

MANUAL DAS ATIVIDADES



ESCOLA DE TECNOLOGIAS



Rede Jesuíta de Educação

2022



MANUAL DAS ATIVIDADES DA ESCOLA DE TECNOLOGIAS

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 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 consuma-se mediante a inscrição, a matrícula e 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.

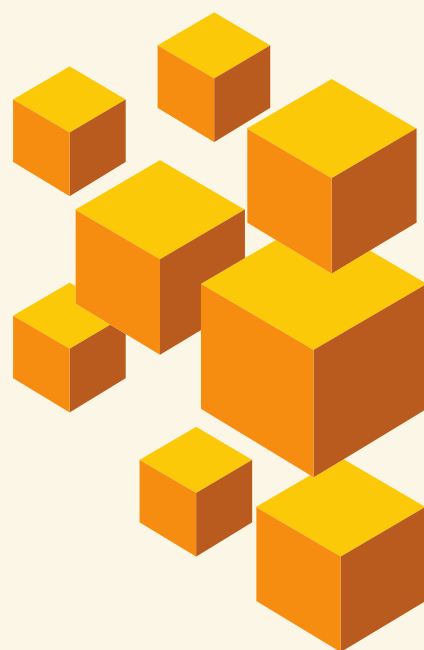


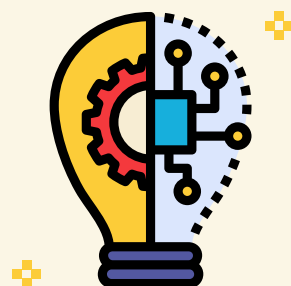


1.2. Jogos Digitais (Games)

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 gameificação 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 de orientar as famílias quanto à adesão pretendida para o seu filho, seguem as explicações pertinentes.





2. Inscrições

2.1 Período de Inscrições

• 01/12/21 a 06/12/2021 - período de inscrições exclusivo para os alunos que estão matriculados nas atividades de tecnologia no ano letivo de 2021 e que continuarão realizando a mesma atividade em 2022. Essa inscrição será feita pelo Aplicativo Educonnect, por meio de resposta à enquete que será encaminhada apenas para os alunos matriculados em 2021.

• A partir do dia 14/12/2021 (após as 9h), o período de inscrições é aberto a todos os alunos anchietanos.

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

- 01/12/21 a 06/12/21 - Somente para os atuais alunos de 2021 - 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 e a data de nascimento do aluno 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 2022, 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\$ 270,00	R\$ 2.500,00
Jogos Digitais - 1h10min/ aulas semanais	R\$ 230,00	R\$ 2.300,00





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 15/03/2022, 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 do mês corrente e a parcela do mês seguinte já tiver 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 11/10/2022, o responsável deverá realizar o pagamento das parcelas vincendas até dezembro de 2022.
- f) 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; 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:

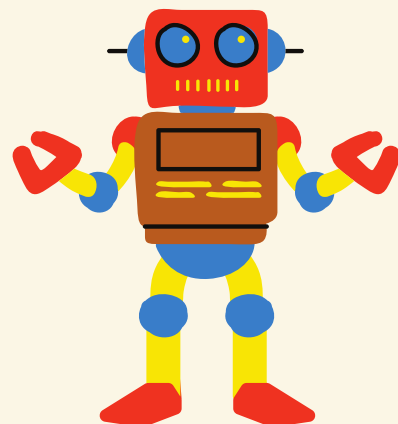
Ensino Fundamental e Ensino Médio

Local das aulas:

Espaço Maker (Sala 79 - Prédio B)

Dias e Horários:

Confira os dias e os horários a seguir:



ANO	ROBÓTICA	VAGAS	
	DIAS E HORÁRIOS	MÍN.	MÁX.
3º Ano	2ª feira - das 18h15min às 19h25min	7	14
2º ano	4ª feira - das 18h10min às 19h20min	7	14
3º Ano	4ª feira - das 18h15min às 19h25min	7	14
3º ao 5º Ano	6ª feira - das 12h10min às 13h20min	7	14
4º Ano	6ª feira - das 18h15min às 19h25min	7	14
4º Ano	3ª feira - das 18h15min às 19h25min	7	14
5º e 6º Ano	3ª feira - das 18h15min às 19h25min	7	14
6º Ano ao EM	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:

