

#BRINDE
DINÂMICAS

DIA DO ESTUDANTE



ATENÇÃO

ESTE MATERIAL É APENAS UM BRINDE
PARA EXPRESSAR NOSSA GRATIDÃO PELA
CONFIANÇA DE NOSSOS CLIENTES NA
NUUEM KIDS!
PARA CONHECER MAIS SOBRE NOSSA GAMA
DE MATERIAIS ACESSE:

LOJA NUUEM KIDS



APERTE AQUI





GINCANA DO CONHECIMENTO

Objetivo:

Estimular o raciocínio lógico, o conhecimento interdisciplinar e o trabalho em equipe de forma lúdica.

Participantes:

De 3 a 6 equipes com 4 a 6 alunos cada

Separar por ciclos (Fundamental II e Médio) ou misturar turmas para integração

Regras:

1. Cada rodada tem perguntas de diferentes áreas: Matemática, Ciências, Português, História, Atualidades, Cultura Pop, etc.
2. Um representante da equipe responde em até 15 segundos.
3. Acertos = 10 pontos | Erros = passa para a próxima equipe.
4. Rodadas bônus com desafios surpresa: mímica de profissões, soletrar palavras difíceis, adivinhar música tocada ao contrário, montar quebra-cabeça de palavras.

Materiais:

Quadro ou painel com marcador de pontos

Cartões de perguntas

Sineta ou campainha

Prêmios simbólicos

Variações:

Gincana Relâmpago: tempo máximo de 30 minutos

Quiz digital com Kahoot, se houver recursos tecnológico

GINCANA DO CONHECIMENTO



QUESTÕES PARA GINCANA DO CONHECIMENTO

Nível 2 – Ensino Médio
(intermediário/avançado)

◆ Nível 1 – Fundamental II (mais acessível)

1. Qual é o plural de “pão”?

→ Pães

2. Quanto é 25% de 80?

→ 20

3. Que planeta é conhecido como o “planeta vermelho”?

→ Marte

4. Em que continente fica o Brasil?

→ América do Sul

5. Quem escreveu “O Sítio do Picapau Amarelo”?

→ Monteiro Lobato

6. Qual o maior órgão do corpo humano?

→ A pele

7. Qual é a capital do estado de Pernambuco?

→ Recife

8. Qual é a operação inversa da multiplicação?

→ Divisão

9. Qual é o número romano que representa 50?

→ L

10. Quantos segundos tem 1 minuto e meio?

→ 90 segundos

11. Qual é o nome do processo de divisão celular que gera células idênticas?

→ Mitose

12. Em que ano foi assinada a Lei Áurea no Brasil?

→ 1888

13. Qual é a fórmula da velocidade média?

→ $V_m = \Delta S / \Delta T$ (variação do espaço sobre o tempo)

14. Quem foi o presidente do Brasil antes do atual?

→ Jair Bolsonaro (ou o anterior ao atual em exercício na época)

15. Quem é o autor da teoria da relatividade?

→ Albert Einstein

16. Qual o nome do composto químico com fórmula H_2O_2 ?

→ Peróxido de hidrogênio

17. Quantos vértices tem um cubo?

→ 8

18. O que significa “oximoro” na literatura?

→ Figura de linguagem que une termos opostos, como “silêncio ensurdecador”

19. Qual é o principal gás causador do efeito estufa?

→ Dióxido de carbono (CO_2)

20. Traduza a frase: “She has already done her homework.”

→ Ela já fez a lição de casa.



ESTAÇÃO CRIATIVA

Objetivo:

Estimular a criatividade e o trabalho em equipe com produções artísticas que valorizem o papel do estudante.

Participantes:

Individuais ou em grupos de 3-4 alunos

Atividades sugeridas:

Criação de memes educativos: usar temas escolares ou situações do cotidiano do estudante.

Confecção de camisetas personalizadas: com tinta de tecido, estêncil e pincéis.

Cartazes ou murais temáticos: com frases como “O que é ser estudante?”

Poemas e slogans: os mais criativos podem ser expostos nos corredores ou redes sociais da escola.

Materiais:

Tintas, pincéis, cartolinas, papelão, tesoura, cola

Camisetas brancas (cada aluno pode trazer a sua)

Impressões de memes em branco para customização

Dica:

Criar um “Museu do Estudante” com as obras expostas ao final do dia



CAÇA AO TESOURO TEMÁTICA

Objetivo:

Desenvolver raciocínio lógico, espírito de equipe e conhecimento interdisciplinar.

Participantes:

Grupos de 4 a 6 estudantes

Como funciona:

1. Os grupos recebem uma pista inicial.
2. Cada pista leva a um ponto da escola onde há um mini-desafio (pergunta, tarefa física, charada, etc.)
3. Ao completar, recebem a próxima pista.
4. Ganha quem encontrar o “tesouro” primeiro.

