

MANUAL DAS ATIVIDADES

ESCOLA DE TECNOLOGIAS



2025

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 espiritual-religiosa, 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.

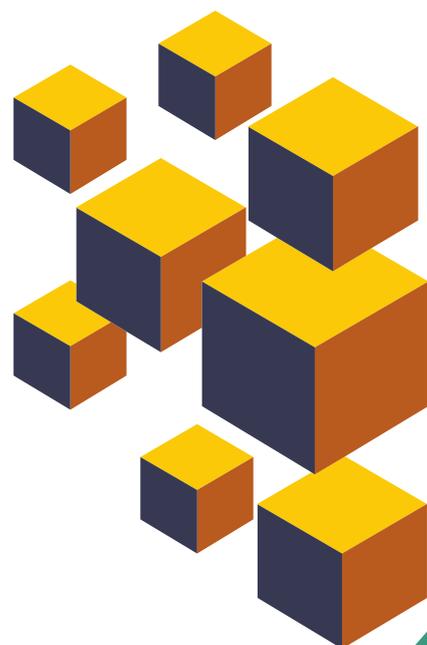
1.1. Robótica

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 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

• 19/11/24 a 29/11/2024 - período de inscrições exclusivo para os estudantes que estão matriculados nas atividades de tecnologias no ano letivo de 2024 e que continuarão realizando a mesma atividade em 2025. Essa inscrição será feita pelo site do colégio, e somente os alunos matriculados em 2024 poderão realizá-la. Após esse período, as inscrições somente ocorrerão a partir do dia 9/12/24.

• A partir do dia 13/12/2024, 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 dos atuais e novos alunos

- Seguir as datas previstas no item 2.1
- Para inscrever-se, basta acessar o site do Colégio (www.colegioanchieta.g12.br) e seguir os seguintes passos:
 - 1º) Acessar a 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 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 condições.**

9º) Clicar no ícone **Comprovante para gerar e salvar o comprovante de inscrição. Caso esteja fazendo a inscrição pelo celular ocorrerá, 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. Caso exista pendência financeira, a inscrição será indeferida, sem garantia de lugar na fila de inscritos ou de espera, ou seja, regularizada a situação financeira, será necessário efetivar nova inscrição, caso haja interesse na atividade;

d) Para permanência na atividade, no segundosemestre, as mensalidades escolares da Educação Básica vencidas, até julho de 2025, deverão estar quitadas. Caso haja pendência financeira, a matrícula na atividade será cancelada.

e) 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

2.4.1 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 2025, com vencimento no dia 10 de cada mês.

2.4.2 As atividades com carga horária divididas em dois dias poderão ser frequentadas em apenas um dia, por deliberação dos pais e/ou responsáveis, sem prejuízo no valor integral da mensalidade.

2.4.3 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	R\$ 355,00	R\$ 3.550,00
Jogos Digitais- 1h10min	R\$ 292,00	R\$ 2.920,00
Treinamento Robótica - 2h30min	R\$ 372,00	R\$ 3.720,00

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 15/03/2025, 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 16/03/2025, 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 11/10/2025, o responsável deverá realizar o pagamento das parcelas vincendas até dezembro de 2025.
- f)** Caso o estudante esteja impossibilitado de realizar a atividade por limitação física comprovado 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

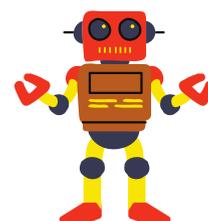
Público alvo:

Ensino Fundamental e Ensino Médio

Local das aulas:

Espaço Maker e Sala 79 - Prédio B

Dias e Horários:



Confira os dias e os horários a seguir:

ROBÓTICA		VAGAS	
1º Ano	2ª feira, das 12h15min às 13h25min_2M	8	14
2º Ano	2ª feira, das 18h10min às 19h20min 2N	8	14
2º e 3º Ano	4ª feira, das 12h15min às 13h25min 4M	8	14
3º Ano	4ª feira, das 18h20min às 19h30min 4N	8	14
3º e 4º Ano	6ª feira, das 12h15min às 13h25min 6M	8	14
4º Ano	5ª feira, das 18h20min às 19h30min 5N	8	14
5º Ano	6ª feira, das 12h15min às 13h25min 6M	8	14
5º Ano	6ª feira, das 18h20min às 19h30min 6N	8	14
6º Ano	3ª feira, das 18h40min às 19h50min 3N	8	14
6º ao EM	3ª feira, das 13h30min às 14h40min 3T	8	14

TREINAMENTO DE ROBÓTICA		VAGAS	
6º ao EM	3ª e 5ª feira, das 15h às 16h15min 35T	8	14

3.2 Jogos Digitais (Games)

Público alvo:

Ensino Fundamental e Ensino Médio

Local das aulas:

Espaço Maker (Sala 15 - Prédio A) - 4º Ano ao EM
Laboratório de informática (Sala 79 - Prédio B) -
1º ao 3º Ano

Dias e Horários:

JOGOS DIGITAIS		VAGAS	
1º e 2º Ano	3ª feira, das 18h10min às 19h20min 3N	6	10
3º Ano	6ª feira, das 18h20min às 19h40min 6N	6	10
4º e 5º Ano	4ª feira, das 18h20min às 19h30min 4N	6	10
6º Ano	5ª feira, das 18h40min às 19h50min 5N	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
17/02/2025	3º Ano ao Ensino Médio
18/02/2025	2º ANO
20/02/2025	1º 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 (Coordenadora, 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 1º ao 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 prédios B.

