



# ★ NETWORK GUIA DOS CLUBS



**CATALOGAÇÃO NA FONTE ELABORADA PELA BIBLIOTECA DA NETWORK**

C324 Cecílio, Tânia Cristina Bassani.  
Cristina Bassani, Guia de Atividades Extracurriculares e Período  
Cecílio - Nova  
Odessa, SP: Colégio

ISBN:

1. Guia de Atividades Extracurriculares e  
Período Integral - Normas. I. Cecílio, Tânia Cristina  
Bassani.

CDD 21<sup>a</sup> -

Impresso no Brasil JANEIRO- 2020 ISBN:

É proibida a reprodução de todo ou partes, sem prévia autorização da autora.

® Todos os direitos reservados a Network

reitoria@nwk.edu.br



# SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>APERFEIÇOAMENTO ESPORTIVO</b>	<b>6</b>
<b>REGRAS GERAIS PARA ATLETAS</b>	<b>7</b>
ALMOÇO	8
UNIFORMES E MATERIAIS	8
<b>CLUBS EIXO ESPORTES</b>	<b>9</b>
NATAÇÃO	10
KARATÊ	11
DANÇA (Ballet, Jazz e Street Dance)	12
CHEERLEADERS	13
Ginástica Geral	13
HANDEBOL	14
FUTSAL	15
BASQUETE	16
VÔLEI	17
XADREZ	18
ESPORTES DE RAQUETE	19
<b>CLUBS EIXO CULTURA</b>	<b>20</b>
TEATRO E CINEMA	21
ARTES PLÁSTICAS	22
IDIOMAS	23
INTERCÂMBIOS	24
<b>CLUBS EIXO TECNOLOGIAS</b>	<b>25</b>
INFORMÁTICA	26
ROBÓTICA	27



## APRESENTAÇÃO

A Network é inovadora na oferta dos clubes como currículo complementar, ao longo de quase quatro décadas de experiência prática, observações, pesquisas sobre o interesse dos alunos das diversas faixas etárias e com o apoio de uma equipe multidisciplinar competente e atuante acreditamos nos benefícios que a participação nos clubes traz para a aprendizagem global dos educandos.

Sendo pioneira na consolidação de uma proposta exclusiva e inédita de clubes que não se dá de maneira isolada mas, se articula e complementa com sua proposta pedagógica, a Network oferece atividades que trabalham a resiliência, o autoconhecimento, a disciplina, o caráter, o espírito de equipe e o desenvolvimento de competências específicas que podem ser conhecidas através da leitura do Guia de atividades dos Clubes.

Os clubes são uma evolução das atividades extracurriculares pois permitem que o aluno escolha entre as atividades que deseja realizar e conforme seu interesse e singularidade construa seu currículo, demonstrando sua individualidade, potencial, habilidades e competências desenvolvidas nesse itinerário formativo, revelando seus talentos profissionais.

Nosso intuito principal é promover a integração entre as dimensões mente e corpo, contribuindo efetivamente para o bem-estar físico e mental, favorecendo a harmonia entre ambos, capaz de propiciar uma vida virtuosa, tranquila, equilibrada e intelectual.

O lema dos clubes Network é: mente sã num corpo são e Deus no coração – inspirado em “Mens Sana in Corpore Sano”, (Juvenal, 2004).

A Network foi credenciada para oferta do High School Americano, pela Edmentun, sediada no Reino Unido, representada no Brasil oficialmente pela Effusion, com a qual a Network é conveniada. A partir dessa parceria nossa proposta pedagógica foi atualizada visando preparar nossos alunos e demais interessados para atingirem um alto nível de Inglês, com preparo físico, habilidades e competências necessárias para estudar no exterior.

Assim, foram criados os Clubes, que tem como meta principal revelar talentos esportivos, culturais e científicos, formando alunos preparados para as exigências globais.



Cada um dos clubes tem as suas prioridades sendo que o de práticas esportivas possui coordenador próprio e visa criar uma rotina com Educação Física e boa nutrição, desenvolvendo disciplina, responsabilidade, pontualidade e as estratégias de trabalho em equipe. No clube de arte os alunos poderão se autoconhecer e desenvolver habilidades artísticas nas aulas de cinema e teatro, artes plásticas, em literatura despertamos novos talentos, desenvolvemos a leitura e escrita, criamos uma programação cultural permanente, nos clubes de matemática e ciências, identificamos alunos com perfis para iniciação científica e elaboração de projetos inovadores.

