



## Projeto Pedagógico Aurelina Geek

<b>Tema:</b>	AURELINA GEEK (CULTURA ASIÁTICA)
<b>Bimestre:</b>	2º
<b>Ano:</b>	2024
<b>Data:</b>	04/05/2024
<b>Turmas:</b>	TODAS AS TURMAS DE ENSINO MÉDIO
<b>Professor(es):</b>	IB PAULO DE ARAÚJO
<b>Apresentação:</b>	AURELINA GEEK: EVENTO VOLTADO PAARA A CULTURA DE ANIMES E MANGÁS (SÉRIES ANIMADAS E QUADRINHOS JAPONESES), MÚSICA COREANA (KPOP), ARTES MARCIAIS E JOGOS.
<b>Justificativa:</b>	DEVIDO AO GRANDE INTERESSE DOS ALUNOS AOS REFERIDOS TEMAS SUPRACITADOS, JUSTIFICA-SE A CRIAÇÃO DE UM ESPAÇO PARA A CONTEMPLAÇÃO E INTERAÇÃO DESSES ALUNOS.
<b>Objetivo Geral:</b>	PROMOÇÃO DA CULTURA ASIÁTICA EM DIÁLOGO COM AS TECNOLOGIAS DISPONÍVEIS E A PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES.
<b>Objetivos Específicos:</b>	ESTIMULAR NOS ALUNOS O CONSUMO DE CULTURA ASIÁTICA VISANDO O DESPERTAR, APRIMORAMENTO DAS HABILIDADES ARTÍSTICAS E INTELECTUAIS.
<b>Procedimentos Metodológicos:</b>	EXPOSIÇÕES, TORNEIOS, DECORAÇÃO, DEMOSNTRAÇÕES, CARACTERIZAÇÃO E JOGOS DIGITAIS.
<b>Cronograma:</b>	AULA PRÁTICA DE JIU-JTSU, APRESENTAÇÃO DE DANÇA KPOP, CONCURSO DE COSPLAY, SALA DE JOGOS E MESAS DE RPG.
<b>Avaliação:</b>	PONTUAÇÃO EXTRA PARA OS ALUNOS PARTICIPANTES EM CONSONÂNCIA COM ACORDADO EM ROTP 2024