

1. Gincanas de Encerramento do Trimestre

As gincanas de encerramento do trimestre têm como principal objetivo transformar o ambiente escolar em um espaço mais leve, colaborativo e integrado. Ao final de cada ciclo avaliativo, os estudantes costumam carregar estresse, cansaço e, muitas vezes, pouca motivação. Por isso, a gincana surge como um momento de respiro, mas também de aprendizado e convivência. O evento funcionaria como uma celebração coletiva, planejada com antecedência pela comissão organizadora, formada por membros do Grêmio e alguns professores que atuariam mais como apoio técnico, enquanto a responsabilidade geral recairia sobre o Grêmio Estudantil. O planejamento começaria três semanas antes, definindo as modalidades — provas intelectuais, recreativas, artísticas e esportivas — todas pensadas para acolher tanto quem é mais ativo quanto quem prefere desafios mais tranquilos. As turmas se inscreveriam para representar sua série, e monitores seriam treinados para manter a organização durante as atividades. A gincana ocorreria na quadra ou pátio, com estações montadas e uma tabela de pontuação transparente. Ao final, a premiação seria simbólica, como certificados, troféus de papelão e momentos musicais para a turma vencedora, reforçando que o foco está no espírito de equipe, e não em competir de forma agressiva. O evento incluiria todos os estudantes, fortalecendo vínculos e criando uma memória positiva dentro da escola.

2. Momentos de Saúde Mental com a Psicóloga

Os momentos de saúde mental seriam encontros regulares conduzidos pela psicóloga da escola, em parceria com o Grêmio, para oferecer aos estudantes um espaço seguro de escuta, conversa e orientação. A proposta surge da necessidade cada vez maior de cuidar do bem-estar emocional dos jovens, especialmente diante do aumento de ansiedade, bullying, dificuldades de socialização e a sobrecarga enfrentada pelas turmas, como os terceiros anos pressionados pelos vestibulares e os primeiros anos lidando com adaptação. A cada mês, seriam realizados encontros de 30 a 45 minutos, planejados previamente para que a psicóloga e o Grêmio escolham temas relevantes — sono, desempenho escolar, autocuidado, redes sociais, relacionamentos, organização da rotina. O encontro funcionaria como uma roda de conversa interativa, começando com um acolhimento, seguido de uma atividade prática e finalizado com espaço aberto para perguntas. Para incluir os alunos de verdade, haveria um formulário anônimo onde eles mesmos escolhem os temas mais urgentes. As conversas aconteceriam em espaços acessíveis: quadra, cantina ou sala reservada. O projeto ajuda a criar um ambiente escolar mais acolhedor, prevenindo problemas e fortalecendo vínculos entre estudantes e escola.

3. Campanhas de Alimentos e Agasalhos

A campanha de arrecadação de alimentos e agasalhos tem o propósito de aproximar a escola da comunidade e fortalecer a solidariedade entre estudantes. Durante três semanas, seriam recolhidos donativos em pontos estratégicos — direção, portaria ou sala dos professores — acompanhados de cartazes explicando o que pode ser doado, o estado de conservação e a importância de verificar datas de validade. Ao final da arrecadação, uma equipe de alunos voluntários organizaria os materiais, separando-os em kits específicos para famílias previamente identificadas por parceiros confiáveis, como o CRAS, igrejas locais ou associações comunitárias. O Grêmio registraria tudo em planilhas simples e garantiria que a entrega fosse feita com cuidado e respeito. Essa ação não apenas ajuda famílias carentes, mas também fortalece o senso de responsabilidade social nos estudantes, mostrando que o papel do Grêmio vai muito além do ambiente escolar e pode transformar vidas ao redor.

4. Ampliação da Rádio Escolar e Criação do Podcast

A ampliação da rádio escolar busca transformar o atual sistema de avisos em um canal mais criativo e informativo. A ideia é introduzir podcasts curtos, produzidos pelos próprios alunos, com notícias da escola, dicas de estudo, entrevistas rápidas, leitura de poemas e até análises de eventos importantes. Esse formato permite que os estudantes desenvolvam habilidades de comunicação, edição e organização, além de se sentirem mais conectados ao cotidiano escolar. O Grêmio montaria uma equipe voluntária com apresentadores, roteiristas, editores e responsáveis por divulgação. O treinamento seria feito com celulares e aplicativos gratuitos de gravação, mantendo tudo dentro da realidade da escola pública. Em até seis semanas, os dois primeiros episódios piloto estariam prontos, passando por revisão antes de serem publicados nas redes sociais da escola — sempre com autorização da direção. O podcast oferece uma nova forma de participação, dando voz aos estudantes e ampliando a interação entre diferentes turmas.

5. Desfile Ecológico e Exposição de Arte com Materiais Recicláveis

O desfile ecológico e a exposição de arte ecológica têm o objetivo de unir criatividade, educação ambiental e consciência social. O projeto funcionaria como uma atividade interdisciplinar, envolvendo professores de Artes, Química, Biologia e Português, que ajudariam na construção dos conceitos e temas. A primeira etapa seria a campanha de coleta de materiais recicláveis, seguida por oficinas nas turmas para criar peças artísticas, roupas temáticas e instalações visuais. Cada série teria um tema específico, guiado por inspirações literárias, sociais ou ambientais, tornando o projeto rico em significado. No dia da apresentação, a quadra se transformaria em uma passarela e galeria, onde os alunos exibiriam suas obras. Jurados internos ou convidados avaliariam criatividade, mensagem ecológica e originalidade. Após o evento, parte dos materiais seria destinada à coleta seletiva ou doação para ONGs locais, e uma parte

ficaria exposta na escola como recordação. O projeto promove consciência ecológica e reforça o protagonismo estudantil.

