linguagem e conversação dos primeiros habitantes humanos do planeta, como expressão da simbologia na produção de cultura.
	16H	JOGO APRENDENDO COM OS ÍNDIOS	Jogo que propõe colocar a criança e o adolescente em contato com a cultura e história dos índios brasileiros
	15H	ANIMAIS MARINHOS	Atividade que busca apresentar uma parte da grande biodiversidade marinha que possuímos no Espírito Santo, principalmente a partir dos elementos que temos na ECBH.
	16H	JOGO BATALHA DO CRICARÉ	A “Batalha do Cricaré” foi uma das mais sangrentas batalhas ocorridas entre índios Tupis e portugueses. Aconteceu no século XVI (1558) na região próxima ao encontro dos rios Cricaré e Maricú no território hoje correspondente a cidade de São Mateus, no norte do estado. O jogo de tabuleiro “Batalha do Cricaré”, inspirado no “jogo Combate”, tem por objetivo resgatar o prisioneiro capturado pelo grupo inimigo e a estratégia e o conhecimento do jogador fará dele o ‘vencedor da Batalha do Cricaré’.
25	15H	TAUMATRÓPIO	Nessa oficina o aluno vai representar a fauna e a flora de nossos ecossistemas. De um lado, ele desenha um dos ecossistemas representados na escola, e do outro lado, desenha um dos animais visto em nosso espaço produzindo, assim, um instrumento de ilusão de ótica.
	16H	RETRATOS DO MAR	Apresentar animais marinhos que muitos de nós desconhecemos que vivem em nosso estado refletindo como nossas atitudes influenciam na vida desses seres.
28	15H	CAPOEIRA E ESCRAVOS DE JÓ	Contação de história sobre as origens da Capoeira e da cantiga Escravos de Jó, com danças e brincadeiras.

	16H	MAPÃO DE VITÓRIA	Essa oficina se propõe a localizar a criança e adolescente na cidade de Vitória, destacando suas praias, o Parque da Fonte Grande, demais pontos turísticos, manguezais, inserindo também noções sobre o processo de expansão e urbanização da cidade.
29	15H	MONUMENTOS: A IMPORTÂNCIA DE SE CUIDAR	Visitaremos o Salão do Patrimônio Histórico apresentando nossos principais monumentos arquitetônicos. Nessa oficina trabalharemos o conceito de patrimônio histórico e a importância de sua preservação como memória histórica de um povo.
	16H	ANIMAIS MARINHOS	Atividade que busca apresentar uma parte da grande biodiversidade marinha que possuímos no Espírito Santo, principalmente a partir dos elementos que temos na ECBH.
30	15H	ABAYOMI	As bonecas símbolo de resistência ficaram conhecidas como Abayomi, palavra lorubá que significa encontro precioso. Essa oficina se propõe a confeccionar bonecas “Abayomi”, conversando com as crianças e adolescentes o contexto histórico de sua produção e seu significado de resistência.
	16H	CICLO DA ÁGUA	Contação de história sobre o ciclo da água com vivência de experimento sobre o fenômeno.
31	15H	LENDAS INDÍGENAS	Contação de lendas indígenas com cantigas de roda.
	16H	JOGO APRENDENDO COM OS ÍNDIOS	Jogo que propõe colocar a criança e o adolescente em contato com a cultura e história dos índios brasileiros

### PROGRAMAÇÃO DA RODA DE CONVERSA

DIA	TEMA
7	30 ANOS DA CONSTITUIÇÃO CIDADÃ: ASSEGURAMOS OS DIREITOS DE TODOS?
9	COMO SE DÁ O PROCESSO DE EXTINÇÃO E TAXIDERMIZAÇÃO.
14	OS IMPACTOS DA URBANIZAÇÃO SOBRE OS ECOSISTEMAS
23	INTOLERÂNCIA RELIGIOSA

