

# Experimento social: Amarelinha

- **Dados dos Autores:**

|         |                             |         |  |
|---------|-----------------------------|---------|--|
| Autor 1 | JHENYFFER FELIX DE OLIVEIRA |         |  |
| e-mail  |                             | Contato |  |
| Autor 2 |                             |         |  |
| e-mail  |                             | Contato |  |
| Autor 3 |                             |         |  |
| e-mail  |                             | Contato |  |

- **Dados dos Orientadores:**

|              |                                    |
|--------------|------------------------------------|
| Orientador 1 | Profª Mestre: Karina Alves         |
| Orientador 2 | Profª Paula Perpetuo Costa Miagava |
| Orientador 3 |                                    |

- **Dados do projeto**

**Qual o tema da pesquisa?**

Análise dos resultados obtidos pela experimentação do jogo de amarelinha

**Questão ou problema identificado**

Quebra de paradigmas em relação sobre brincadeiras que remetam a infância

**Hipótese ou questão de pesquisa**

Perfil e idade que em média participaram do experimento

**Objetivos**

O objetivo principal desse experimento é analisar e quantificar o perfil, idade das pessoas que participaram desse experimento social ressaltando que velhos hábitos podem auxiliar no bem estar do ser humano.

**Descrição detalhada dos materiais e métodos (Procedimentos) que serão utilizados no desenvolvimento do projeto.**

-Papel Kraft

- Cartolina várias cores
- Estilete
- Cola
- Papelão
- Tinta
- Régua

### Referências Bibliográficas para o Projeto. (Pelo menos duas)

<https://www.terra.com.br/noticias/dino/o-poder-do-sorriso-especialista-explica-como-hormonios-da-felicidade-conectam-pessoas,a164cf138f596b9d506f22208878d3899zuyu0a4.html> acesso em 30/08/2022.

<https://www.ufrgs.br/ciencia/residuos-de-medicamentos-e-hormonios-na-agua-preocupam-cientistas/> acesso em 30/08/2022

### • Cronograma

| Mês                   | Agosto |    |    |    | Setembro |    |    |    | Outubro |    |    |    |
|-----------------------|--------|----|----|----|----------|----|----|----|---------|----|----|----|
| Principais atividades | S1     | S2 | S3 | S4 | S1       | S2 | S3 | S4 | S1      | S2 | S3 | S4 |
|                       |        |    |    |    |          |    |    |    |         |    |    |    |
|                       |        |    |    |    |          |    |    |    |         |    |    |    |
|                       |        |    |    |    |          |    |    |    |         |    |    |    |
|                       |        |    |    |    |          |    |    |    |         |    |    |    |
|                       |        |    |    |    |          |    |    |    |         |    |    |    |

Observações:

Este documento deve ser submetido em PDF no ato da inscrição.

### Resumo

Pequenas coisas tem o poder de mudar este quadro: Gestos de carinho de outras pessoas, gentilezas, palavras dóceis, etc., tudo isso é capaz de transformar o dia “insuportável” de alguém em um momento feliz. Contudo, ações como essas tem se tornado cada dia mais raras. O que mais vemos nas ruas são pessoas olhando para a tela do celular ou para o chão, evitando até mesmo o contato visual com outras pessoas. No trabalho, só se pensa em fazer a sua parte e ir embora. Em casa, a única preocupação é cuidar do seu, não importa se alguém está tendo um dia ruim...Dentre muitos que

ignoram a existência do próximo, existem aqueles que ainda têm um lado “humano” e o exercitam no dia a dia.

Diante disso propomos nesse experimento social a interação de passante com brincadeiras que nos remetem a infância. Escolhemos a amarelinha visto que grande parte das pessoas já tenham brincado na infância. Brincar de amarelinha é uma das atividades mais antigas das quais se tem notícia dentro do universo infantil. A brincadeira é tão gostosa que até mesmo adultos se rendem a ela, só para reviver momentos preciosos da infância além disso abordaremos nesse projeto quais as vantagens de brincar de amarelinha.

### **JUSTIFICATIVA**

A amarelinha é uma brincadeira que desenvolve noções espaciais e auxilia diretamente na organização do esquema corporal, da motricidade e força. Além disso o fato de brincar faz com que o cérebro libere hormônios ligados a felicidade.

### **OBJETIVO**

O objetivo principal desse experimento é analisar e quantificar o perfil, idade das pessoas que participaram desse experimento social ressaltando que velhos hábitos podem auxiliar no bem-estar do ser humano.

### **METODOLOGIA**

Vamos observar de longe as pessoas que passam sobre a calçada e interagem com a brincadeira anotando a idade aproximada e se houve alguém que sorriu. Feito isso iremos analisar os dados em gráficos e faremos o mesmo na feira de ciências na PEI Valderice.

### **RESULTADOS ESPERADOS**

Através desse projeto tentaremos traçar um perfil sobre o tipo de pessoas e idades das pessoas que interagiram com nosso experimento para tanto utilizaremos gráficos elaborados nos dias dos experimentos bem como na feira de ciências da nossa escola.