6. Clubes Escolares: Xadrez, Dança e Escrita

Os clubes escolares oferecem aos alunos a oportunidade de desenvolver suas habilidades e interesses fora da rotina de sala de aula. O clube de xadrez incentivaria o raciocínio lógico e prepararia estudantes para competições internas e externas. O clube de dança permitiria que os jovens explorassem expressão corporal, criatividade e trabalho em grupo. O clube de escrita incentivaria produção textual, crítica literária e até a publicação de pequenas antologias feitas pelos próprios alunos. As inscrições abririam a cada trimestre e as reuniões seriam semanais ou quinzenais, dependendo da quantidade de participantes. Um perfil único nas redes sociais mostraria os bastidores e produções dos clubes, dando visibilidade ao trabalho dos estudantes. Os clubes também funcionariam como espaços seguros, sem pressão, onde qualquer aluno pode compartilhar talentos, aprender e criar vínculos sociais importantes.

7. Projeto de Inclusão para Alunos Introvertidos

Muitos alunos têm grande talento, mas evitam atividades que envolvem exposição pública. Por isso, o projeto de inclusão para alunos introvertidos cria caminhos para participação discreta, valorizando suas habilidades de bastidores. Através de autoinscrição ou indicação de professores, esses estudantes poderiam atuar como roteiristas de podcast, designers de cartazes, editores de vídeo, responsáveis por playlists, organizadores de cenografia e revisores de textos. Todas as tarefas seriam organizadas em cartões de atividades com metas curtas e prazos claros, permitindo que o aluno contribua sem sentir sobrecarga. No final de cada ciclo, seus trabalhos seriam reconhecidos nos murais e na rádio, garantindo valorização sem exposição. Esse projeto fortalece a autoestima de estudantes que muitas vezes passam despercebidos e cria ambientes mais inclusivos.

8. Debates Escolares

A proposta dos debates escolares visa fomentar pensamento crítico, comunicação verbal e respeito às diferentes opiniões. A cada trimestre, seriam escolhidos temas relevantes e educativos — meio ambiente, saúde pública, redes sociais, cidadania — evitando discussões extremas que possam gerar conflitos. Os participantes seriam divididos por sorteio ou inscrição, recebendo materiais básicos de apoio e orientações sobre linguagem adequada. O evento seria mediado por um professor, garantindo organização e respeito às regras. Ao final, uma breve conversa avaliaria o desempenho e reconheceria os participantes com certificados. Os debates se tornam um espaço de

formação cidadã e preparação para situações como apresentações, vestibulares e até entrevistas de emprego.

9. Peças Teatrais Inclusivas

O projeto de peças teatrais inclusivas tem como foco romper panelinhas e abrir espaço para qualquer estudante participar, seja no palco ou nos bastidores. A seleção de elenco e equipe técnica seria transparente, com critérios claros que valorizem empenho, dedicação e vontade de aprender. Os ensaios ocorreriam por dois meses, com retrospectivas semanais para acompanhar evolução e ajustar o processo. As produções utilizariam recursos simples — papelão, tecidos reaproveitados, iluminação básica — reforçando criatividade e sustentabilidade. O espetáculo final seria registrado e compartilhado nos canais da escola (com autorização). Além de promover cultura, o teatro ajuda os estudantes a desenvolverem expressão, responsabilidade e trabalho em equipe.

10. Sarau Trimestral

O sarau trimestral oferece um espaço de liberdade artística, onde alunos podem apresentar poesia, música, contação de histórias, cenas curtas e performances diversas. A cada edição, o Grêmio abriria inscrições com tempo máximo para cada apresentação, garantindo diversidade na programação. O evento seria realizado na quadra ou pátio, com mesa de som simples, microfone e um ambiente confortável, com cadeiras e tapete para leituras. As apresentações seriam registradas e compartilhadas pela rádio e redes sociais do Grêmio. O sarau incentiva a produção cultural dentro da escola e fortalece a autoestima dos estudantes, além de valorizar talentos que muitas vezes passam despercebidos.

11. Cápsula do Tempo

A cápsula do tempo é uma proposta simbólica que fortalece o vínculo dos estudantes com sua trajetória escolar. Cada turma prepararia cartas, fotos e pequenos objetos permitidos, que seriam lacrados em uma caixa resistente junto com um documento oficial listando o conteúdo. A direção guardaria a cápsula, com registro em ata para evitar perdas. A abertura aconteceria em um momento significativo, como o final do ensino médio. O projeto cria memória coletiva, estimula reflexão e torna a passagem pelos anos escolares mais especial e significativa.

12. Campeonato de Jogos Digitais (Proposta Extra)

O campeonato de jogos digitais tem como objetivo aproximar a escola da realidade dos jovens, usando jogos como ferramenta de integração e diversão saudável. As modalidades incluirão FIFA, Free Fire, Clash Royale, Mortal Kombat e outros que

possam ser jogados em celulares ou em consoles disponibilizados pelos próprios alunos ou emprestados por parceiros locais. O Grêmio organizaria arrecadações voluntárias de equipamentos: monitores emprestados por professores, caixas de som simples da escola, controles cedidos por alunos participantes ou ex-alunos, e até doações de diversos membros da comunidade. As partidas seriam realizadas na sala de informática, pátio ou auditório, dependendo da estrutura disponível. O campeonato promoveria convivência e valorizaria a cultura gamer, criando um evento inovador dentro da escola.