

# OFICINAS E CURSOS OPTATIVOS

ENSINO FUNDAMENTAL 1

— 1º SEMESTRE —



2019

Colégio   
Santa Cruz



## APRESENTAÇÃO

As atividades de extensão curricular têm por objetivo oferecer aos alunos uma ampliação de sua formação escolar, fora do horário regular de aulas e abrangendo conteúdos e linguagens que os programas das diferentes séries contemplam apenas parcialmente.

A adesão a esses cursos/oficinas abre a possibilidade de uma configuração curricular mais pessoal, agregando escolhas ligadas às predileções de cada criança/adolescente e também ao desenvolvimento mais específico de seus talentos.

Assim, oferecemos uma grade diversificada, que pretende motivar nossos alunos e contribuir para a constituição e enriquecimento de seu repertório.

As propostas envolvem **Artes e Comunicação, Religiosidade, Práticas Esportivas, Corporais e Jogos** e **Tecnologias** e são oferecidas semestral ou anualmente.

Esperamos que o acervo que elaboramos contemple gostos e inclinações diversos e possa efetivamente proporcionar novas e instigantes experiências aos nossos alunos!

Ensino Fundamental 1



# SUMÁRIO

## ARTES E COMUNICAÇÃO

Arte e Ciência – Luz e Ímãs .....	7
Arte e Ciência – Equilíbrio e Movimento .....	8
Artes Visuais – Criação e Expressão .....	9
Dança Criativa .....	10
Desenho e Pintura .....	11
Escultura – Apreciar e Experimentar .....	12
Histórias, Personagens e Tecidos .....	13
Inglês – <i>Funtivity: Playing in English</i> .....	14
Inglês – <i>Know and Show</i> .....	15
Jornalistas do Santa .....	16
Marcenaria .....	17
Teatro .....	18
Sabores e Saberes .....	19
Tecidos e Ideias .....	20

## RELIGIOSIDADE

Catequese .....	21
-----------------	----

## PRÁTICAS ESPORTIVAS, CORPORAIS E JOGOS

Atividades de Aventura .....	22
Capoeira .....	23
Iniciação Esportiva.....	24
Jogos Tradicionais ao Redor do Mundo.....	25
Tênis EF1 .....	26
Xadrez EF1 .....	28
Introdução à Yoga.....	29
Yoga .....	30

## TECNOLOGIAS

Computação Criativa – Aprendendo a Programar Jr. ....	31
Computação Criativa – Aprendendo a Programar .....	32
Computação Criativa – “RPG e Narrativas Não Lineares” .....	33
Computação Criativa – Pequenos Inventores.....	34
Construindo Jogos de Tabuleiro na Impressora 3D .....	35

## ARTES E COMUNICAÇÃO

### ARTE E CIÊNCIA – LUZ E ÍMÃS

Explorar o caráter experimental da arte na utilização de tecnologias e a investigação científica na produção criadora é o objetivo desta oficina. Os alunos poderão apreciar obras de arte que agregam à linguagem artística o conhecimento científico – conteúdos referentes a magnetismo e a luz e sombra. Depois de levantar hipóteses e de fazer experiências ligadas ao tema, os alunos colocarão a mão na massa: desenvolverão seus próprios projetos, orientados e supervisionados pelas professoras.



**Público-alvo:**  
alunos de 1º a 3º anos

**Horário:**  
sexta-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**  
mínimo de 12 alunos

**Professoras:**  
Ana Karen Dybwad e  
Erika Griese

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**  
R\$ 355,00

## ARTES E COMUNICAÇÃO

### ARTE E CIÊNCIA – EQUILÍBRIO E MOVIMENTO

Explorar o caráter experimental da arte na utilização de tecnologias e a investigação científica na produção criadora é o objetivo desta oficina. Neste módulo, apresentaremos obras de artistas reconhecidos que usam o movimento como elemento, seja ele realizado por máquinas simples (alavancas, roldanas, pequenas engrenagens) ou pelo vento. Os alunos realizarão novas experimentações e, em seguida, poderão projetar e desenvolver suas próprias criações artístico-científicas.



**Público-alvo:**

alunos de 1º a 3º anos

**Horário:**

quarta-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 12 alunos

**Professoras:**

Erika Griese e  
Luciana Camargo

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 355,00



## ARTES E COMUNICAÇÃO

### ARTES VISUAIS – CRIAÇÃO E EXPRESSÃO

Experimentando as potencialidades expressivas do desenho e da pintura e aprofundando o domínio de códigos próprios (linha, texturas, planos, sombra/luz, cor, transparência/opacidade), os alunos vão explorar possibilidades da composição visual a partir de exercícios de observação, memória e imaginação. As atividades serão realizadas com diversos materiais (grafite, carvão, giz pastel, nanquim, aquarela, guache, tinta acrílica), com diferentes suportes e escalas, a fim de explorar técnicas gráficas e pictórica.