5.2 Durante o recesso de julho, não há atividades programadas.

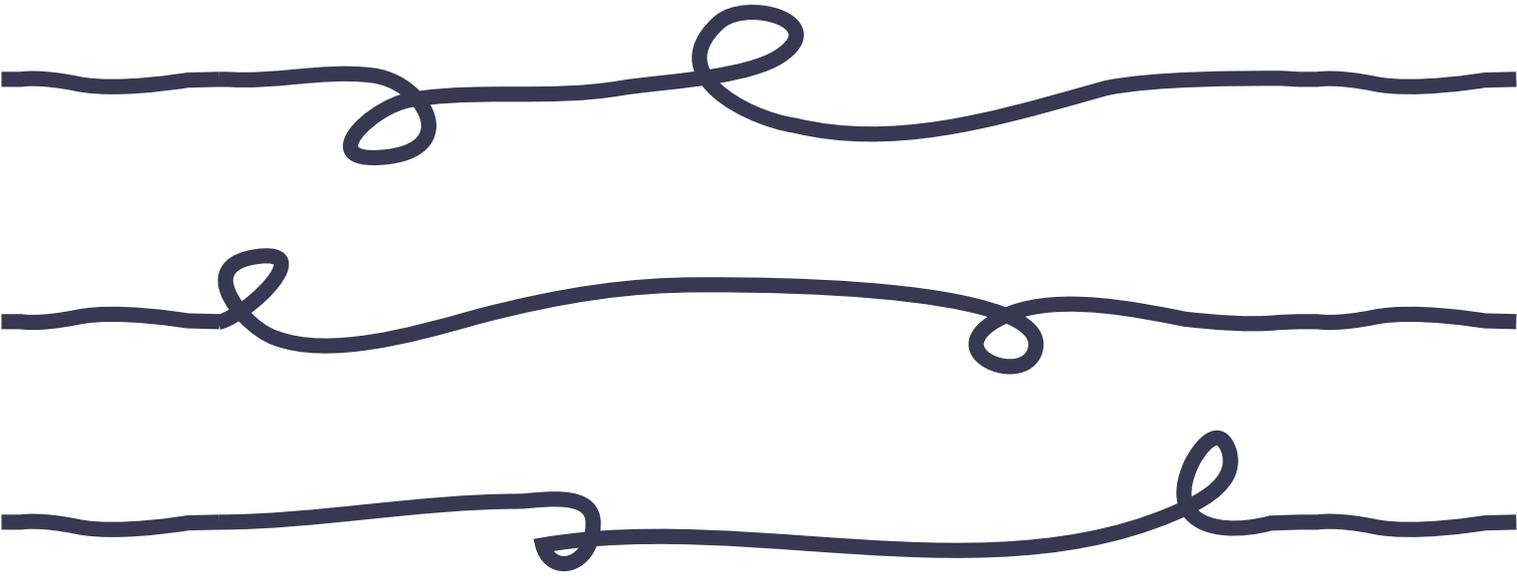
5.3 A partir de 15 de março de 2025, o responsável pelo estudante poderá solicitar, na Secretaria de Artes, Esportes e Tecnologias, até 1 (uma) aula experimental para as atividades que tenham vagas disponíveis. É de responsabilidade dos pais e/ou responsáveis a condução do estudante até o local onde ocorrerá a aula experimental.

5.4 A data de término das atividades de tecnologias do ano de 2025 acompanhará a data de término do ano letivo.

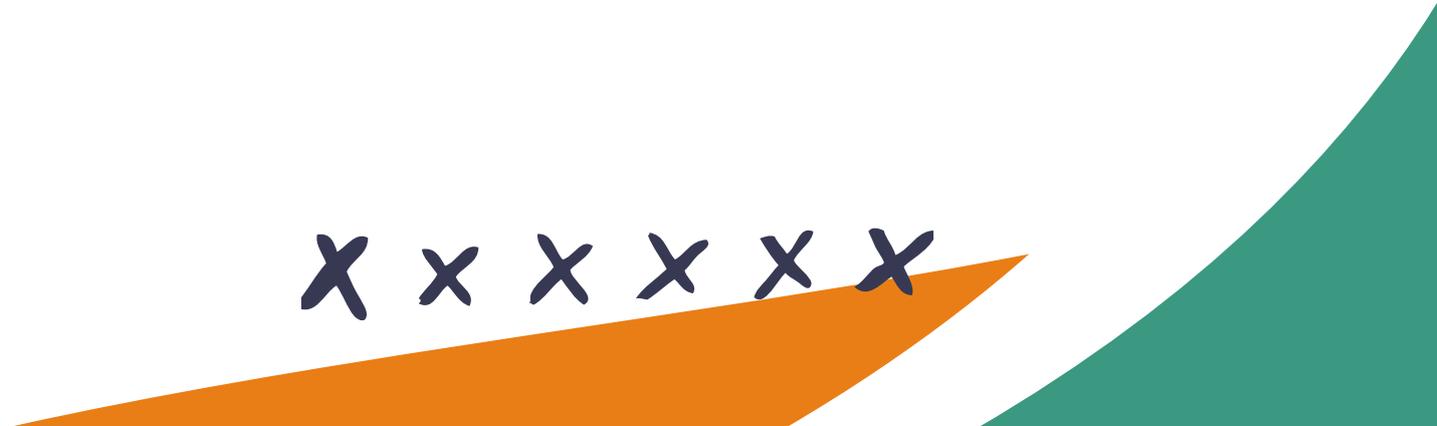
5.5 A utilização do uniforme escolar do Colégio Anchieta pelo estudante durante a realização das atividades é obrigatória.

5.6 As ocorrências envolvendo alunos matriculados na Escola de Tecnologias serão tratadas de acordo com as Normas de Convivência Escolar citadas no Boletim Informativo 2025 e no Regimento Escolar.

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.



x x x x x x





Rede Jesuíta de Educação

