ONDE A EDUCAÇÃO ENCONTRA O FUTURO!

ESCOLA ORT

ENSINO FUNDAMENTAL II

COM **+10 CURSOS LIVRES** E **HORÁRIO ESTENDIDO**

ENSINO MÉDIO

COM **6 ITINERÁRIOS FORMATIVOS**

DESDE 1880, A WORLD ORT IMPACTA ATRAVÉS DA EDUCAÇÃO

WORLD ORT Impact Through Education

Fazemos parte da maior organização judaica educacional não governamental do mundo, a World ORT.

Sediada em Londres e presente em mais de 30 países, a rede internacional de ensino de origem judaica e laica se dedica ao ensino de ciência e tecnologia, beneficiando aproximadamente 200 mil pessoas.

A World ORT tem a missão de educar jovens e cidadãos, capacitando-os a desenvolver pensamento crítico e habilidades necessárias para superar diversos desafios.

NO BRASIL, PREPARAMOS PARA O FUTURO HÁ MAIS DE 80 ANOS

ORT BRASIL

Como uma escola maker, preparamos os alunos para protagonizarem suas próprias escolhas. Com uma forte tradição de educação baseada em tecnologia e ciência, oferecemos uma sólida formação acadêmica para aprimorar seus conhecimentos.

Nossos alunos sempre se destacaram nas aprovações de ingresso universitário nas melhores universidades do Brasil e do mundo.

Formamos jovens líderes, preparados para todos os desafios e destaque nas melhores Universidades.

Já ouviu falar em

S SCIENCE **T** TECHNOLOGY **E** ENGINEERING **A** ARTS **M** MATHEMATICS ?

STEAM é um conceito holístico da educação que integra Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática, compreendendo a relação complexa e interconectada entre essas áreas.

O "A" de Artes é um pilar essencial, pois amplia essa abordagem para incorporar criatividade, expressão, design, pensamento crítico e sensibilidade estética. Ele engloba diversas formas de expressão artística, desde as artes visuais e cênicas até a música, o design e a literatura. A metodologia STEAM busca, com isso, integrar a criatividade ao lado técnico, unindo inovação e sensibilidade estética à resolução de problemas.

Essa abordagem oferece aos alunos uma vantagem real na construção do conhecimento e na compreensão do mundo. Ao unir o rigor técnico à expressão criativa, ela proporciona o desenvolvimento das habilidades e competências essenciais para inovar e prosperar em uma sociedade tecnológica em constante evolução.

Viver no laboratório e desenvolver projetos estimula e inspira a curiosidade ao longo da vida. Nossos alunos fazem perguntas, encontram respostas e aprendem mais sobre o mundo de forma integrada e criativa.

Cultura Judaica

Nossa escola oferece uma educação que transcende o convencional, fundamentada em valores milenares e profundamente universais. Um pilar central é o conceito de Tikkun Olam – "reparar o mundo". Capacitamos cada aluno a ser um agente de transformação positiva, contribuindo ativamente para um futuro mais justo, ético e próspero para todos.

Nosso objetivo é uma educação integral que desenvolve caráter e cidadania. Ao vivenciarem esses valores e tradições, todos os alunos – judeus e não judeus – adquirem empatia, pensamento crítico e responsabilidade social. Eles aprendem a questionar, inovar e, acima de tudo, a agir para o Tikkun Olam. Essa é a promessa de uma educação de excelência que prepara seus filhos para serem indivíduos conscientes e engajados, prontos para construir um mundo melhor.

Nossa participação em atividades comunitárias, no Brasil e no Mundo, como os Jogos Esportivos Macabeus e o Festival de Dança Israeli, aprimoram o trabalho em equipe, a disciplina e criam um forte senso de pertencimento, pilares fundamentais na formação de nossos alunos.

A Unidade Botafogo

Localizada na Zona Sul do Rio de Janeiro, a unidade Botafogo da Escola ORT oferece cursos de **Ensino Fundamental II com Horário Estendido** (do 6º ao 9º ano) e de **Ensino Médio com Itinerários Formativos** em Aprofundamento em Matemática, Biotecnologia, Eletrônica, Empreendedorismo e Marketing, Informática e TI, e Multimídia.