**Público-alvo:**

alunos de 4º e 5º anos

**Horário:**

segunda-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

máximo de 15 alunos

**Professora:**

Vera Helena Ferreira

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 235,00

## ARTES E COMUNICAÇÃO

### DANÇA CRIATIVA

A oficina propõe exercícios de dança contemporânea e movimentos vindos do Jazz Dance. Serão ensaiados saltos, giros e pequenas acrobacias a fim de criar, em conjunto, uma nova coreografia em cada aula.

O curso é ideal para aqueles que desejam trabalhar a criatividade por meio de expressões corporais ou para os que precisam perder a timidez.

**Atenção:** Não há trajes específicos para as aulas, mas é importante que se usem roupas confortáveis. Além disso, é indicado o uso de uma “bota” específica de dança (disponível na lojinha da escola) para que as crianças não sofram possíveis impactos devido a saltos ou movimentos de rotação.



**Público-alvo:**

alunos de 1ª a 5ª anos

**Horário:**

uma ou duas vezes por semana, segunda e/ou quarta-feira, das 10h30 às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 10 alunos

**Professores:**

Estúdio Miosótis – Expressões do Corpo

**Curso anual**

**Mensalidade (dez parcelas):**

1 vez na semana: R\$ 235,00  
2 vezes na semana: R\$ 395,00

## ARTES E COMUNICAÇÃO

### DESENHO E PINTURA

Brincar com formas, linhas e cores é uma atividade infantil que costuma se perder com o desenvolvimento do senso crítico. Resgatar esse prazer lúdico é o propósito desta oficina. As estratégias de trabalho envolvem estudos da cor, experimentação de técnicas e materiais, como carvão, lápis grafite, canetas de nanquim, aquarela, tinta guache e acrílica. A apreciação de obras artísticas e conversas sobre o desenrolar do processo criativo são algumas das estratégias utilizadas no acompanhamento de projetos individuais e coletivos.



**Público-alvo:**

alunos de 1<sup>o</sup> a 3<sup>o</sup> anos

**Horário:**

terça-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

máximo de 15 alunos

**Professora:**

Ana Karen Dybwad

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 235,00

## ARTES E COMUNICAÇÃO

### ESCULTURA – APRECIAR E EXPERIMENTAR

Produzir obras e conhecer vários artistas e técnicas moldam esta oficina, que permite às crianças a realização de peças tridimensionais, nem sempre possíveis de serem executadas no dia a dia. Os jovens artistas serão incentivados a organizar seu percurso por meio da experimentação em projetos próprios.



**Público-alvo:**

alunos de 1º a 3º anos

**Horário:**

sexta-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 8 alunos

**Professora:**

Luciana Camargo

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 235,00

 **ARTES E COMUNICAÇÃO**

## HISTÓRIAS, PERSONAGENS E TECIDOS

Arregaçar as mangas e usar a criatividade em uma forma divertida de expressão é o convite desta oficina. Na literatura, as crianças encontrarão inspiração para a confecção de mascotes, personagens, artefatos e o que mais a imaginação permitir, executando projetos individuais e em grupo. Irão pintar e bordar com tecidos, fitas, linhas, agulhas, botões, colchetes, carretéis, zíperes, sianinhas. Destreza, concentração e persistência fazem parte do trabalho de todo artista que trama e tece, sem perder o fio da meada!

**Público-alvo:**

alunos de 2º e 3º anos  
(iniciados ou iniciantes)

**Horário:**

sexta-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 10 alunos

**Professoras:**

Dinorah Reinach e  
Cristina Rondon  
Lígia Imaguire e  
Sílvia Sugahara

**Curso semestral****Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 310,00

## ARTES E COMUNICAÇÃO

### INGLÊS – FUNTIVITY: PLAYING IN ENGLISH

*“We can have lots of good fun that is funny.”*

Dr. Seuss in *The Cat in the Hat*

Aprimorar competências comunicativas em inglês com jogos, brincadeiras, músicas, histórias, filmes, dramatizações e *brain breaks* é a proposta desta oficina, que se baseia na dinâmica de *fun with a purpose*. A aquisição da língua acontecerá de forma espontânea e contextualizada nas atividades lúdicas.



