

MANUAL DAS ATIVIDADES



ESCOLA DE TECNOLOGIAS



2021

MANUAL DAS ATIVIDADES DA ESCOLA DE TECNOLOGIAS

1. Introdução

O programa de Formação Complementar do Colégio Anchieta caracteriza-se por atividades ofertadas aos alunos de caráter opcional. 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 contraturno (Escola de Artes, Escola de Esportes, Escola de Tecnologias, Formação Cristã, Escotismo, Empreendedorismo, Show Musical, e outras), os custos específicos vão declarados nos respectivos Manuais de Inscrição, sendo que a adesão do aluno às atividades consumase mediante o pagamento dos custos atinentes.

1.1. Robótica

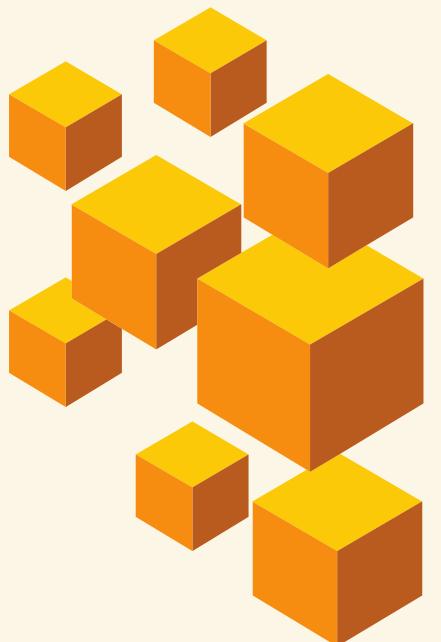
Robótica é um curso de iniciação tecnológica que utiliza os princípios básicos da automação (mecânica, elétrica/eletrônica e programação) como instrumento de ensino e de aprendizagem. Nas aulas, o aluno aprende a montar e a programar robôs em uma metodologia que prioriza o trabalho em equipe e o desenvolvimento 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 à participação em competições. As aulas são práticas, dinâmicas, divertidas e aplicadas por educadores da área de educação tecnológica.

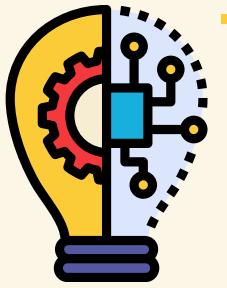


1.2. Jogos Digitais (Games)

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 invenção 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.

Com o intuito de auxiliar e orientar as famílias quanto à adesão pretendida para o seu filho, seguem as explicações pertinentes.





2. Inscrições

2.1 Período de Inscrições

- 30/11/20 a 06/12/2020 - período de inscrições exclusivo para os alunos que estão matriculados nas atividades artísticas no ano letivo de 2020 e que continuarão realizando a mesma atividade em 2021. Essa inscrição será feita pelo Aplicativo Educonnect, por meio de uma enquete que será encaminhada apenas para os alunos matriculados em 2020.
- A partir do dia 14/12/2020 (após as 9h) - período de inscrições aberto a todos os alunos anchietais.

2.2 Vagas

As vagas são limitadas. Existe um número mínimo e um número máximo de alunos para o funcionamento das turmas de cada curso e de cada faixa etária. Ver tabelas no item 3 – Oferta das atividades e horários.

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 de novos alunos

- 30/11/20 a 06/12/20 - Somente para os atuais alunos de 2020 - Para inscrever-se, basta responder à enquete encaminhada no dia 1º de dezembro.
- A partir de 14 de dezembro - 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 com a 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 efetivar-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 das Atividades da Escola de Artes.

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 2021, 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 preços.