Os Clubes têm regulamento próprio e semestralmente são publicadas as vagas disponíveis.

As atividades dos clubes são oferecidas às terças e quintas feiras para os alunos da educação infantil e ensino fundamental I (1º ao 4º anos), e as segundas e quartas para o 5º ano e ensino Fundamental II (6º ao 9º anos e Ensino Médio). Para os alunos de Ensino Médio acrescentam-se às sextas-feiras, além dos cursos técnicos no período noturno.

Às sextas-feiras disponibilizamos atividades culturais com o apoio de nossos parceiros tais como aulas de cinema e teatro, ministradas pelo Grupo Catavento Brasil e também aulas de artes plásticas oferecidas pela escola Helena Barufaldi. Tais atividades também podem ser realizadas na sede se nossos parceiros com vantagens e preços exclusivos. Também disponibilizamos aulas de informática e robótica para a comunidade externa, Paris Saint Germain, academias Fábio Prado, Inova e Corpo e Energia.



## **APERFEIÇOAMENTO ESPORTIVO**

As ligas esportivas visam desenvolver habilidades esportivas. São modalidades opcionais que tem como meta a formação de atletas com encaminhamento para o alto rendimento, além de enriquecer o currículo. As atividades dos clubes esportivos não se confundem com as aulas regulares de Educação Física, que possuem planejamentos específicos para cada ano/série e são ministradas durante o horário de aulas regular.

Temos o propósito de incentivar os alunos a escolher modalidades esportivas de seu interesse. Para participar da liga é necessário ter os equipamentos de segurança e uniforme completo personalizado para cada modalidade.

Tais modalidades são realizadas com TREINADORES especializados. Essas atividades promovem campeonatos e estimulam aos estudantes a prática esportiva com intuito de ter melhor qualidade de vida, corpo são e mente sã.

Oferecemos um leque de atividades esportivas, com turmas organizadas para treinos semanais das modalidades: futebol, futsal, vôlei, basquete, handebol, esportes de raquetes, Cheerleaders (Ginástica Geral), Ballet, Jazz, Street Dance, Natação e Karatê.

Também contamos com o apoio dos parceiros esportivos para os atletas avançados de futebol e tênis. O Paris Saint Germain encaminha para bolsa na universidade do futebol para Paris, além das academias Fábio Prado, Inova e Corpo e Energia que oferecem vantagens especiais para nossos alunos.



## REGRAS GERAIS PARA ATLETAS

Para participar é necessário que o aluno tenha um bom desempenho escolar, preencha a ficha de inscrição e compareça às aulas com rigor. É obrigatório o uso do uniforme das modalidades que podem ser encontrados na loja de uniformes da instituição e devem ser encomendados.

Como as atividades são oferecidas em contraturno das aulas regulares, os inscritos devem ter uma alimentação balanceada e acompanhada por nutricionista, no horário do almoço deve se alimentar no refeitório e lanche às 14h50, a fim de terem energia e disposição durante todas as atividades. Não é permitido trazer almoço de casa. Refeições alternativas não nutritivas como lanches, salgados e afins, também não são permitidos por não fornecerem um valor energético correto, podendo levar o aluno ao mal estar e a um rendimento baixo durante as atividades.

A vaga nas atividades está condicionada ao cumprimento das regras e ao bom comportamento, não podendo ficar na escola sem a devida autorização. Conforme necessário, a coordenação e os treinadores podem realizar averiguações e entrar em contato com os responsáveis. As regras se fazem necessárias para que haja organização e disciplina, quesitos presentes nos esportes e demais atividades oferecidas. As inscrições são abertas no início de cada semestre e as modalidades esportivas estão sujeitas a fechamento de turma para serem oferecidas.

As modalidades esportivas são oferecidas conforme as inscrições, sendo exigido no mínimo dois times para as modalidades coletivas e vinte e cinco alunos para as individuais.

É exigido rigor nos treinamentos, sendo que duas faltas consecutivas implicam no cancelamento da vaga no time.

As regras são descritas no edital de regras.