**Público-alvo:**

alunos de 2º e 3º anos

**Horário:**

quinta-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 10 alunos

**Professora:**

Camila Alamino

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 235,00

## ARTES E COMUNICAÇÃO

### INGLÊS – KNOW AND SHOW

A proposta é inquirir, levantar questões e estudar temas variados, a partir dos interesses dos alunos, em inglês. A língua inglesa será um meio para exploração desses assuntos.

As descobertas serão apresentadas pelos alunos por meio de *sketchs* de comédia, peças de teatro, composições musicais, telejornais, programas de rádio ou outros produtos, o que desenvolverá a habilidade de trabalhar em grupo, o pensamento criativo e crítico e a leitura, a escrita e a oratória em língua inglesa.

A oficina será ministrada em inglês.



**Público-alvo:**

alunos de 4º e 5º anos

**Horário:**

terça-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 10 alunos

**Professora:**

Luciana Breda

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 235,00

## ARTES E COMUNICAÇÃO

### JORNALISTAS DO SANTA

A oficina prevê experiências com várias formas de comunicação presentes no jornalismo: notícia, reportagem, entrevista, propaganda, charge e infográficos. Os alunos serão estimulados a se comunicar de forma autoral e a interagir ativamente com a comunidade escolar por meio da publicação de um jornal online. Serão exploradas ferramentas digitais: gravação e edição de vídeos; publicação em blog; fotografia digital; noções de design gráfico com uso do Canva.



**Público-alvo:**

alunos de 4º e 5º anos

**Horário:**

sexta-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 10 alunos

**Professoras:**

Maria Isabel Roux Azevedo e  
Guilherme Manarin

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

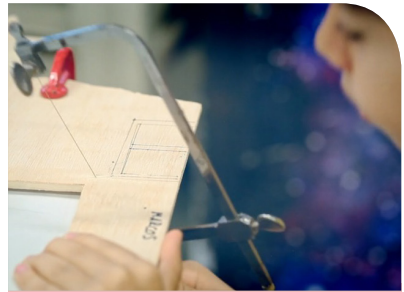
R\$ 295,00



## ARTES E COMUNICAÇÃO

### MARCENARIA

A proposta é criar pequenos objetos em madeira, utilizando ferramentas manuais, como serrotes, serras tico-tico, martelos, chaves de fenda, limas, grosas, lixas e similares. Partindo do conhecimento das ferramentas e das características e possibilidades de cada madeira, os alunos elaborarão um pequeno projeto a ser desenvolvido, sob supervisão. Algumas ferramentas elétricas serão manipuladas pelo professor, para auxiliar os alunos a agilizarem seus projetos, sem descaracterizar a produção artesanal de cada um.



**Público-alvo:**

alunos de 4º e 5º anos

**Horário:**

sexta-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 8 alunos

**Professor:**

Paulo Afonso Mariano

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 275,00

## ARTES E COMUNICAÇÃO

### TEATRO

A oficina oferece experiência com diversos jogos, brincadeiras, improvisos, criações de cenas e atividades de concentração, relaxamento, percepção corporal e desenvolvimento rítmico. São exercícios que potencializam a percepção do espaço, do outro e do próprio corpo. As atividades e os jogos objetivam o desenvolvimento de processos intuitivos e criativos e a iniciação nos elementos da linguagem teatral: narração, dramaturgia, interpretação, cenografia e figurino.



**Público-alvo:**

alunos de 4ª e 5ª anos

**Horário:**

quarta-feira ou  
sexta-feira, das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 14 alunos

**Professora:**

Camila Oliveira Ribeiro

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 235,00

## ARTES E COMUNICAÇÃO

### SABORES E SABERES

Aprender os segredos da boa alimentação é a essência desta deliciosa oficina. Os pequenos *chefs* se dedicarão ao preparo de novas receitas, conhecerão seus ingredientes, sua origem e alguns dados culturais associados a elas. Além disso, haverá conversas sobre propriedades nutricionais e cuidados com a segurança e a higiene. Alguns dos alimentos darão ensejo à leitura de histórias. Entre o preparo e a degustação, os alunos também participarão da limpeza e da reorganização da cozinha.