Materiais:

Envelopes com pistas

Objetos escondidos

Doces ou lembranças para premiação final

ROTEIRO COMPLETO – CAÇA AO TESOURO TEMÁTICA

◆ Estação 1 – Ponto de Partida (Sala da Direção ou Pátio)

Enigma inicial: "Sou onde o dia começa e o plano acontece. Aqui mora a gestão, e também o recomeço das ações."

➡ Resposta esperada: Direção ou Coordenação

Desafio:

Resolver um sudoku de 3x3 simples (Fundamental II) ou mini quebra-cabeça lógico com operações básicas (Médio).

✅ Ao completar, recebem a próxima pista.

◆ Estação 2 – Biblioteca

Enigma:

"Tenho páginas, tenho capas, sou cheia de histórias e palavras. Se quer me encontrar, venha me folhear."

➡ Resposta esperada: Biblioteca

Desafio:

Montar o título de um livro famoso com letras embaralhadas (ex: "OHMRA YTOE" = O Morro dos Ventos Uivantes)

✓ Após acertar, recebem a próxima dica.

◆ Estação 3 – Quadra ou Ginásio

Enigma:

"Aqui se joga, aqui se corre. Se não sabe onde é, procure quem sua camiseta molhe."

➡ Resposta esperada: Quadra

Desafio:

Desafio físico:

Cada integrante deve fazer:

3 pulos de corda

3 embaixadinhas

5 agachamentos

✓ Após completar em grupo, recebem a pista seguinte.

◆ Estação 4 – Sala dos Professores

Enigma:

"É onde quem ensina descansa e pensa. Onde a lição se renova e a ideia compensa."

➡ Resposta esperada: Sala dos Professores

Desafio:

Quem é o Professor? (Jogo de pistas)

O grupo recebe 3 dicas sobre um(a) professor(a) da escola. Devem adivinhar quem é.

Exemplo: "Gosta de chá, dá aula de Matemática e tem dois gatos."

✓ Ao acertar, recebem a próxima pista.

◆ Estação 5 – Banheiro (com monitor supervisionando)

Enigma:

"Espelho meu, espelho meu... onde a higiene começa e termina o corre-corre do recreio?"

➡ Resposta esperada: Banheiro

Desafio:

Jogo rápido de higiene: montar em ordem os passos da lavagem correta das mãos (imagens ou palavras).

✓ Ao acertar, ganham a nova pista.

◆ Estação 6 – Cantina ou Refeitório

Enigma:

"Se tem fome, eu sou abrigo. Me chamam quando o sino toca e há fila de amigo."

➡ Resposta esperada: Cantina

Desafio:

Quiz alimentar: 3 perguntas-relâmpago:

1. O que tem mais vitamina C: laranja ou maçã? (laranja)

2. Qual é o grupo alimentar do arroz? (energético/carboidrato)

3. O que é mais saudável: assado ou frito? (assado)

✓ Acertando ao menos duas, ganham a pista.

◆ Estação 7 – Laboratório de Ciências (ou Sala de Ciências)

Enigma:

"Ácidos e bases, tubos e frascos. Aqui a ciência faz seus passos."

➡ Resposta esperada: Laboratório

Desafio:

Mistura misteriosa (sem produtos perigosos):

Resolver qual líquido combina com qual função (exemplo: vinagre → ácido, sabão → base).

✓ Após combinar corretamente, nova dica.

◆ Estação Final – Tesouro! (Auditório, biblioteca ou sala secreta)

Última pista (criptografada, em código de símbolos ou dobrada como origami):

"Aqui termina a jornada, com risos e alegria. O prêmio te espera onde se apresenta a poesia."

➡ Resposta esperada: Auditório ou Sala de Apresentações

TESOURO:

Uma caixa decorada com:

Certificados

Doces

Brindes ou lembranças

🎁 Extras (opcional):

Dica bônus para o grupo que resolver um enigma extra no meio do caminho

Tempo limite: 30 a 45 minutos

Cronometrar e premiar todos com brindes diferentes (melhor tempo, melhor trabalho em equipe, mais criativos etc.)





SHOW DE TALENTOS

Objetivo:

Oferecer um espaço para valorização dos talentos individuais e coletivos dos alunos.

Participantes:

Voluntários (individual ou em grupo)

Categorias possíveis:

Música (voz ou instrumentos)

Dança

Teatro/Stand-up

Poesia falada (slam)

Desenho ao vivo

Habilidades (mágica, beatbox, etc.)

Materiais:

Microfone e caixas de som

Espaço com palco (ou demarcado)

Jurados ou votação por aplauso

Certificados para participação ou destaque

JOGOS DE ESTAÇÃO

Objetivo:

Promover movimento, diversão e integração entre os alunos.

