

Ensino
Fundamental
Anos Iniciais

Programa extracurricular

Perdizes


Poliedro
Colégio


Poliedro
Colégio

Programa extracurricular



Organização



Para estudantes do matutino 12h30 às 18h



Grupos multisseriados



Almoço incluso*

Almoço | 1h20
(alimentação, higiene, brincadeiras e/ou descanso)

Recreio | 50 minutos



Projetos e Oficinas



Projeto Aprenda



Projeto Ciência, Tecnologia e Arte

A Cozinha Curiosa faz parte desse projeto.



Maker Project

Oficinas realizadas em inglês para despertar a curiosidade e a criatividade através de propostas "mão na massa".



*Lanche não incluso.



Mais tempo para desenvolver **habilidades e competências**

Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
Projeto Aprenda				
Projeto Corpo em Movimento	<i>Maker Project</i>	Projeto Corpo em Movimento	Projeto Corpo em Movimento	Saída ao Parque
Ciência, Tecnologia e Arte	Ciência, Tecnologia e Arte	Ciência, Tecnologia e Arte	<i>Maker Project</i>	Ciência, Tecnologia e Arte

Três opções de programação com três oficinas diárias

a. Terças e quintas

b. Segundas, quartas e sextas

c. De segunda a sexta.

*Grade sujeita a atualização para 2025

Projeto Aprenda

Aprender a estudar com autonomia fora do horário regular de aula, realizar as lições de casa, deparar-se com dúvidas e aprender a lidar com elas são situações importantes para o desenvolvimento das crianças. Essa oficina auxiliará na construção dos hábitos de estudo e leitura. Nesse horário as crianças serão acompanhadas por um profissional que:



Fará a orientação para a realização de diferentes procedimentos de estudo.



Ajudará na organização pessoal.



Deixará disponíveis materiais e recursos didáticos para apoiar o aprendizado dos estudantes.



Orientará a leitura (livro retirado da Biblioteca ou da sala de estudo).





Projeto Corpo em Movimento

Desenvolver a coordenação motora e a consciência corporal das crianças são os principais objetivos das oficinas do Projeto Corpo em Movimento.

Segunda: Futsal

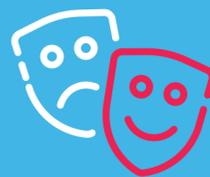
Quarta: Iniciação esportiva

Quinta: Teatro

Sexta: Jogos e brincadeiras no Parque



Exemplos: jogos, esporte, dança, atividades circenses entre outras.





Projeto Ciência, Tecnologia e Arte

Segunda: Cozinha Curiosa
Terças e quintas: *Maker Project*
Quartas: Mãos na Terra

As oficinas estão sujeitas a alteração.
Imagens meramente ilustrativas.

As oficinas do Projeto Ciência, Tecnologia e Arte traz duas frentes, uma digital e outra analógica, para estimular os estudantes a pensar nos diversos caminhos possíveis para criar e resolver problemas.

O meio digital parte de aplicativos e plataformas, para desenvolver projetos educacionais multidisciplinares.

A parte analógica incentiva a construção de brinquedos, explorando os princípios de máquinas simples e a criatividade. Para isso, os estudantes observam, criam e testam engenhocas que encantam crianças em diferentes lugares do mundo. Tudo isso utilizando “sucatas”, como caixas de papelão, lã, prendedores de roupa, parafusos, pedaços de madeira, entre outros.

A Cozinha Curiosa e o *Maker Project* (em inglês) fazem parte desse projeto.



Poliedro
Colégio

www.colegiopoliedro.com.br