

MANUAL DA ROBÓTICA E JOGOS DIGITAIS

1. INTRODUÇÃO

O programa de Formação Complementar do Colégio Anchieta caracteriza-se por atividades de caráter opcional ofertadas aos alunos. Elas têm como objetivo proporcionar o desenvolvimento da espiritualidade, da afetividade, da imaginação, da criatividade, da sensibilidade, da empatia, do conhecimento de si e do outro, da capacidade de pensar logicamente, das potencialidades físicas e motoras, colaborando para a educação integral do estudante nas dimensões cognitiva, socioemocional e religiosa-espiritual, promovendo a autonomia, o respeito e a cooperação.

No que tange às atividades complementares, todas opcionais, oferecidas pelo Colégio no **contra turno**: Escola de Arte, Atividades Esportivas, Formação Cristã, Robótica, Escotismo, Empreendedorismo, Show Musical, entre outras, os custos específicos vão declarados nos respectivos Manuais de Inscrição. A adesão do aluno a essas atividades consoma-se mediante o pagamento dos custos atinentes.

1.1. ROBÓTICA

Robótica é um curso de iniciação tecnológica que utiliza os princípios básicos da automação (mecânica, elétrica/eletrônica e programação) como instrumento de ensino e de aprendizagem. Nas aulas, o aluno aprende a montar e a programar robôs em uma metodologia que prioriza o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e a aprendizagem por meio da resolução de desafios. O curso proporciona o contato com a tecnologia por meio da construção e da programação de mecanismos robóticos desde os kits da Lego® Education em uma aprendizagem progressiva, podendo chegar à exploração criativa da Robótica Livre com atividades Maker e ainda a participação em competições. As aulas são práticas, dinâmicas, divertidas e aplicadas por educadores da área de educação tecnológica e formados em Controle e Automação.

1.2. JOGOS DIGITAIS (GAMES)

Os jogos digitais exercem grande fascínio e influência sobre crianças e adolescentes que dedicam horas do seu dia a estas atividades. Cada vez mais os processos de gameficação estão presentes no cotidiano, em sites e em aplicativos para ensinar, aprender e até mesmo comercializar produtos. Os alunos formam equipes que percorrem todas as etapas da Criação de Jogos Digitais, que vão desde a criação de cenários e personagens, escolha da temática, do público alvo, à produção de roteiro, prototipagem, programação e testagem. Desenvolvem-se habilidades como coordenação motora, precisão, reflexos, memória, concentração, equilíbrio e formas de socialização.

2. INSCRIÇÕES

2.1 PERÍODO DE INSCRIÇÕES

- **A partir de 10/12/2019 (após 9h)**

2.2 VAGAS

As vagas são limitadas. Existe um número mínimo e um número máximo de alunos para o funcionamento das turmas de cada modalidade e de cada faixa etária, conforme a tabela abaixo:

Cursos	Mínimo	Máximo
Robótica	7	14
Jogos Digitais	7	10

Quando a procura pela atividade for maior que a oferta de vagas, os inscritos serão realocados para a lista de espera por ordem de inscrição, e chamados tão logo haja disponibilidade de vagas.

2.3 PROCEDIMENTO PARA INSCRIÇÕES

Para inscrever-se, basta acessar o site do Colégio (www.colegioanchieta.g12.br) e seguir os seguintes passos:

1. Acessar o link de **Inscrições Formação Complementar** e escolher a Atividade do seu interesse.

2. Esse link levará ao Portal Inscrições. Lá, você deverá escolher o **processo** (atividade de interesse), acessar a guia **Central do Candidato**, fazer login com o **CPF do aluno** e **data de nascimento** e clicar em Entrar.
3. No **Ambiente de Inscrições**, deve-se escolher a opção **Nova Inscrição** e preencher as informações para a oferta desejada.

