MANUAL DAS ATIVIDADES

ESCOLA DE TECNOLOGIAS

COLÉGIO ANCHIETA 1890

Rede Jesuíta de Educação

2027

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

É uma atividade de iniciação tecnológica que utiliza os fundamentos da mecânica, da eletrônica e da programação como instrumentos de ensino e aprendizagem. Por meio de uma metodologia prática e progressiva, os estudantes desenvolvem o pensamento lógico, a criatividade, a resolução de problemas e o trabalho em equipe. O curso, em nível de treinamento, oportuniza a participação em mostras e competições, ampliando a vivência tecnológica e o protagonismo dos estudantes.

1.1.1 Robótica Kids (1º ao 4º Ano)

A proposta é focada na introdução lúdica e estruturante aos conceitos fundamentais de mecânica, raciocínio espacial e resolução de problemas. Os estudantes trabalham com kits de robótica educacional LEGO MINDSTORMS, explorando na prática engrenagens, polias, alavancas, eixos e motores, aliados ao desenvolvimento do pensamento computacional e da programação. As atividades são baseadas em desafios colaborativos e missões em tapetes pedagógicos adaptados ao ritmo dos Anos Iniciais.

1.1.2 Robótica Maker (5º Ano do Ens. Fund. II ao Ensino Médio)

Focada na prototipagem eletrônica, na robótica aplicada e na cultura maker. A oficina faz a transição dos kits modulares para a montagem de circuitos em protoboards com microcontroladores (como Arduino e ESP32), integrando sensores de luminosidade e distância, atuadores e lógica de controle. Nas etapas mais avançadas, os estudantes aplicam esses conhecimentos em projetos de automação residencial (domótica) com a construção de uma maquete, em Internet das Coisas (IoT) e na preparação para torneios de robótica.

1.2. GAME LAB

O Game Lab é uma atividade que integra criatividade, tecnologia e inovação por meio do desenvolvimento de jogos digitais. A proposta combina elementos de design, narrativa, arte digital, multimídia e programação, proporcionando aos estudantes uma experiência completa de criação de projetos interativos.

1.2.1 Game Lab: Design

Focado em criação visual, multimídia e narrativa interativa. O trabalho acompanha todas as etapas de produção artística de um projeto: criação de histórias, roteiros e fichas de personagens (storytelling), desenvolvimento de artes, itens e cenários em pixel art com base em malhas de coordenadas e proporções geométricas (Piskel), animação cinemática de movimentos e física de articulação (Pivot Animator), composição de trilhas sonoras e efeitos de áudio em blocos (BeepBox) e montagem final de vídeos e animações em editor audiovisual. A proposta desenvolve a sensibilidade estética e a autoria multimídia dos estudantes sem a necessidade de desenho clássico manual.

1.2.2 Game lab: Programação

Focado no raciocínio lógico, no pensamento computacional e na arquitetura de regras. Ensina os estudantes a estruturar e programar jogos digitais reais, escalonando a complexidade conforme a maturidade da turma: inicia com o design de regras e mecânicas desplugadas (jogos de tabuleiro e RPG de mesa), avança para a programação visual em blocos e lógica de eventos (Scratch e MakeCode Arcade) e se aprofunda na codificação de scripts interativos, máquinas de estados e motores de desenvolvimento de jogos para os anos finais e Ensino Médio.

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

• 23/11/2026 a 30/11/2026 - período de inscrições exclusivo para os estudantes que estão matriculados nas atividades da Escola de Tecnologias no ano letivo de 2026 e que continuarão realizando a mesma atividade em 2027. Essa inscrição será feita pelo site do colégio, e somente os alunos matriculados em 2026 poderão realizá-la.

• A inscrição deverá ser realizada impreterivelmente até 30 de novembro de 2026. Após essa data, o direito de prioridade sobre a vaga será encerrado. As vagas remanescentes serão disponibilizadas aos demais estudantes interessados a partir de 11 de dezembro de 2026, às 9h.

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 2027.

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) Ao consumar- se a matrícula, o responsável pelo estudante declara ter tido conhecimento prévio 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 2027, com vencimento no dia 10 de cada mês.Os valores de cada atividade constam da tabela de preços, divulgada previamente ao período de inscrições, neste Manual.

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	R$ 419,15	R$ 4.191,50
Game Lab	R$ 345,12	R$ 3.451,20
Treinamento Robótica - 3h/a	R$ 452,48	R$ 4.52,48

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, de acordo com as orientações a seguir:

a) Caso ocorra o cancelamento da inscrição do estudante na modalidade entre 22/02/2027 e 15/03/2027, será cobrado, no boleto com vencimento em 10 de março, o valor integral do mês de março. 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 16/03/2027, 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.

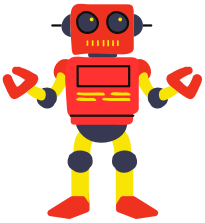
c) Caso ocorra o cancelamento entre os dias 24 e 30 do mês corrente e a parcela do mês seguinte já tiver sido lançada no boleto, a cobrança será executada normalmente, e o referido valor será devolvido integralmente no mês subsequente.

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 11/11/2027, o responsável deverá realizar o pagamento da parcela de dezembro de 2027.

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 horário



3.1 Robótica

Público alvo: 1º Ano ao Ensino Médio

Local das aulas: Espaço Maker- Prédio A e Sala 79 - Prédio B

Dias e Horários:

ROBÓTICA KIDS		VAGAS	
1º e 2º Ano	3ª feira, das 18h10min às 19h20min 3N	8	14
1º e 2º Ano	4ª feira, das 12h10min às 13h20min 4M	8	14
3º Ano	4ª feira, das 18h20min às 19h30min 4N	8	14
4º Ano	5ª feira, das 18h20min às 19h30min 5N	8	14
4 e 5º Ano	6ª feira, das 12h10min às 13h20min 6M	8	14

ROBÓTICA MAKER		VAGAS	
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
7 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 Game Lab

Público alvo: 2º Ano ao Ensino Médio

Local das aulas: Espaço Maker e Sala 79 - Prédio B

Dias e Horários:

GAME LAB DESIGNER		VAGAS	
2º Ano	2ª feira, das 18h10min às 19h20min 2N	6	10
3º e 4º Ano	4ª feira, das 18h20min às 19h30min 4N	6	10

GAME LAB PROGRAMAÇÃO		VAGAS	
3º e 4º Ano	5ª feira, das 18h20min às 19h30min 5N	6	10
5º e 6º 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
11/02/2027	3º Ano ao Ensino Médio
15/02/2027	2º ANO

4.2 Reuniões de pais

No início do ano, especialmente para as turmas da Educação Infantil ao 5º ano, será realizada uma reunião entre as famílias e a Equipe de Formação Complementar – Robótica e Game Lab (Coordenação, Orientação Educacional, Orientação Pedagógica e professores), com o objetivo de apresentar o trabalho desenvolvido nas atividades de tecnologia, bem como as ações e os projetos previstos para o semestre e para o ano letivo. As datas dos encontros 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, conforme local da aula.

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

5.3 A partir de 16 de março de 2027, 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 2027 acompanhará a data de término do ano letivo do Ensino Fundamental I e Educação Infantil.**

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 Esportes serão tratadas de acordo com as Normas de Convivência Escolar citadas no Boletim Informativo 2027 e no Regimento Escolar, inclusive quanto ao uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais, nos termos da Lei nº 15.100/2025.**

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.

COLÉGIO ANCHIETA
1890

Rede Jesuíta de Educação