Essa infraestrutura permite a colaboração e integração por meio de inovação e tecnologia, impulsionando a autoconfiança dos alunos, que são orientados por professores (mestres e doutores) nessa trajetória em direção ao futuro.

Amplo e moderno espaço com 5.600 m², que integra tecnologia, arte, ciência e esporte:

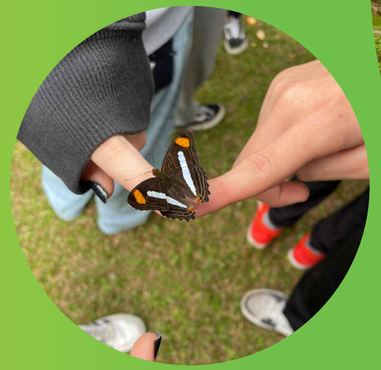
- Auditório
- Biblioteca
- 5 Laboratórios de Ciências
- 3 Laboratórios de Informática
- 2 Laboratórios de Eletrônica e Automação
- Espaço de Robótica
- Estúdio de Produção Audiovisual
- Estúdio de Design e Edição Visual
- Estúdio de Áudio e Produção Musical
- Estúdio de Podcast e Comunicação Digital
- Espaço para Artes
- 4 Quadras Poliesportivas
- Horta

NEDEA Lab Camp

Estabelecido em 2002, nosso campus avançado, o Núcleo Experimental de Estudos Ambientais - NEDEA, fica na Reserva Biológica de Araras.

Com uma extensão de 850.000m², abrange florestas, matas, rios, lagos, uma casa-sede e dois alojamentos. O espaço também inclui um laboratório de pesquisa, proporcionando um ambiente ideal para o desenvolvimento de projetos e atividades de campo.

Esta é uma oportunidade valiosa para os alunos se conectarem com a biodiversidade e experimentarem de forma prática os conceitos teóricos apresentados em sala de aula.



ENSINO FUNDAMENTAL II

COM HORÁRIO ESTENDIDO

Do 6º ao 9º ano, nossos estudantes aprendem por meio de uma matriz curricular estruturada com base na abordagem STEAM – integrando Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática – um dos pilares centrais do nosso projeto pedagógico.

Por meio de metodologias ativas e práticas, como projetos interdisciplinares, oficinas criativas, laboratórios, cultura maker e cursos extracurriculares, estimulamos a autonomia, a curiosidade e o pensamento crítico. Os alunos são protagonistas no processo de aprendizagem, desenvolvendo soluções, explorando diferentes linguagens e construindo conhecimento de forma colaborativa.

Ao fomentar a criatividade, a diversidade e a autoestima dos jovens, cultivamos valores essenciais para formar cidadãos éticos, conscientes e comprometidos com uma sociedade mais justa e solidária.

Se você compartilha essa visão de educação transformadora, encontrará em nossa escola o ambiente ideal para crescer, aprender e fazer a diferença no mundo.

Um diferencial único: o ensino de inglês é nivelado, considerando a proficiência de cada estudante. Contamos com a qualidade e a experiência do IBEU.

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DO ENSINO FUNDAMENTAL II

ÁREA DE CONHECIMENTO	DISCIPLINA	6º ANO	7º ANO	8º ANO	9º ANO
LINGUAGENS	LÍNGUA PORTUGUESA	●	●	●	●
	REDAÇÃO	●	●	●	●
	INGLÊS (IBEU)	●	●	●	●
	ARTE	●	●	●	●
	EDUCAÇÃO FÍSICA	●	●	●	●
CIÊNCIAS HUMANAS	HISTÓRIA	●	●	●	●
	GEOGRAFIA	●	●	●	●
CIÊNCIAS DA NATUREZA	CIÊNCIAS	●	●		
	FÍSICA			●	●
	BIOLOGIA			●	●
	QUÍMICA				●
MATEMÁTICA	MATEMