

VERA CRUZ

2024

ATIVIDADES OPTATIVAS

ENSINO FUNDAMENTAL N3

DIAS E HORÁRIOS

Às segundas, terças, quartas e quintas-feiras

Todas as oficinas acontecem em dois horários:
das 13h10 às 14h30 e das 14h40 às 16h00

VALOR ANUAL

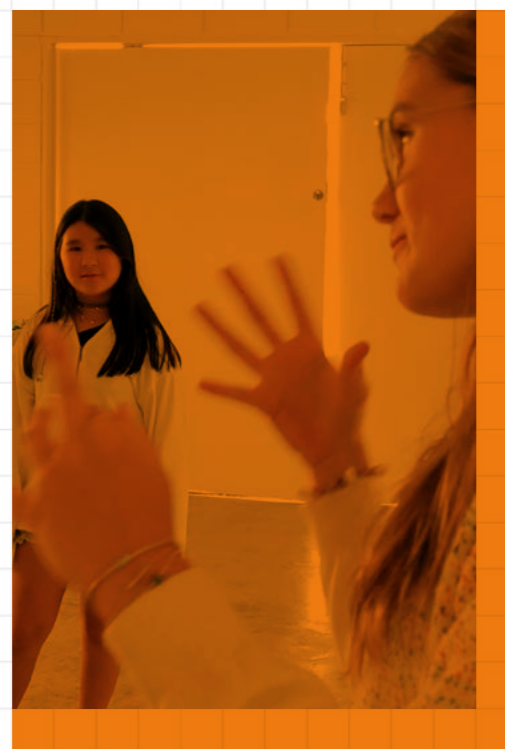
10 parcelas de **R\$ 550**

fevereiro, março, abril, maio, junho, agosto,
setembro, outubro, novembro e dezembro

Saiba mais

Clique aqui para se inscrever

6º E 7º ANO



SEGUNDA-FEIRA

GRUPO DE TEATRO

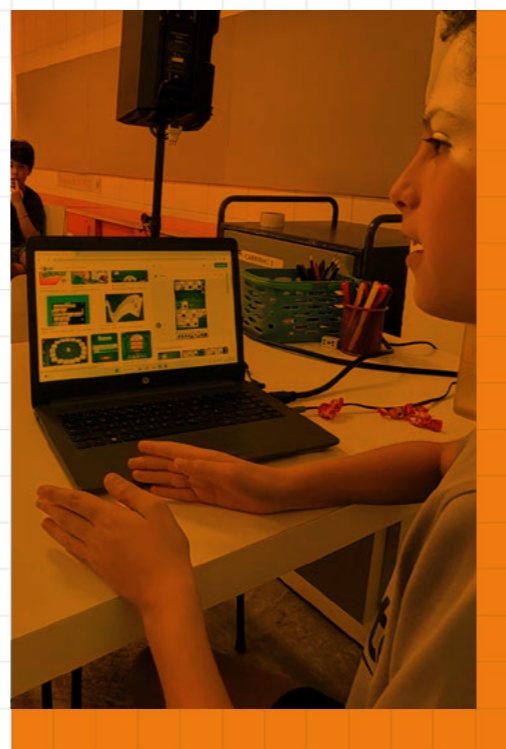
Os alunos poderão estudar atuação e narrativa em cena, entrar em contato com textos dramáticos e narrativos variados, construir e interpretar personagens, trabalhar com elementos constitutivos da arte dramática — como figurino, iluminação e cenografia — e, ainda, produzir esquetes. O Grupo de Teatro do Vera é uma atividade permanente, com propostas planejadas para todo o ano letivo, mas novos participantes podem ser incorporados a cada início de semestre.



TERÇA-FEIRA

GASTRONOMIA OS ALIMENTOS

O alimento sempre esteve presente nas manifestações populares e é um dos fatores a partir dos quais podemos observar a identidade cultural de um povo. A oficina tratará das relações entre alimento e cultura, bem como das tradições e legados variados que compõem a mesa brasileira. Em sintonia com o estudo da “geografia do gosto”, os alunos serão convidados a cozinhar, para buscar 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.

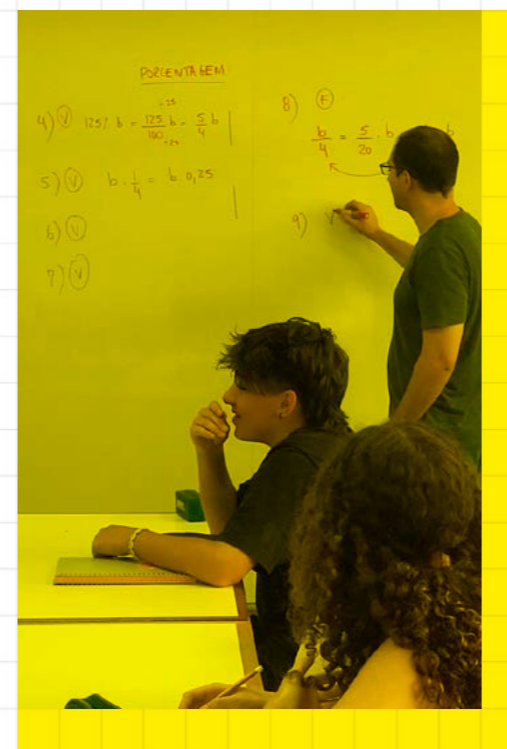


QUARTA-FEIRA

CRIAÇÃO DE JOGOS COM O SCRATCH

A atividade é voltada para alunas e alunos interessados em criar e compartilhar jogos digitais, com o uso do Scratch, linguagem de programação em blocos criada pelo Massachusetts Institute of Technology (MIT). Os participantes irão explorar jogos digitais de diferentes níveis de complexidade para se inspirarem na criação de personagens, cenários e enredos que comporão seus próprios jogos digitais. No decorrer do curso, os participantes também poderão entender melhor o funcionamento dos computadores e enxergar o ser humano não apenas como consumidor, mas como produtor de tecnologias digitais.

8º E 9º ANO



SEGUNDA-FEIRA

MATEMÁTICA FINANCEIRA

Juros, multas, prêmios, descontos, impostos, investimentos, avaliação de riscos e oportunidades, justiça econômica e sustentabilidade — tudo isso faz parte daquilo que conhecemos como educação financeira. Nesta oficina, os alunos serão capacitados para tomar decisões fundamentadas em conhecimento matemático, reconhecer e enfrentar problemas e conferir uma dimensão financeira às soluções propostas.



QUARTA-FEIRA

CRIATIVIDADE EM TEMPOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Qual é o papel da sociedade diante das inúmeras possibilidades do uso da IA, positivas e negativas, que conhecemos hoje? E como agir de modo responsável com os modelos de IA geradores de imagem e elementos gráficos, usando nossa própria criatividade e personalidade autoral, na criação de um projeto? Nesta oficina, os alunos estudarão os modelos de inteligência artificial e a origem de seus repertórios. Serão discutidos os papéis da navegação da internet e das redes sociais na coleta de dados em *big data*, além do nosso papel e responsabilidade no que diz respeito à criação/criatividade, aos meios de comunicação e à autoria.



QUINTA-FEIRA

CURRENT AFFAIRS: ATUALIDADES, REDES E DEMOCRACIA

Nesta oficina, os alunos debaterão sobre os mais diversos acontecimentos da atualidade. A intenção é que eles desenvolvam o pensamento crítico e aprendam a buscar e julgar uma informação, filtrando as narrativas que chegam a eles. Para isso, beberão de fontes como música, cinema, tecnologia, esportes, games e cultura pop, além de notícias da imprensa tradicional e outras mídias, como vídeos de *influencers* estrangeiros. Temas de interesse próprio propostos pelos alunos serão muito bem-vindos!

6º, 7º, 8º E 9º ANO



TURMAS DE 6º E 7º ANO: QUINTA-FEIRA
TURMAS DE 8º E 9º ANO: TERÇA-FEIRA

PARKOUR

Aula voltada aos interessados em descobrir e experimentar o parkour! Por meio de exercícios simples como se equilibrar, saltar e transpor obstáculos, utilizando técnicas de impulso e absorção de impacto, o praticante conhece novas possibilidades na relação com seu próprio corpo e com o espaço. Para participar, não é necessária nenhuma experiência ou técnica, pois são feitos exercícios acessíveis, de acordo com as possibilidades e limites de cada um. A natureza do parkour é lúdica e inspiradora, o que torna instigante e desafiadora a experiência dos alunos com os exercícios e o seu entorno, estimulando um corpo mais disponível e criativo.