## ALMOÇO

A instituição possui um refeitório que oferece uma alimentação equilibrada com o cardápio elaborado por nutricionista. O valor é de R\$8,00 por refeição para a Educação Infantil e R\$12,00 para os demais níveis de ensino. Ao realizar a inscrição para os Clubes e Ligas Esportivas automaticamente o boleto referente ao almoço será gerado para os dias letivos previstos no calendário acadêmico correspondente. Os boletos são pagos de forma antecipada, todo o dia 20 do mês anterior. As refeições serão servidas mediante a quitação do boleto.

## UNIFORMES E

## MATERIAIS

Para participar das modalidades será necessário adquirir os uniformes completos de acordo com a categoria esportiva, sendo que será obrigatório o uso para ingresso nas aulas, assim como materiais e equipamentos de proteção. Somente poderá participar após a compra do(s) uniforme(s).



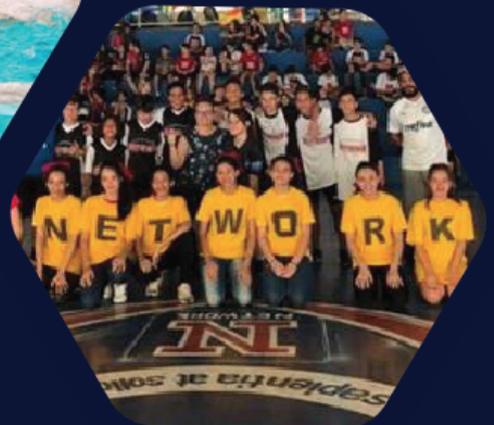
## CLUBS EIXO ESPORTES

EXCLUSIVO PROGRAMA **HIGH SCHOOL**

# EIXO ESPORTES



**EDUCAÇÃO 4.0**  
PARA O FUTURO



**DESCUBRA** 

## NATAÇÃO

A natação da Network tem como objetivo desenvolver a autonomia e a confiança no ambiente aquático, assim como a motricidade. Esta modalidade é oferecida nos clubes a partir do primeiro ano e no horário de aulas na disciplina de educação física, eventualmente.

**KIT DE NATAÇÃO:** É necessário adquirir maiô ou sunga personalizados, touca de silicone e óculos de natação, na loja de Uniformes Network. Trazer sabonete líquido (suficiente para um banho), toalha, chinelo e sacolinha para roupa molhada. Tudo com o nome do aluno.





## KARATÊ

Karatê é um sistema de autodefesa altamente eficaz, que fortalece a musculatura do corpo, trabalha a flexibilidade, além de desenvolver disciplina e domínio corporal. Trabalha resistência, potência e velocidade.

UNIFORME OBRIGATÓRIO: Kimono completo vendido na loja de Uniformes Network.





## DANÇA (Ballet, Jazz e Street Dance)

A dança tem como objetivo oferecer um amplo conhecimento artístico e cultural, assim como conscientização corporal e habilidades de performance, incentivando e revelando talentos de dança, estimulando responsabilidade, organização e disciplina.

**CLUBS**

UNIFORME OBRIGATÓRIO PARA O BALLET: Meia-calça, collant, saia e sapatilha todas com logotipo da Network. Cabelo preso com coque.

Sem uniforme completo não é permitido acesso às aulas. É necessário adquirir trajes na loja de Uniformes Network para participar.



## CHEERLEADERS

### Ginástica Geral

A Ginástica Geral utiliza de movimentos complexos como saltos, pivôs, equilíbrios e ondas que contribuem para o desenvolvimento do esquema corporal, da estruturação espaço-temporal, lateralidade, além de favorecer capacidades de locomoção, manipulação, coordenação dinâmica geral, equilíbrio e ritmo. O time de Cheerleaders do colégio é estruturado a partir das aulas de Ginástica Geral.

Uniforme obrigatório disponível na Loja de Uniformes Network.





## HANDEBOL

O handebol é um esporte coletivo dinâmico e espetacular, que tem como base a potência, velocidade e agilidade, tem regras que são simples e lúdicas. O praticante se beneficia de um esporte fisicamente completo, que trabalha as habilidades motoras, mentais, agilidade, tomada de decisão e muita intensidade! UNIFORME OBRIGATÓRIO





## FUTSAL

O Futsal é uma atividade física que desenvolve habilidades motoras gerais como locomoção, coordenação, domínio da bola, manipulação e equilíbrio, através de movimentos específicos, identificando e valorizando as regras e características básicas do esporte, assim como promovendo a socialização dos praticantes e desenvolvendo o espírito de equipe. Melhora a capacidade cardiovascular e o condicionamento físico em geral. Promove também uma melhoria no equilíbrio, na agilidade e na percepção espacial, já que o tamanho é reduzido quando comparado a um campo de futebol.

UNIFORME OBRIGATÓRIO.





## BASQUETE

O basquete é um dos esportes mais praticados em todo o mundo. Entre outros motivos, trata-se de uma atividade que traz muitas consequências positivas para os esportistas de todas as idades, é um jogo de movimento rápido que envolve muita variedade de ações, tais como arremessos, assistências, batida de bola e saltos. Além disso, esse esporte é um dos mais exigentes para o físico.

UNIFORME OBRIGATÓRIO.

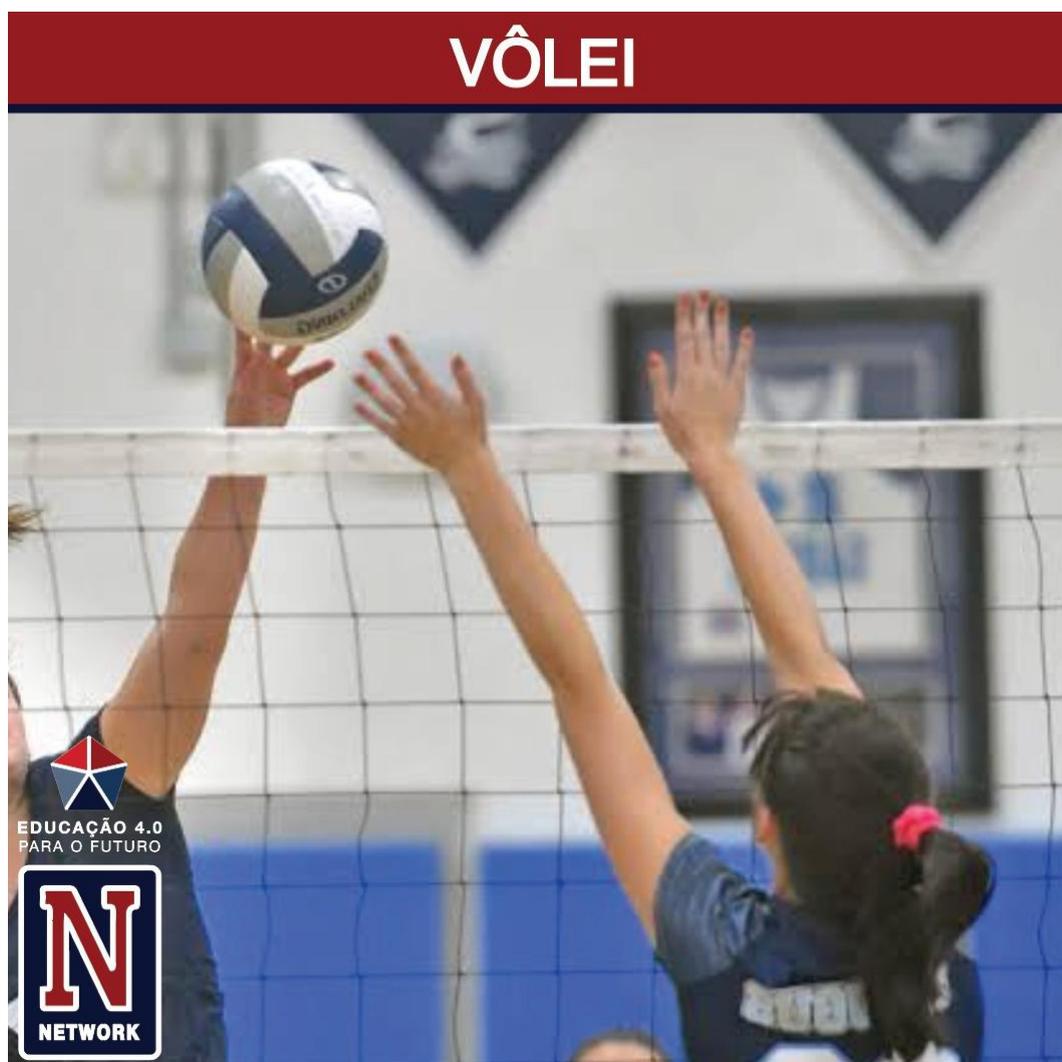




## VÔLEI

O vôlei faz o corpo trabalhar como um todo e pela oxigenação no cérebro devido ao estímulo aeróbico, também promove benefícios mentais. É uma atividade coletiva, que estimula a interação social e a sociabilidade. Como consequência, ainda pode ajudar a amenizar problemas como sedentarismo, obesidade, colesterol alto e glicemia desregulada. Dentre tantos benefícios, aqui estão alguns deles: melhora a cognição; estimula a sinapse dos neurônios; melhora as capacidades físicas funcionais; melhora a coordenação motora.

UNIFORME OBRIGATÓRIO.





## XADREZ

Considerado por especialistas na área da educação como excelente ferramenta pedagógica, o jogo de xadrez favorece o desenvolvimento de habilidades como o raciocínio lógico-matemático, a memória, a criatividade, a antevisão, a tomada de decisão e o autocontrole. Além disso, por ser uma atividade com regras bem definidas, também favorece o exercício da ética, promovendo o respeito ao oponente e às leis do jogo.



## ESPORTES DE RAQUETE

Coordenação motora, desenvolvimento cognitivo, tomada de decisões, concentração, precisão, lateralidade, auxílio na capacidade cardiovascular e respiratória.

Esporte para todas as idades, podendo ser praticado de forma mista e interativa.

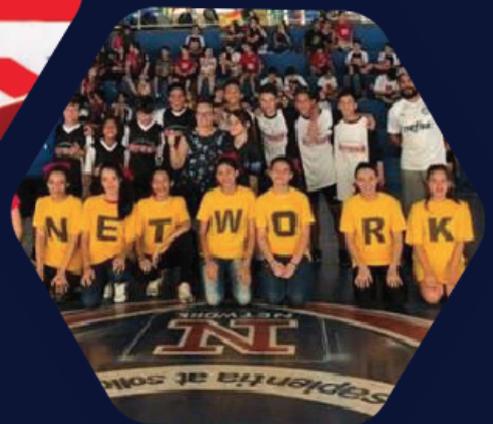


# EXCLUSIVO PROGRAMA HIGH SCHOOL

## EIXO CULTURA



**EDUCAÇÃO 4.0  
PARA O FUTURO**



### CLUBS EIXO CULTURA

Os clubes de cultura visam incentivar o contato com as diversas formas de cultura, promover festivais culturais (teatro, poesia, dança, música, desenho, leitura e escrita) e manter uma programação cultural permanente aberta para a comunidade. Tais atividades são organizadas pelas professoras de Língua Portuguesa e Inglesa.



Clube de Língua Portuguesa - leitura - O clube de Língua Portuguesa é um grupo de estudos permanente que estimula a leitura e redação, esclarece dúvidas e instiga talentos.

Clube de matemática – incentiva alunos interessados na área de exatas, revisa lacunas de aprendizagens, esclarece dúvidas, ensina através de jogos, estimula a participação de campeonatos e olimpíadas.

Clube de Ciências- Estimula a criatividade, elaboração de projetos sustentáveis e inovadores e ações socioambientais. Esclarece dúvidas sobre os tópicos estudados em ciências.

## TEATRO E CINEMA

Além de promover o autoconhecimento e desenvolver a autoconfiança, fazer teatro é um exercício de aproximação das pessoas, que possibilita uma melhor percepção do mundo. Sem nenhuma contraindicação ou pré-requisito, a prática teatral contribui significativamente para melhorar a autoestima do indivíduo. Em convênio com a Cia de Teatro Catavento.





## ARTES PLÁSTICAS

Além de desenvolver ferramentas emocionais tão importantes como a resistência, a paciência e o autocontrole, todas as artes plásticas incluem uma boa dose de incentivo para melhorar. Tenha em mente que elas têm um papel muito importante na construção da autoestima e da confiança das crianças. Em convênio com a escola de artes Helena Barufaldi, que oferece os cursos: Desenho Publicitário, Desenho Artístico, Mangá, História em Quadrinho, Aptidão para Vestibulares, Fotografia, Mix Infantil, Óleo Sobre Tela, Ilustração de Moda, Design de Interiores e Paisagismo, estas modalidades serão oferecidas como curso livre durante o período de aulas extracurriculares.