A matrícula do aluno se efetivará automaticamente após a inscrição, mediante a disponibilidade de vaga e verificado o número mínimo de alunos para a oferta da turma. Ao consumir-se a matrícula, o responsável pelo aluno assume estar ciente do Regimento Interno, do Projeto Político-Pedagógico, do Contrato de Prestação de Serviços Educacionais, das Normas de Convivência e do Manual da Robótica e dos Jogos Digitais.

2.4 VALORES

O valor total anual da atividade complementar refere-se aos custos pertinentes a ela. **O valor anual é dividido em 10 parcelas**, adicionadas aos boletos das mensalidades de março a dezembro de 2020, com vencimento no dia 10 de cada mês.

Caso a inscrição seja feita no período após a geração do boleto, serão cobradas duas parcelas, no mês subsequente; sendo uma proporcional aos dias do mês corrente, e outra integral, conforme valores previstos na tabela de preço.

a) Robótica

Do 1º Ano ao 9º Ano do Ensino Fundamental e Ensino Médio

Nº de Horas	Valor mensal
1h10min/aulas semanais	R\$ 250,00

b) Jogos Digitais (Games)

Do 1º Ano ao 9º Ano do Ensino Fundamental e Ensino Médio

Nº de Horas	Valor mensal
1h10min/aulas semanais	R\$ 200,00

2.5 CANCELAMENTO DA ATIVIDADE

O pedido de cancelamento da inscrição deverá ser solicitado pelos responsáveis do aluno via Portal, de acordo com as orientações a seguir:

- a) Caso ocorra o cancelamento da inscrição do aluno na atividade, até o dia 15/03/2020, será cobrado, no boleto com vencimento em 10 de março, o valor integral. Em 10 de abril, será devolvido, no referido boleto, somente 50% do valor da mensalidade da atividade em que ocorreu a inscrição.
- b) No mês da solicitação do cancelamento, a cobrança da mensalidade será executada normalmente. O aluno terá o direito de realizar a atividade até o último dia do mês. Caso o aluno não frequente a atividade até o último dia do mês, os pais e/ou responsáveis deverão indicar a data do último dia em que o aluno irá frequentá-la.
- c) Caso ocorra o cancelamento, entre os dias 24 e 30, e a parcela do mês seguinte já estiver sido lançada no boleto, a cobrança será executada normalmente, e o referido valor será devolvido integralmente no mês subsequente.
- d) A rescisão contratual da atividade obrigará o Contratante ao pagamento das parcelas vencidas e respectivos encargos.
- e) No caso de cancelamento da atividade, após 11/10/2020, o responsável deverá realizar o pagamento das parcelas vincendas até dezembro de 2020.
- f) Caso o aluno esteja impossibilitado de realizar a atividade, por limitação física, terá garantida a sua vaga na modalidade e o pagamento da mensalidade será suspenso pelo período de afastamento que constar no atestado médico.
- g) Para cancelar a atividade siga os seguintes passos:
 - 1º Acessar o portal (usuário e senha do responsável).
 - 2º Clicar no desenho do capelo (chapéu de formatura) e depois, em AMBIENTE ACADÊMICO.
 - 3º Clicar em AUTOATENDIMENTO e abrirá a janela SOLICITAÇÕES.
 - 4º Clicar em CANCELAMENTO - ATIVIDADE DE FORMAÇÃO COMPLEMENTAR.
 - 5º Preencher os campos solicitados.
 - 6º Para finalizar, clicar em SOLICITAR.