**Público-alvo:**

alunos de 1<sup>o</sup> a 3<sup>o</sup> anos

**Horário:**

quarta-feira ou

sexta-feira, das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 12 alunos

**Professoras:**

Adriana Kinker e

Heloísa Djinishian

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 360,00

## ARTES E COMUNICAÇÃO

### TECIDOS E IDEIAS

Conhecer diferentes técnicas de costura, à mão e à máquina e ter o prazer de ouvir histórias ligadas ao tema do tecer são as atividades da oficina. O fio da narrativa e as linhas se entrelaçarão, unindo ideias e tecidos. Os projetos preveem que os alunos manuseiem diferentes materiais, explorem possibilidades, façam escolhas, estimem e calculem medidas, planejem etapas e alinhavem, sempre com a possibilidade de fazer e desfazer para melhor fazer.

Alguns dos projetos, como bonecos, cabanas e jogos em tecido, são doados para que colegas das séries iniciais brinquem nos recreios.



**Público-alvo:**

alunos de 4º e 5º anos  
(iniciados ou iniciantes)

**Horário:**

segunda-feira **ou** quarta-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 10 alunos

**Professoras:**

Dinorah Reinach,  
Cristina Rondon e Branca Zucco

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 310,00

## RELIGIOSIDADE

### CATEQUESE

A Catequese aprofunda o conhecimento da fé católica e é parte do projeto de evangelização do Colégio Santa Cruz. Tem como finalidade iniciar os alunos na vivência do Sacramento da Eucaristia e levá-los a compreender quem é Jesus, a conhecer sua vida e a entender sua mensagem.

A preparação para a Primeira Eucaristia tem duração de dois anos, a partir do 5º ano. Ao longo dessa trajetória, a sensibilidade para a experiência de Deus vai sendo apurada.



**Público-alvo:**

alunos de 5º ano

**Horário:**

uma vez por semana:  
segunda, terça, quarta ou  
quinta-feira, das 9h às 10h  
segunda ou terça-feira, das  
10h às 11h  
terça ou quinta-feira, das  
18h10 às 19h10

**Turmas:**

mínimo de 12 alunos

**Professoras:**

M. Carolina Santos e  
Fernanda Sá Oliveira

**Curso anual**

**Gratuito**

## PRÁTICAS ESPORTIVAS, CORPORAIS E JOGOS

### ATIVIDADES DE AVENTURA

A oficina propõe modalidades que desenvolvem o acervo motor, a destreza, a habilidade de resolver problemas/desafios corporais por meio do diálogo, do raciocínio, do ensaio e erro e da participação colaborativa em grupo. As modalidades abordadas serão: ginástica acrobática e de solo, habilidades circenses (malabarismos com materiais diversos, esquetes cênicas com palhaços ginastas, mágicas, evoluções no tecido), noções elementares de *parkour* (trajeto com transposição de obstáculos do ambiente), corridas e caminhadas de orientação, *slackline* e jogos diversos (*kinball*, *floorball*, *corfebol*, *tchoukball*).



**Público-alvo:**

alunos de 1º a 5º anos

**Horário:**

terça-feira,  
das 18h10 às 19h

(1º a 3º anos)

quinta-feira,  
das 18h10 às 19h

(4º e 5º anos)

**Turmas:**

mínimo de 16 alunos

**Professora:**

Mildred Sotero

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 210,00



## PRÁTICAS ESPORTIVAS, CORPORAIS E JOGOS

### CAPOEIRA

Desenvolver as competências motoras, sociais e afetivas é o propósito desta prática, que mescla esporte, cultura e arte. Com atividades lúdicas, serão apresentados gradualmente os golpes de capoeira e também o canto, as palmas e os instrumentos musicais. Os alunos aperfeiçoam o controle do próprio corpo, o ritmo e a espontaneidade. Em atividades em duplas, trios ou pequenos grupos, a socialização e a sensibilidade para a música também vão sendo ampliadas. Para favorecer o aproveitamento, são formadas turmas de “iniciantes” e “iniciados”.



#### Público-alvo:

Grupo Iniciantes:

alunos de 1º e 2º anos

Grupo Iniciados:

alunos de 2º a 5º anos

#### Horário:

uma vez por semana,  
segunda ou quarta, das  
18h30 às 19h30  
terça ou quinta-feira, das  
18h10 às 19h10  
(5º ano – somente  
quinta-feira)

#### Turmas:

mínimo de 8 alunos

#### Professores:

Marcos Mourão e equipe

#### Curso anual

#### Mensalidade (dez parcelas):

R\$ 190,00

## PRÁTICAS ESPORTIVAS, CORPORAIS E JOGOS

### INICIAÇÃO ESPORTIVA

A iniciação esportiva desenvolve habilidades motoras e corporais, por meio das modalidades de basquetebol, handebol, futebol, voleibol e atletismo. O curso tem característica modular e progressiva: a cada quatro aulas, uma nova modalidade é desenvolvida e, gradativamente, novas práticas desafiadoras são introduzidas, a fim de incrementar as jogadas individuais e coletivas.