ATIVIDADE	VALOR MENSAL	VALOR ANUAL
Robótica - 1h10min/ aulas semanais	R\$ 250,00	R\$ 2.500,00
Jogos Digitais - 1h10min/ aulas semanais	R\$ 205,00	R\$ 2.050,00



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 modalidade, até o dia 15/03/2021, 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 dos respectivos encargos.
- e) No caso de cancelamento da atividade, após 11/10/2021, o responsável deverá realizar o pagamento das parcelas vincendas até dezembro de 2021.
- f) Para cancelar a atividade siga os seguintes passos:
 - 1º Acessar o portal (usuário e senha do responsável).
 - 2º Clicar no desenho do chapéu (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 das atividades e horários

A Escola de Tecnologias dispõe de dois cursos distintos: Robótica e Jogos Digitais.

3.1 Robótica

Público alvo:

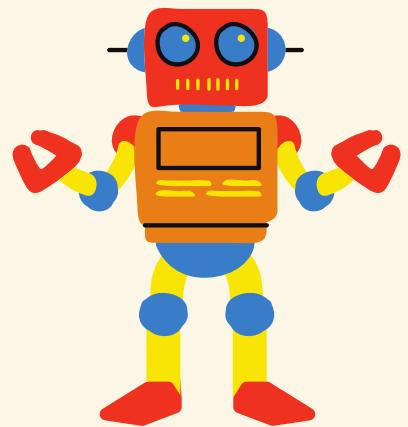
Ensino Fundamental e Ensino Médio

Local das aulas:

Espaço Maker (Sala 15 - Prédio A)

Dias e Horários:

Confira os dias e horários a seguir:



ANO	ROBÓTICA DIAS E HORÁRIOS	VAGAS	
		MIN.	MÁX.
2º Ano	2ª feira - das 18h05min às 19h15min	7	14
2º ano	4ª feira - das 18h05min às 19h15min	7	14
3º Ano	4ª feira - das 18h05min às 19h15min	7	14
2º ao 5º Ano	4ª feira - das 12h às 13h10min	7	14
3º ao 5º Ano	6ª feira - das 12h às 13h10min	7	14
4º Ano	6ª feira - das 18h05min às 19h15min	7	14
5º Ano	3ª feira - das 18h05min às 19h15min	7	14
6º Ano	3ª feira - das 18h05min às 19h15min	7	14
6º ao Ensino Médio	3ª feira - das 13h30min às 14h40min	7	14





3.2 Jogos Digitais (Games)

Público alvo:

Ensino Fundamental e Ensino Médio

Local das aulas:

Espaço Maker (Sala 15 - Prédio A)

Dias e Horários:

Jogos Digitais		Vagas	
Ano	Dias e Horários	Mín.	Máx.
2º Ano	5ª feira - 18h05min às 19h15min	5	10
3º Ano	5ª feira - 18h05min às 19h15min	5	10
3º Ano	6ª feira - 18h05min às 19h15min	5	10
3º ao 5º Ano	5ª feira - das 12h às 13h10min	5	10
4º ao 6º Ano	2ª feira - 18h05min às 19h15min	5	10
6º ao EM	5ª feira - 13h30min às 14h40min	5	10



4. Calendários

4.1 Início das atividades

As aulas iniciarão conforme o calendário abaixo:

DATA	TURMA
18/02/2021	3º Ano ao Ensino Médio
22/02/2021	2º Ano



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 (Supervisora, Orientadora Pedagógica e Professores), será apresentado o trabalho desenvolvido nas diferentes atividades complementares de tecnologias e as atividades previstas para o fim do semestre e/ou do ano. As datas serão divulgadas oportunamente.

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 encontrarem com seu responsável.

5.3 Durante o recesso de julho, não há atividades programadas e, durante a Semana Anchieta, as atividades serão suspensas.

5.4 A partir de 15 de março, o responsável pelo aluno poderá solicitar, na Secretaria de Artes, Esportes e Tecnologias, até 2 (duas) aulas experimentais para as atividades que tenham vagas disponíveis. E de responsabilidade dos pais e/ou responsáveis a condução do aluno até o local onde ocorrerá a aula experimental.



5.5 As datas de início e de término das atividades de Tecnologias do ano de 2021 acompanharão as datas de início e de término do ano letivo.

5.6 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 no Setor de Artes Esportes e Tecnologias, localizado no Ginásio de Esportes.