3 OFERTA DE ATIVIDADES E HORÁRIOS

3.1 ROBÓTICA

Público alvo: Ensino Fundamental e Ensino Médio

Local das aulas: Espaço Maker (Sala 15 - Prédio A)

Dias e Horários:

2019 - Formação Complementar - ROBÓTICA
1º e 2º Anos - 2ª feira - das 12h às 13h10min - Robótica
1º e 2º Anos - 2ª feira - das 18h05min às 19h15min - Robótica
1º e 2º Anos - 4ª feira - das 09h10min às 10h20min - Robótica
1º e 2º Anos - 4ª feira - das 18h05min às 19h15min - Robótica
1º e 2º Anos - 5ª feira - das 12h às 13h10min - Robótica
1º e 2º Anos - 6ª feira - das 10h20min às 11h30min - Robótica
3º ao 5º Anos - 3ª feira - das 18h05min às 19h15min - Robótica
3º ao 5º Anos - 3ª feira - das 10h30min às 11h40min - Robótica
3º ao 5º Anos - 4ª feira - das 12h às 13h10min - Robótica
3º ao 5º Anos - 4ª feira - das 18h às 19h10min - Robótica
3º ao 5º Anos - 6ª feira - das 12h às 13h10min - Robótica
3º ao 5º Anos - 6ª feira - das 13h30min às 14h40min - Robótica
3º ao 5º Anos - 6ª feira - das 18h às 19h10min - Robótica
4º ao 6º Anos - 4ª feira - das 10h20min às 11h30min – Robótica Livre (maker)
6º Ano ao Ensino Médio - 3ª feira - das 13h30min às 14h40min – Robótica Livre (maker)

3.2 JOGOS DIGITAIS (Games)

Público alvo: Ensino Fundamental e Ensino Médio

Local das aulas: Espaço Maker (Sala 15 - Prédio A)

Dias e Horários:

2019 - Formação Complementar - JOGOS DIGITAIS (Games)
1º e 2º Anos - 4ª feira - das 9h10 às 10h20min
1º e 2º Anos - 5ª feira - das 18h05min às 19h15min
1º e 2º Anos - 6ª feira - das 18h05min às 19h15min
3º ao 5º Ano - 2ª feira - das 18h05min às 19h15min
3º ao 5º Ano - 4ª feira - das 10h30min às 11h40min
3º ao 5º Ano - 5ª feira – das 12h às 13h10min
6º ao Ensino Médio - 5ª feira - das 13h30min às 14h40min
6º ao Ensino Médio - 6ª feira - das 14h50min às 16h

4. CALENDÁRIOS

4.1 INÍCIO DAS ATIVIDADES

As atividades iniciarão conforme o calendário abaixo:

Data	Turma
17/02/2020	3º Ano Fundamental I ao Ensino Médio
19/02/2020	2º Ano - Fundamental I
20/02/2020	1º Ano - Fundamental I

4.2 REUNIÕES DE PAIS

No início do ano, em reunião com os pais e/ou responsáveis pelo (a) aluno (a) com a Equipe de Formação Complementar – Robótica e Jogos Digitais (Coordenação e Professores) - será apresentado o trabalho desenvolvido na Robótica e nos Jogos Digitais (objetivos, atividades e avaliação). Na ocasião, falaremos também sobre as aulas de pais e filhos previstas para cada semestre e as competições que ocorrerão ao longo do ano. **As datas das reuniões serão comunicadas, oportunamente, por circular específica.**

5. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

5.1 Os alunos do 1º ao 3º Ano que farão as atividades, após as 11h50min/17h50min, realizarão o deslocamento até o espaço da atividade acompanhados por estagiários e/ou monitores ou professores. Ao término das aulas, os alunos serão encaminhados para a área coberta do prédio A, a fim de encontrar com seu responsável.

5.2 Durante o recesso de julho, não há atividades.

5.3 As datas de início e de término da Robótica e dos Jogos Digitais do ano de 2020 acompanharão as datas de início e término do ano letivo do colégio.

5.4 A utilização do uniforme escolar do Colégio Anchieta pelo aluno, durante a realização das atividades, será obrigatória.

Em caso de dúvidas ou dificuldades no processo de inscrição, entre em contato pelos telefones 3382-6207, 3382-6211 ou presencialmente na Secretaria de Artes, Esportes e de Educação Tecnológica localizada no Ginásio de Esportes.