## IDIOMAS

Para estimular o domínio da Língua Inglesa, desenvolvemos diversas estratégias, tais como: Ensino da Língua Inglesa por professora especializada e fluente, no horário de aula em todos os níveis de ensino. Nossos alunos mais dedicados adquirem fluência ao término do ensino fundamental e frequentemente são aprovados no teste para ingresso no High School americano.

Oferecemos o clube de Inglês com a utilização da metodologia da universidade de Cambridge. É necessário adquirir o material adequado para um melhor aproveitamento das aulas.

A partir de 2023 também implementamos o projeto bilíngue, opcional, com até quatro aulas de inglês no clube.

O espanhol é oferecido no Ensino Médio, como disciplina digital e optativa com apostila virtual e livro impresso que pode ser adquirido separadamente a preço de custo pela loja virtual do positivo.



## INTERCÂMBIOS

A instituição incentiva as visitas técnicas para a Europa, para alunos que estão no ensino médio. As visitas permitem a realização de curso de idiomas na Universidade do Minho, no instituto Baleun, que oferece certificado internacional e disponibiliza inúmeros idiomas em cursos que podem ser feitos em dez dias. As visitas técnicas são em Portugal, Espanha e na França, sempre nas universidades, parcerias e roteiros culturais.

O ensino de outros idiomas é oferecido na grade curricular, mas o ensino de outras línguas é de suma importância, tanto para nos comunicarmos com outros países, quanto para o desenvolvimento educacional, visto que agora essas línguas se encontram cada vez mais presente no cotidiano escolar. O inglês e o espanhol são línguas muito valorizadas no mercado de trabalho brasileiro. A maior motivação das pessoas para investir em línguas estrangeiras é a potencialização que essa competência dá ao currículo profissional, atualmente o domínio dos idiomas não são diferenciais mas sim pré-requisitos.

Também temos parceria com Wizard e CNA para alunos que se identificam com outras metodologias.



**EXCLUSIVO PROGRAMA HIGH SCHOOL**

# EIXO TECNOLOGIA

**EDUCAÇÃO 4.0  
PARA O FUTURO**

## CLUBS EIXO TECNOLOGIAS

Os clubes de tecnologia visam desenvolver novas habilidades para o uso das ferramentas tecnológicas desde a tenra idade começando com o desenvolvimento da autonomia do aluno no uso da plataforma de aprendizagem On que integra as disciplinas do currículo acadêmico, o uso de trilhas de aprendizagem para realização de simulados bimestrais. É muito importante que os alunos conheçam as fontes de pesquisa científicas e aprendam a qualificar as informações disponíveis.



## INFORMÁTICA

O club oferece domínio nas ferramentas o office aplicadas às necessidades acadêmicas como a escrita nas normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).

Oferece cursos introdutórios de informática, propiciando aos alunos conhecimentos básicos sobre técnicas de digitação, tipos de documentos, conhecimentos sobre o Office (Windows, Word, Excel), necessários para os trabalhos acadêmicos e relatórios técnicos

O clube desenvolve o raciocínio lógico através das aulas de lógica, programação comercial e programação para internet. O clube de informática desenvolve aplicações comerciais

**NETWORK**

PÓS FACULDADES COLÉGIO E TÉCNICOS

## ROBÓTICA

A robótica é oferecida durante as aulas de matemática e também é incentivada no clube de tecnologia com cursos e kits específicos para cada nível articulados com os objetos de aprendizagem.

A ROBÓTICA é uma atividade que amplia os conhecimentos dos alunos e desenvolve habilidades e características essenciais, como: trabalho em equipe, pesquisa, criatividade, raciocínio lógico,

liderança, programação e capacidade de inovação. Ministrada também nas aulas de matemática e ciências.

Em breve lançaremos um laboratório MAKER com impressora 3d, corte laser para promover a elaboração de projetos e a criatividade.

Parceria com a Yadaa Tecnologia Educacional, primeira escola do Brasil focada em STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Math).