

MANUAL DAS ATIVIDADES



ESCOLA DE TECNOLOGIAS



Rede Jesuíta de Educação

2023





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 estudante 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.

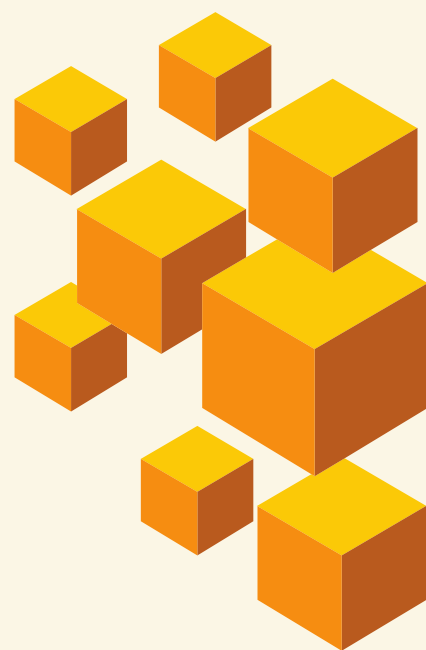


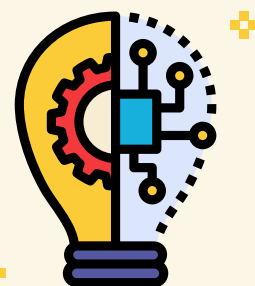


1.2. Jogos Digitais (Games)

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





2. Inscrições

2.1 Período de Inscrições

• 18/11/22 a 30/11/2022 - período de inscrições exclusivo para os estudantes que estão matriculados nas atividades de tecnologias no ano letivo de 2022 e que continuarão realizando a mesma atividade em 2023. Essa inscrição será feita pelo Aplicativo Educonnect, por meio de resposta à enquete que será encaminhada apenas para os estudantes matriculados em 2022.

• A partir do dia 13/12/2022, às 9h, o período de inscrições estará aberto a todos os estudantes anchietanos.

2.2 Vagas

As vagas são limitadas. Existe um número mínimo e um número máximo de estudantes 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

- 18/11/22 a 30/11/2022 - Somente para os atuais estudantes de 2022 - Para inscrever-se, basta responder à enquete encaminhada no dia 18 de novembro.
- A partir de 13 de dezembro - Para inscrever-se, basta acessar o site do Colégio (www.colegioanchieta.g12.br) e seguir os seguintes passos:





1º) Acessar aba **Formação Complementar** e escolher a categoria **Escola de Tecnologias**.

2º) Escolher a modalidade e clicar no ícone abaixo: **Inscrições**.

3º) Escolher a atividade e clicar no ícone ao lado: **Faça a sua inscrição**.

4º) Na Central do Candidato, informar o CPF e a data de nascimento do estudante e clicar no ícone abaixo: **Entrar**.

5º) Clicar no ícone **Nova Inscrição**.

6º) Clicar no ícone **Próximo**.

7º) Escolher a Área de interesse ofertada e clicar no ícone **Finalizar**.

Observação: Caso não haja vagas disponíveis, aparecerá a informação:

“Prezado(a) candidato(a), não existem mais vagas disponíveis para esta área ofertada. Porém, você pode se inscrever como excedente. Deseja prosseguir com a inscrição e ficar como XXº excedente?”

8º) Clicar no ícone **Li e aceito os termos e as condições**.

9º) Clicar no ícone **Comprovante** para gerar e salvar o comprovante de inscrição. Caso esteja fazendo a inscrição pelo celular, haverá o download do comprovante.

A matrícula do estudante se efetivará automaticamente após a inscrição mediante as seguintes condições:

a) Disponibilidade de vaga na modalidade;

b) Verificado o número mínimo de estudantes para a oferta da turma;

c) Sem pendências financeiras no momento da matrícula.

Ao consumir-se a matrícula, o responsável pelo estudante para a oferta da turma 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 Tecnologias**.