**Público-alvo:**

alunos de 5º ano

**Horário:**

duas vezes por semana  
segunda e quarta-feira,  
das 18h40 às 19h30, ou  
terça e quinta-feira,  
das 18h10 às 19h

**Turmas:**

mínimo de 16 alunos

**Professores:**

Fernando Reis,  
Ronaldo Vilaça e  
José Eduardo Siqueira

**Curso anual**

**Gratuito**





## PRÁTICAS ESPORTIVAS, CORPORAIS E JOGOS

### JOGOS TRADICIONAIS AO REDOR DO MUNDO

O objetivo é oferecer um amplo repertório de jogos de tabuleiro, criando oportunidades para o desenvolvimento da sociabilidade, da linguagem, da criatividade e do raciocínio lógico.

Serão apresentados jogos tradicionais de diversas partes do mundo: *Senet* (Egito), *Bizingo* (Continente Americano), *Agon* (Inglaterra), *Go* (Japão), *Yoté* (África Ocidental), *Bagha Chall* (Nepal).



**Público-alvo:**

alunos de 1º a 3º anos

**Horário:**

sexta-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 12 alunos

**Professora:**

Sylvia Camargo Carneiro

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 235,00

## PRÁTICAS ESPORTIVAS, CORPORAIS E JOGOS

### TÊNIS EF1

Além de ser uma prática estimulante e divertida, o tênis oferece condições para o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas. A partir de atividades lúdicas, o aluno terá contato com regras e principais fundamentos do tênis: *forehand* (golpe de "direita"), *backhand* (golpe de "esquerda"), saque e voleios (golpes próximos à rede). Trata-se do início de uma formação em tênis que poderá se estender até o Ensino Médio.



As quadras e os materiais (raquete, bola, rede), fornecidos pelo colégio, são adequados a cada faixa etária. Os alunos, nas diversas miniquadras, são alocados e acompanhados de acordo com seus diferentes níveis de desenvolvimento.

As turmas são divididas em "iniciantes" e "iniciados". A turma "iniciantes" será formada por alunos que ainda não tiveram contato com a modalidade. A turma "iniciados" será composta por alunos que cursaram "Iniciação ao Tênis" entre 2016 e 2018, ou que já tiveram aula de tênis, e que poderão dar continuidade ao desenvolvimento das técnicas e táticas do esporte. No 2º semestre, alguns desses alunos farão aulas em uma quadra maior, de tamanho similar à oficial, em continuidade à formação no esporte.

**Público-alvo:**

alunos de 1º a 5º anos

**Horário:**

*Uma vez por semana:*

1º e 2º anos – segunda-feira, 11h10-12h10 **ou** 18h30-19h30  
quinta-feira, 11h10-12h10 **ou** 18h10-19h10

3º a 5º anos – quarta-feira, 11h10-12h10 **ou** 18h30-19h30  
quinta-feira, 11h10-12h10 **ou** 18h10-19h10

*Duas vezes por semana:*

1º e 2º anos – segunda e quinta-feira

3º a 5º anos – quarta e quinta-feira

(nos mesmos horários especificados acima)

**Turmas:**

mínimo de 8 alunos

**Professores:**

Ludgero Braga Neto e equipe

**Curso anual****Mensalidade (dez parcelas):**

R\$ 235,00 (1 vez na semana)

R\$ 395,00 (2 vezes na semana)

## PRÁTICAS ESPORTIVAS, CORPORAIS E JOGOS

### XADREZ EF1

Desenvolver o pensamento lógico e a habilidade para o cálculo matemático com jogos de xadrez e exercitar a concentração, a análise e o planejamento estratégico são os propósitos desta oficina. Os desafios são apresentados aos alunos de acordo com sua faixa etária.

Os estudantes poderão ser divididos em grupos de iniciantes e avançados. Será necessário adquirir uma licença anual do Chessity (ao custo de R\$ 135,00). O Chessity é uma importante ferramenta tecnológica utilizada em sala de aula – permite um rápido aprendizado e constante evolução, ajudando o aluno a trabalhar inúmeras habilidades de maneira divertida.



**Público-alvo:**

alunos de 1º a 5º anos

**Horário:**

segunda ou quarta-feira,  
das 10h às 11h30, ou  
quinta-feira,  
das 18h às 19h30

**Turmas:**

mínimo de 12 alunos

**Professores:**

Davy D'Israel e André Salama

**Curso anual**

**Mensalidade (dez parcelas):**

R\$ 235,00



## PRÁTICAS ESPORTIVAS, CORPORAIS E JOGOS

### INTRODUÇÃO À YOGA

A proposta é ampliar o repertório dos alunos com lendas, músicas, desenhos e outros elementos culturais que possibilitam o brincar, o fazer e o contato com essa prática milenar e seu imenso acervo de vivências.

Exercícios respiratórios, de alongamento e relaxamento compõem a oficina, levando à descoberta das potencialidades do corpo e da mente e à aquisição de consciência corporal. A yoga contribui com aspectos formativos essenciais à educação global, e os benefícios advindos da prática podem incluir diminuição de ansiedade e aumento de concentração.



**Público-alvo:**

alunos de 1º e 2º anos

**Horário:**

segunda-feira,  
das 10h30 às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 10 alunos

**Professora:**

Ana Paula Gomes Marquese

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 190,00

## PRÁTICAS ESPORTIVAS, CORPORAIS E JOGOS

### YOGA

Trata-se de uma continuidade do curso “Introdução à Yoga”, que não é pré-requisito para este segundo módulo. O foco será a aquisição de vivências importantes para o autoconhecimento. Considerando o potencial das crianças para reflexões sobre convivência e saúde física e mental, os movimentos e as posturas incluirão momentos mais contemplativos e sutis.



**Público-alvo:**

alunos de 3º a 5º anos

**Horário:**

quarta-feira,  
das 10h30 às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 10 alunos

**Professora:**

Ana Paula Gomes Marquese

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 190,00

## TECNOLOGIAS

### COMPUTAÇÃO CRIATIVA – APRENDENDO A PROGRAMAR JR.

A programação será introduzida de modo lúdico e concreto, por meio de jogos de códigos, enigmas, labirintos, blocos de programação, animações e histórias. A partir de diversas ferramentas, buscaremos desenvolver a criatividade como alternativa ao consumo de tecnologia.



**Público-alvo:**

alunos de 2º e 3º anos

**Horário:**

segunda-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 12 alunos

**Professores:**

Maria Isabel Roux de Azevedo,  
Ricardo Martins e  
Guilherme Manarin

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

R\$ 295,00

## TECNOLOGIAS

### COMPUTAÇÃO CRIATIVA – APRENDENDO A PROGRAMAR

Entender o funcionamento do computador e saber usá-lo para as mais variadas atividades é a proposta desta oficina. Os alunos aprenderão a preparar o computador para situações diversas, como criar um jogo interessante, contar uma história animada com vários finais e propor desafios intelectuais para os amigos. Trabalharemos com a linguagem de programação *Scratch*, desenvolvida no MIT para iniciantes.



**Público-alvo:**

alunos de 4ª e 5ª anos

**Horário:**

quinta-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 12 alunos

**Professores:**

Maria Isabel Roux de Azevedo,  
Ricardo Martins e  
Guilherme Manarin

**Curso semestral**

**Mensalidade (cinco parcelas):**

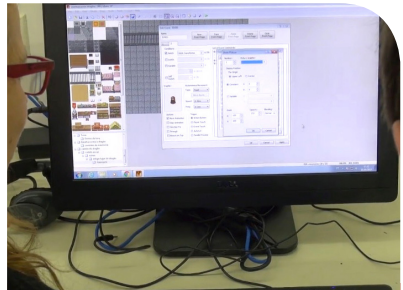
R\$ 295,00



## TECNOLOGIAS

### COMPUTAÇÃO CRIATIVA – “RPG E NARRATIVAS NÃO LINEARES”

O universo dos RPG (*Role-Playing Games*) envolve a criação de personagens, mundos e narrativas que podem produzir entretenimento para todos. Esta oficina discutirá roteirização, construção de personagens, composição de histórias instigantes em um universo mágico, com vários caminhos possíveis a cada decisão. O trabalho será desenvolvido no RPG Maker, software de criação de RPGs. No final da oficina, os alunos convidarão colegas para se divertirem com seus jogos.



**Público-alvo:**

alunos de 4º e 5º anos

**Horário:**

terça-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**

mínimo de 12 alunos

**Professores:**

Bia Savoldi, Ricardo Martins e  
Guilherme Manarin

**Curso anual**

**Mensalidade (dez parcelas):**  
R\$ 295,00

## TECNOLOGIAS

### COMPUTAÇÃO CRIATIVA – PEQUENOS INVENTORES

O curso combina elementos de arte e de tecnologia na produção de objetos divertidos. Os participantes estarão envolvidos com o “conceito maker”, desenvolvendo módulos eletrônicos que serão utilizados em seus protótipos. Botão, LED e energia são alguns itens que serão produzidos.

