



# ATIVIDADES OPTATIVAS PARA 2023

ENSINO FUNDAMENTAL N3

## DIAS E HORÁRIOS

**segunda, terça, quarta e quinta-feira**  
das 13h10 às 14h25 e das 14h40 às 15h55

## VALOR SEMESTRAL

**5 parcelas de R\$ 390**

1º semestre: fevereiro, março,  
abril, maio e junho

2º semestre: agosto, setembro,  
outubro, novembro e dezembro

[Perguntas e respostas](#)

[Clique aqui para se inscrever](#)

## OFICINAS

6º e 7º ano



### Grupo de Teatro

Marília Simões e Maristela Chelala

Segundas-feiras, das 13h10 às 14h25 ou das 14h40 às 15h55

Nesta oficina, os alunos poderão estudar a atuação e a narrativa em cena, entrar em contato com textos dramáticos e narrativos variados, construir e interpretar personagens, trabalhar com elementos constitutivos de cenas — como figurino, iluminação e cenografia — e produzir esquetes. Assim, construirão situações em que o teatro se realiza na apresentação ao público e na interação com ele.



### Gastronomia

Felipe Ribenboim

Terças-feiras, das 13h10 às 14h25 ou das 14h40 às 15h55

A oficina abordará as relações entre alimento e cultura e as tradições e legados variados que compõem a mesa brasileira. Sempre em sintonia com o estudo da "geografia do gosto", os alunos serão convidados a cozinhar, buscando reconhecer as origens daquilo que comemos e investigar a ciência e a química dos alimentos, a relação do natural com o artificial e a transformação da matéria.



### Criação de jogos

Beatriz Roldão

Quartas-feiras, das 13h10 às 14h25 ou das 14h40 às 15h55

A partir das diferentes maneiras como nos relacionamos com os jogos ao longo da vida, aprendemos a tomar decisões, buscar soluções, criar estratégias, simular, acordar regras e respeitá-las, relacionar-se com outros jogadores. Além de convidar ao jogo, a oficina trabalhará com conteúdos matemáticos, de forma ao mesmo tempo lúdica e profunda, permitindo aos alunos construir problemas e soluções.

8º e 9º ano



### Matemática financeira

Marcus Vinícius Laurenti

Segundas-feiras, das 13h10 às 14h25 ou das 14h40 às 15h55

Juros, descontos, impostos, investimentos, avaliação de riscos e oportunidades, justiça econômica, sustentabilidade — o objetivo desta oficina é que os alunos compreendam o mundo em maior complexidade, enxergando novas camadas da realidade e percebendo que essas camadas têm a ver com eles mesmos. Eles aprenderão a tomar decisões fundamentadas em conhecimento matemático, reconhecer e enfrentar problemas e conferir às soluções propostas uma dimensão financeira.



### Tambores do Brasil

Ana Serva

Terças-feiras, das 13h10 às 14h25 ou das 14h40 às 15h55

Tambor de crioula, tambor de sopapo, tambores indígenas, tambores de baterias de escolas de samba, tambores da capoeira, atabaques — seja na música, em festividades ou em rituais, cada toque remete a uma tradição e nos ajuda a nos conectarmos com nossas ancestralidades brasileiras. Essa oficina tratará do papel desses instrumentos na nossa cultura e proporcionará a aprendizagem de música e percussão.



### Escrita autoral

Greyce Santiago

Quintas-feiras, das 13h10 às 14h25 ou das 14h40 às 15h55

A proposta é colocar os alunos em situações de produção de textos literários e incrementar sua formação como escritores. Eles terão a oportunidade de participar de discussões literárias, efetuar leituras, conhecer as matérias que inspiram autores dos mais diferentes gêneros e travar contato com escritores. O objetivo é que aprendam a reconhecer e desenvolver processos criativos e ampliem o repertório literário, além de aprimorarem os conhecimentos sobre a língua portuguesa.

6º, 7º, 8º e 9º ano



### Robótica e programação

Nathália Gomingues

Turmas de 6º e 7º ano:  
quintas-feiras, das 13h10 às 14h25  
ou das 14h40 às 15h55

Turmas de 8º e 9º ano:  
quartas-feiras, das 13h10 às 14h25  
ou das 14h40 às 15h55

O mundo de hoje é um mundo digital: entendê-lo e participar criticamente de sua construção depende de conseguir adentrar esse campo e compreender como ele funciona. Compreendendo o universo digital como linguagem, a oficina proporcionará o desenvolvimento do pensamento lógico, a aprendizagem de programação e o incremento da criatividade — elementos que encontram uma leitura particular na robótica.