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 2023, 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\$ 305,00	R\$ 3.050,00
Jogos Digitais- 1h10min/aulas semanais	R\$ 249,00	R\$ 2.490,00





2.5 Cancelamento da Atividade

O pedido de cancelamento da inscrição deverá ser solicitado pelos responsáveis do estudante via Portal ou pelo e-mail anchieta_artesesportes@colegioanchieta.g12.br, de acordo com as orientações a seguir:

- a) Caso ocorra o cancelamento da inscrição do estudante na modalidade até o dia 15/03/2023, 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) A partir de 15/03/2023, no mês da solicitação do cancelamento, a cobrança da mensalidade será executada normalmente. O estudante terá o direito de realizar a atividade até o último dia do mês. Caso o estudante não frequente a atividade até o último dia do mês, para fins de organização interna, os pais e/ou responsáveis deverão indicar a data do último dia em que o estudante irá frequentá-la. Em ambos os casos, não haverá devolução de valores.
- 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 11/10/2023, o responsável deverá realizar o pagamento das parcelas vincendas até dezembro de 2023.
- f) Caso o estudante esteja impossibilitado de realizar a atividade por limitação física por atestado médico, terá garantida a sua vaga na modalidade, e o pagamento da mensalidade será suspenso pelo período de afastamento que constar no atestado médico, desde que o afastamento seja igual ou superior a 30 dias.



3. Oferta das atividades e horários

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

3.1 Robótica

Público alvo:

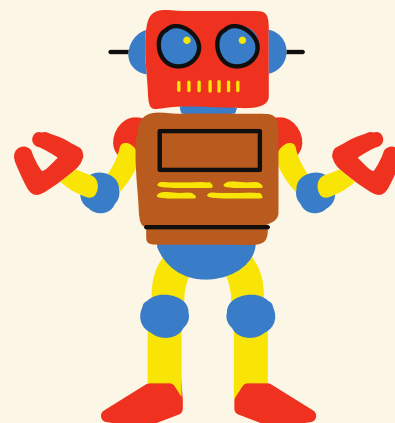
Ensino Fundamental e Ensino Médio

Local das aulas:

Espaço Maker (Sala 79 - Prédio B)

Dias e Horários:

Confira os dias e os horários a seguir:



Robótica		VAGAS	
ANO	DIAS E HORÁRIOS	MÍN.	MÁX.
2º Ano	2ª feira, das 18h10min às 19h20min - 2N	8	14
2º e 3º Ano	4ª feira, das 12h10min às 13h20min - 4T	8	14
3º Ano	4ª feira, das 18h20min às 19h30min - 4N	8	14
4º Ano	5ª feira, das 18h20min às 19h30min - 5N	8	14
4º Ano	6ª feira, das 18h20min às 19h30min - 6N	8	14
4º e 5º Ano	6ª feira, das 12h10min às 13h20min - 6T	8	14
5º Ano	3ª feira, das 18h20min às 19h30min - 3N	8	14
6º Ano	3ª feira, das 18h45min às 19h55min - 3N	8	14
6º ao EM	3ª feira, das 13h30min às 14h40min - 3T	8	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 e 3º Ano	5ª feira, das 18h10min às 19h20min - 5N	6	10
4º Ano	5ª feira, das 18h20min às 19h30min - 5N	6	10
4º e 5º Ano	4ª feira, das 18h20min às 19h30min - 4N	6	10
5º Ano	6ª feira, das 18h20min às 19h30min - 6N	6	10
6º ao EM	5ª feira, das 13h30min às 14h40min - 5T	6	10



4. Calendários

4.1 Início das atividades

As aulas iniciarão conforme o calendário abaixo:

DATA	TURMA
13/02/2023	3º Ano ao Ensino Médio
14/02/2023	2º ANO



4.2 Reuniões de pais

No início do ano, em reunião com os pais e/ou responsáveis pelo(a) estudante 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 estudantes 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 estudantes serão encaminhados para a área coberta do prédio A ou para a recepção do prédio B a fim de encontrarem seu responsável.

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

5.3 A partir de 15 de março de 2023, o responsável pelo estudante poderá solicitar, na Secretaria de Artes, Esportes e Tecnologias, até 1 (uma) aula experimental para as atividades que tenham vagas disponíveis. É de responsabilidade dos pais e/ou responsáveis a condução do estudante até o local onde ocorrerá a aula experimental.



5.4 A data de término das atividades de tecnologias do ano de 2023 acompanhará a data de término do ano letivo.

5.5 A utilização do uniforme escolar do Colégio Anchieta pelo estudante 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 Tecnologias, localizada no Ginásio de Esportes.







Rede Jesuíta de Educação