Os pequenos inventores utilizarão o Espaço Maker da escola, que conta com diversos materiais reutilizáveis, ferramentas e Lasercut.



**Público-alvo:**  
alunos de 4ª e 5ª anos

**Horário:**  
quarta-feira,  
das 10h às 11h30

**Turmas:**  
mínimo de 12 alunos

**Professores:**  
Carolina Reuter,  
Ricardo Martins e  
Guilherme Manarin

**Curso semestral**

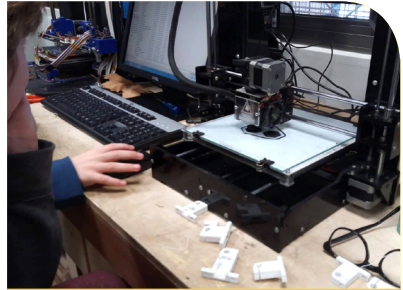
**Mensalidade (cinco parcelas):**  
R\$ 295,00

 **TECNOLOGIAS**

## CONSTRUINDO JOGOS DE TABULEIRO NA IMPRESSORA 3D

Com base na “cultura maker”, os alunos irão criar, planejar e construir jogos de tabuleiro, utilizando softwares de edição de imagens e impressora 3D. Os jogos de tabuleiro promovem a interação e criam oportunidades para o desenvolvimento da sociabilidade, do raciocínio lógico, da linguagem e da criatividade.

No início, serão apresentados alguns jogos da Escola Alemã, como inspiração. Na sequência, em duplas, os alunos passarão para a fase da elaboração de um jogo (determinação de temas, faixa etária dos jogadores e regras). Posteriormente, desenvolverão um protótipo que será testado e avaliado pelos integrantes. Por fim, confeccionarão o produto.

**Público-alvo:**

alunos de 4º e 5º anos

**Horário:**quarta-feira,  
das 10h às 11h30**Turmas:**

mínimo de 10 alunos

**Professores:**Sylvia Camargo Carneiro e  
Moisés Zylbersztajn**Curso semestral****Mensalidade (cinco parcelas):**  
R\$ 235,00

## DISTRIBUIÇÃO SEMANAL – 1º a 3º ANOS – 1º SEM. – 2019

horários	segunda-feira	terça-feira	quarta-feira	quinta-feira	sexta-feira
10h-11h30	Xadrez Computação criativa – Aprendendo a programar Jr. (2º e 3º anos)	Desenho e pintura	Arte e ciência – Equilíbrio e movimento Sabores e saberes Xadrez	Inglês – <i>Funtivity: Playing in English</i> (2º e 3º anos)	Arte e ciência – Luz e ímãs Escultura – apreciar e experimentar Histórias, personagens e tecidos (2º e 3º anos) Jogos tradicionais ao redor do mundo Sabores e saberes
10h30-11h30	Dança criativa Introdução à Yoga (1º e 2º anos)		Dança criativa Yoga (3º ano)		
11h10-12h10	Tênis EF1 (1º e 2º anos)		Tênis EF1 (3º ano)	Tênis EF1	
18h-19h30				Xadrez	
18h10-19h		Atividades de Aventura			
18h10-19h10		Capoeira		Capoeira Tênis EF1	
18h30-19h30	Capoeira Tênis EF1 (1º e 2º anos)		Capoeira Tênis EF1 (3º ano)		

**Atenção:** Para fins de organização da rotina dos alunos, relembramos que o Apoio Pedagógico de EF1 (do 1º ao 3º ano) está assim distribuído:

	Português	Matemática
1º ano	terça e quinta	segunda-feira
2º ano	terça e quinta	segunda-feira
3º ano	terça e quinta	terça e quinta

## DISTRIBUIÇÃO SEMANAL – 4º e 5º ANOS – 1º SEM. / 2019

horários	segunda-feira	terça-feira	quarta-feira	quinta-feira	sexta-feira
9h-10h	Catequese	Catequese	Catequese	Catequese	
10h-11h	Catequese	Catequese			
10h-11h30	Artes visuais – Criação e expressão Tecidos e Ideias Xadrez	Computação criativa – “RPG e narrativas não lineares” Inglês – <i>Know and Show</i>	Computação criativa – Pequenos inventores Construindo jogos de tabuleiro na impressora 3D Teatro Tecidos e Ideias Xadrez	Computação criativa – Aprendendo a programar	Jornalistas do Santa Marcenaria Teatro
10h30-11h30	Dança criativa		Dança criativa Yoga		
11h10-12h10			Tênis EF1	Tênis EF1	
18h-19h30				Xadrez	
18h10-19h		Iniciação Esportiva		Atividades de Aventura Iniciação Esportiva	
18h10-19h10		Capoeira (4º ano) Catequese		Capoeira (4º e 5º anos) Catequese Tênis EF1	
18h30-19h30	Capoeira (4º ano)		Capoeira (4º ano) Tênis EF1 (4º ano)		
18h40-19h30	Iniciação Esportiva		Iniciação Esportiva		

