

EDITAL Nº 08/2022

MATRÍCULAS
PLUS TIME – PERÍODO AMPLIADO

O Diretor Geral do São Luiz - Colégio e Faculdade, Silvano João da Costa, no uso de suas atribuições regimentais e em consonância com a legislação em vigor, traz a público e estabelece as normas regentes para o Processo de Matrículas para o **Plus Time – Período Ampliado**, para o ano letivo de 2023.

I - DAS VAGAS E HORÁRIOS

Art. 1º O **Plus Time – Período Ampliado** será oferecido única e exclusivamente aos alunos matriculados no ensino regular do São Luiz – Colégio e Faculdade, não podendo ser contratado de outra forma.

Para o ano letivo de 2023 serão oferecidas as vagas de acordo com a tabela abaixo:

PLUS TIME (Período Ampliado)	Turma 1 - Matutino	Nível C, D e 1º ano	07h30 as 13h30	11 a 20 vagas
	Turma 2 - Matutino	2º, 3º, e 4º anos	07h20 as 13h15	11 a 20 vagas
	Turma 3 - Vespertino	Nível C, D e 1º ano	11h40 as 17h40	11 a 20 vagas
	Turma 4 - Vespertino	2º, 3º, e 4º anos	12h05 as 18h00	11 a 20 vagas

Art. 2º No caso de alguma turma não atingir o número mínimo de matrículas, a instituição reserva-se o direito de não oferecer o **Plus Time – Período Ampliado** no referido horário.

Art. 3º As turmas terão número limite de matrículas, conforme apresentado na tabela.

II – DOS DIAS DE OFERTA E VALORES

Art. 4º O **Plus Time – Período Ampliado** será oferecido nos seguintes dias da semana:

- Todos os dias da semana;
- 2 vezes por semana (3ª e 5ª feira ou 2ª e 4ª feira)
- 3 vezes por semana (2ª, 4ª e 6ª feira ou 2ª, 3ª e 5ª feira)

Dias	Anuidade Nível C, D e 1º Ano EF*	Parcelas*	Anuidade 2º ao 4º Ano EF*	Parcelas*
Todos os dias da semana	R\$ 11.424,00	R\$ 952,00	R\$ 12.840,00	R\$ 1.070,00
3 vezes por semana	R\$ 7.260,00	R\$ 605,00	R\$ 8.172,00	R\$ 681,00
2 vezes por semana	R\$ 5.196,00	R\$ 433,00	R\$ 5.844,00	R\$ 487,00

* Nos valores do Plus Time (anuidade ou parcelas), está incluso o valor correspondente ao lanche e almoço.

III - CRONOGRAMA

	PERÍODO	DESCRIÇÃO
MATRÍCULAS	A partir de 31/10/2022	Realizadas presencialmente na secretaria do Bloco A.

IV – DO UNIFORME

Art. 5º O uso do uniforme é obrigatório em todas as atividades escolares, inclusive nas atividades realizadas no contra turno.



V – DO CANCELAMENTO DE CONTRATO

Art. 6º Na hipótese de cancelamento da matrícula no **Plus Time – Período Ampliado**, será devida a parcela do mês em que ocorrer o evento.

VI – DAS OFICINAS QUE SERÃO DESENVOLVIDAS

Art. 7º O **Plus Time – Período Ampliado** é uma modalidade que faz com que os alunos participem de até 3 atividades diferentes por dia. Serão ofertadas as seguintes oficinas:

- a) Oficina Era uma vez: por meio de histórias narradas por diferentes técnicas, dramatizadas ou cantadas, visando ampliar o repertório e imaginário infantil, interagindo e desenvolvendo a expressão oral, postura, gestos, bem como imaginação.
- b) Oficina Arte em Qualquer Parte: objetiva ampliar o senso estético e criativo das crianças, por meio de diferentes propostas com elementos naturais, materiais não estruturados, pinturas, arte bidimensional ou tridimensional, colagens, estimulando os diversos talentos das crianças em ricas criações. Nesse contexto, entram também as produções teatrais e a musicalização.
- c) Oficina Carrossel de Emoções: trabalha as diferentes emoções e habilidades socioemocionais, para que as crianças as reconheçam em si e nos seus colegas, amigos e familiares. Por meio de histórias, músicas, mascotes, entre outras atividades, propiciando que encontrem estratégias para administrar esses sentimentos e desenvolvam empatia, resiliência, respeito, paciência, dentre outras.
- d) Oficina Culinária: Além de desenvolver hábitos saudáveis, a cozinha experimental com crianças estimula uma série de competências e habilidades enriquecedoras de forma extremamente lúdica, trabalhando inclusive sobre os números, as cores, os tamanhos, ficando bem mais divertido colocar a mão na massa. Valoriza também as próprias produções da horta (desde o plantio, até a colheita e confecção de uma receita).
- e) Oficina Pequeno Cientista: a criança é curiosa por natureza, gosta de descobrir, explorar espaços, sentindo-se atraída pela novidade, está sempre em busca de novas experiências e sensações. Nessa perspectiva, será explorado o laboratório de ciências visando realizar diversas experiências.
- f) Oficina Mão na Massa: desenvolver habilidades como a resolução de problemas, imaginação, criatividade, empreendedorismo, capacidade de sistematizar e comunicar seu pensamento por meio das diversas fórmulas artísticas.
- g) Oficina Mão na Terra: por meio desta oficina, as crianças terão oportunidade de manusear a terra, fazerem sua própria horta e aprenderem a cuidar de plantas. A oficina ensinará na prática como plantar em locais onde não há solos disponíveis com materiais reutilizados e quais são os principais cuidados que devem ser tomados para a manutenção de plantas.
- h) Oficina Cinema: por meio do cinema estimular a observação, a sensibilidade, a imaginação e a capacidade de julgamento, além de proporcionar descontração.
- i) Oficina Psicomotricidade: por meio de atividades visa contribuir para a formação e estruturação do esquema corporal incentivando a prática do movimento em todas as etapas da vida.
- j) Oficina Conforto Mental: por meio de atividades direcionadas, que proporcionam relaxamento, visando a prevenção de sintomas de estresse, ansiedade e depressão e buscando melhorar a capacidade de atenção e concentração, necessárias ao estudo.
- k) Oficina Jogos Esportivos: por meio dos esportes, proporciona o conhecimento sobre jogos, como um grande colaborador, definido como uma atividade de caráter lúdico com normas estabelecidas, trabalhando regras, sentimento de perda ou vitória, cooperação e espírito de equipe.
- l) Oficina Jogos de Mesa: por meio da brincadeira com jogos variados, visando desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente e a criatividade.
- m) Oficina Quebra-cuca: por meio de desafios, desenvolve as habilidades de construção de ideias com peças e blocos, promovendo o pensamento criativo e a resolução de problemas.
- n) Oficina Informática Pedagógica: por meio de jogos e softwares educativos adequados à faixa etária das crianças, criar inúmeras formas de uso possibilitando a criatividade, raciocínio lógico e resolução de problemas.



SÃO LUIZ
COLÉGIO E FACULDADE

VII – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 8º Os casos omissos e situações não previstas neste edital serão resolvidos pela direção.

Art. 9º Este edital entra em vigor na data de sua assinatura.

Brusque, 26 de outubro de 2022.

SILVANO JOÃO DA COSTA
Silvano João da Costa
Diretor