Participantes:

Rodízio por grupos

Estações sugeridas:

Corrida com colher e ovo (de plástico)

Jogo da velha humano

Argola na garrafa

Montar torre de copos com palitos

Twister com perguntas educativas

Materiais:

Garrafas pet, argolas de papelão, cones

Twister (feito em cartolina ou lona)

Copos plásticos, palitos de picolé

Ovo falso, colheres grandes

Organização:

Cada grupo passa por 5 estações com tempo cronometrado

Pontuação por desempenho e colaboração

MURAL “EU SOU ESTUDANTE PORQUE...”

Objetivo:

Incentivar o pertencimento e a reflexão sobre o papel do estudante.

Como funciona:

1. Alunos tiram fotos com molduras temáticas (“Dia do Estudante”, “Futuro Doutor”, etc.)
2. Escrevem em papéis coloridos: “Eu sou estudante porque...”
3. As frases são coladas em um mural interativo

Materiais:

Molduras decoradas

Papel colorido, canetas, cola

Cartolina para mural

Impressora (se quiser fotos impressas)

Dica:

Transformar as melhores frases em uma colagem ou banner digital para redes sociais da escola

DINÂMICA: “NA PELE DO OUTRO” – O JOGO DAS IDENTIDADES SECRETAS

Objetivo:

Estimular a empatia, promover integração e fazer os estudantes refletirem sobre o valor de cada colega, suas trajetórias e como enxergamos uns aos outros.

Público:

Ensino Fundamental II (a partir do 7º ano) e Ensino Médio

Participantes: Grupos de 10 a 30 alunos (adaptável)

Duração:

Aproximadamente 40 a 50 minutos

Materiais:

Papéis/cartões

Canetas

Fita adesiva

Caixa ou saco para sorteio

COMO FUNCIONA:

1. Coleta das histórias (anônimas):

Antes da dinâmica (1 dia ou horas antes), cada aluno preenche um papel com a seguinte proposta:

> “Escreva 3 coisas sobre você que poucos sabem (ex: algo difícil que superou, um talento oculto, uma curiosidade ou sonho).”

➡ Exemplo:

“Já pensei em desistir da escola.”

“Faço desenhos incríveis e quero ser designer.”

“Tenho medo de falar em público.”

Importante: Os papéis são entregues anonimamente à coordenação ou ao professor responsável

2. Montagem dos perfis secretos:

O mediador organiza os papéis, dá uma numerada neles ou escreve “Identidade #1”, “#2”, etc., sem revelar o nome de quem escreveu.

3. Sorteio e Leitura:

Durante a dinâmica:

Um aluno sorteia um papel e lê para o grupo:

> “Identidade Secreta #3: Esta pessoa já pensou em largar a escola, ama música clássica e ajuda em casa cuidando dos irmãos menores.”

O grupo tem até 3 palpites coletivos para tentar descobrir de quem é aquele perfil. Após os palpites, a verdadeira identidade é revelada.


4. Roda de conversa:

Após cada revelação, o facilitador conduz breves reflexões:

“Como você se sentiu ao ouvir essa história sem saber quem era?”

“Você já passou por algo parecido?”

“Surpreendeu quem era?”

 Impacto da dinâmica:

Ajuda a quebrar julgamentos e estereótipos

Promove autoconhecimento e acolhimento

Fortalece os laços entre os colegas

Trabalha escuta ativa e empatia

☀ Encerramento:

Cada estudante escreve uma mensagem positiva ou uma qualidade sobre alguém da turma (o professor entrega depois como surpresa).

Pode haver um certificado simbólico:

“Estudante que inspira”,

“Estudante empático”,

“Estudante com coragem invisível”, etc.

ATENÇÃO

PROIBIDO O COMPARTILHAMENTO SEM AUTORIZAÇÃO

Todo o conteúdo desta apostila é protegido por direitos autorais, sendo de propriedade da STO DIGITAL LTDA, CNPJ 36.890.707/0001-68. Qualquer reprodução, distribuição, modificação ou uso não autorizado está expressamente proibido, conforme disposto nas legislações civis e penais aplicáveis.

A violação dos direitos autorais poderá sujeitar o infrator às penalidades previstas em lei.

Para mais informações ou esclarecimentos, entre em contato através do e-mail: suporte@nuvemkids.com.



COSTOU?

**QUER RECEBER MAIS BRINDES
COMO ESSE?**

CONTINUE EM NOSSA COMUNIDADE
E RECEBA PROMOÇÕES, OFERTAS E
BRINDES EXCLUSIVOS DA NUVEM
KIDS/TEENS.

Ah! somente hoje estamos liberando
mais brindes como esse, para quem
estiver comprando algum produto de
nossa loja, corre e não perda essa
chance!.



[NUVMKIDS.COM](https://www.nuvmkids.com)



CONHEÇA NOSSA LOJA!





NUVEMKIDS.COM

“Transformando a educação com criatividade e amor ao ensino.”



@NUVEMKIDSOFICIAL



@NUVEMKIDSOFICIAL

SUORTE@NUVEMKIDS.COM

NUVEM KIDS © 2025
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Autoria: Larissa do Prado Lisboa

ISBN

00