**Atenção:** Para fins de organização da rotina dos alunos, relembramos que o Apoio Pedagógico de EF1 (4º e 5º anos) está assim distribuído:

	Português	Matemática
4º ano	terça e quinta	terça e quinta
5º ano	terça e quinta	terça e quinta

## DISTRIBUIÇÃO POR SÉRIE – 1º SEM. – 2019

áreas	1º ano	2º ano	3º ano	4º ano	5º ano
Artes e comunicação	<p>Arte e Ciência – Luz e Imãs</p> <p>Arte e Ciência – Equilíbrio e Movimento</p> <p>Dança Criativa</p> <p>Desenho e Pintura</p> <p>Escultura – Apreciar e Experimentar</p> <p>Sabores e Saberes</p>	<p>Arte e Ciência – Luz e Imãs</p> <p>Arte e Ciência – Equilíbrio e Movimento</p> <p>Dança Criativa</p> <p>Desenho e Pintura</p> <p>Escultura – Apreciar e Experimentar</p> <p>Histórias, Personagens e Tecidos</p> <p>Inglês – <i>Funtivity: Playing in English</i></p> <p>Sabores e Saberes</p>	<p>Arte e Ciência – Luz e Imãs</p> <p>Arte e Ciência – Equilíbrio e Movimento</p> <p>Dança Criativa</p> <p>Desenho e Pintura</p> <p>Escultura – Apreciar e Experimentar</p> <p>Histórias, Personagens e Tecidos</p> <p>Inglês – <i>Funtivity: Playing in English</i></p> <p>Sabores e Saberes</p>	<p>Artes Visuais – Criação e Expressão</p> <p>Dança Criativa</p> <p>Inglês – <i>Know and Show</i></p> <p>Jornalistas do Santa</p> <p>Marcenaria</p> <p>Teatro</p> <p>Tecidos e Ideias</p>	<p>Artes Visuais – Criação e Expressão</p> <p>Dança Criativa</p> <p>Inglês – <i>Know and Show</i></p> <p>Jornalistas do Santa</p> <p>Marcenaria</p> <p>Teatro</p> <p>Tecidos e Ideias</p>
Religiosidade					Catequese
Práticas esportivas, corporais e jogos	<p>Atividades de Aventura</p> <p>Capoeira</p> <p>Introdução à Yoga</p> <p>Jogos Tradicionais ao Redor do Mundo</p> <p>Tênis EF1</p> <p>Xadrez</p>	<p>Atividades de Aventura</p> <p>Capoeira</p> <p>Introdução à Yoga</p> <p>Jogos Tradicionais ao Redor do Mundo</p> <p>Tênis EF1</p> <p>Xadrez</p>	<p>Atividades de Aventura</p> <p>Capoeira</p> <p>Jogos Tradicionais ao Redor do Mundo</p> <p>Tênis EF1</p> <p>Xadrez</p> <p>Yoga</p>	<p>Atividades de Aventura</p> <p>Capoeira</p> <p>Tênis EF1</p> <p>Xadrez</p> <p>Yoga</p>	<p>Atividades de Aventura</p> <p>Capoeira</p> <p>Iniciação Esportiva</p> <p>Tênis EF1</p> <p>Xadrez</p> <p>Yoga</p>
Tecnologias		<p>Computação criativa – Aprendendo a programar Jr.</p>	<p>Computação criativa – Aprendendo a programar Jr.</p>	<p>Computação criativa – Aprendendo a programar</p> <p>Computação criativa – “RPG e narrativas não lineares”</p> <p>Computação criativa – Pequenos Inventores</p> <p>Construindo Jogos de Tabuleiro na Impressora 3D</p>	<p>Computação criativa – Aprendendo a programar</p> <p>Computação criativa – “RPG e narrativas não lineares”</p> <p>Computação criativa – Pequenos Inventores</p> <p>Construindo Jogos de Tabuleiro na Impressora 3D</p>



