

MANUAL DAS ATIVIDADES

# ESCOLA DE TECNOLOGIAS



2026

# 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 atividade, 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

• 19/11/25 a 30/11/2025 - período de inscrições exclusivo para os estudantes que estão matriculados nas atividades de tecnologias no ano letivo de 2025 e que continuarão realizando a mesma atividade em 2026. Essa inscrição será feita pelo site do colégio, e somente os alunos matriculados em 2025 poderão realizá-la. Após esse período, as inscrições somente ocorrerão a partir do dia 12/12/25.

• A partir do dia 12/12/2025, às 9h, o período de inscrições para atividades de tecnologias 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. A lista de espera é somente válida para o ano de 2026.

### 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](http://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 segundo semestre, as mensalidades escolares da Educação Básica vencidas, até julho de 2026, 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 2026, 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\$ 385,00	R\$ 3.850,00
Jogos Digitais- 1h10min	R\$ 317,00	R\$ 3.170,00
Treinamento Robótica - 2h30min	R\$ 404,00	R\$ 4.040,00

## 2.5 Cancelamento da Atividade

O pedido de cancelamento da inscrição e da matrícula deverá ser solicitado pelos responsáveis do estudante via Portal ou pelo e-mail [anchieta\\_artesesportes@colegioanchieta.g12.br](mailto: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 15/03/2026, 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 16/03/2026, 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 11/10/2026, o responsável deverá realizar o pagamento das parcelas vincendas até dezembro de 2026.

**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

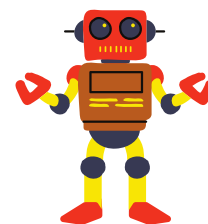
**Público alvo:**

2º Ano ao 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	
2º Ano	2ª feira, das 18h10min às 19h20min 2N	8	14
3º Ano	4ª feira, das 18h20min às 19h30min 4N	8	14
3º e 4º Ano	4ª feira, das 12h10min às 13h20min 4M	8	14
4º Ano	5ª feira, das 18h20min às 19h30min 5N	8	14
5º Ano	6ª feira, das 12h10min às 13h20min 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 Ano	6ª feira, das 13h30min às 14h40min 6T	8	14
6 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:

2º Ano ao Ensino Médio

### Local das aulas:

Espaço Maker (Sala 15 - Prédio A) - 4º Ano ao EM  
Laboratório de informática (Sala 79 - Prédio B) -  
2º ao 3º Ano

### Dias e Horários:

JOGOS DIGITAIS		VAGAS	
2º e 3º Ano	3ª feira, das 18h10min às 19h20min 3N	6	10
2º e 3º Ano	5ª feira, das 18h10min às 19h20min 5N	6	10
4º Ano	6ª feira, das 18h20min às 19h30min 6N	6	10
5º e 6º Ano	4ª feira, das 18h20min às 19h30min 4N	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
18/02/2026	3º Ano ao Ensino Médio
19/02/2026	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 (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 2º 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 prédio B.

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

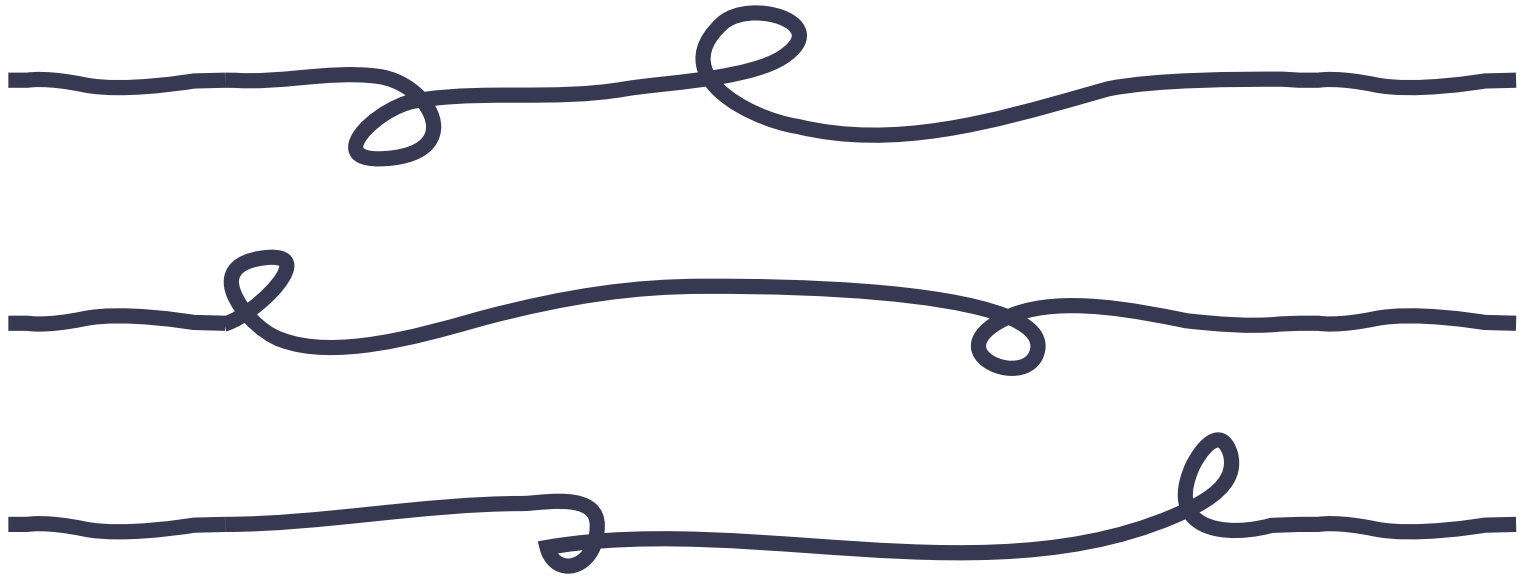
**5.3** A partir de 15 de março de 2026, o responsável pelo estudante poderá solicitar, na Secretaria de Artes, Esportes e Tecnologias, até 1 (uma) aula experimental para as atividades que tenham vagas disponíveis. É de responsabilidade dos pais e/ou responsáveis a condução do estudante até o local onde ocorrerá a aula experimental.

**5.4** A data de término das atividades de tecnologias do ano de 2026 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 2026 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