ANO	JOGOS DIGITAIS	VAGAS	
	DIAS E HORÁRIOS	MÍN.	MÁX.
2º Ano	5ª feira - 18h10min às 19h20min	5	10
3º Ano	5ª feira - 18h15min às 19h25min	5	10
4º Ano	6ª feira - 18h15min às 19h25min	5	10
4º ao 6º Ano	2ª feira - 18h15min às 19h25min	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
14/02/2022	3º Ano ao Ensino Médio
15/02/2022	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 2º e 3º Ano que farão as atividades após as 18h realizarão o deslocamento até o espaço da atividade acompanhados por estagiários e/ou monitores e/ou professores. Ao término das aulas, os alunos serão encaminhados para a área coberta do prédio A ou para a recepção do prédio B a fim de encontrarem seu responsável.

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

5.4 A partir de 15 de março, o responsável pelo aluno poderá solicitar, na Secretaria de Artes e Esportes, até 1 (uma) aula experimental 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.



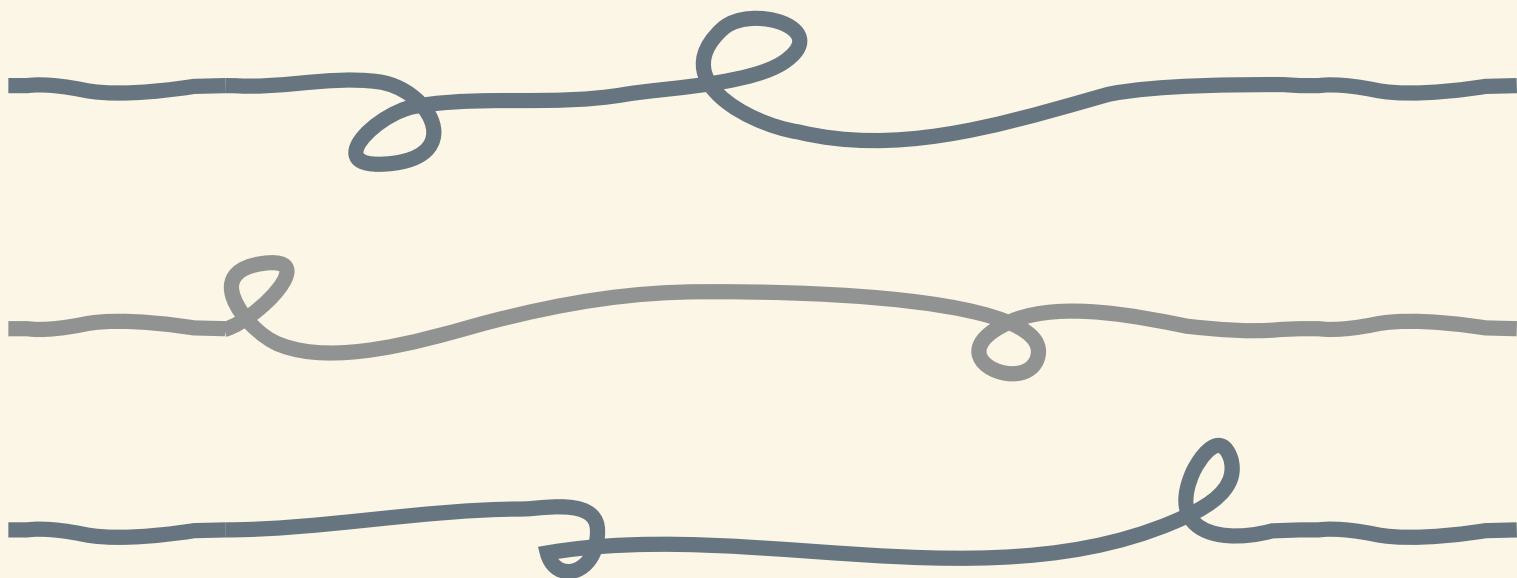
5.5 As datas de término das atividades de Artes do ano de 2022 acompanharão as datas de início e de término do ano letivo.

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.



x x x x x x



x x x x x x



Rede Jesuíta de Educação

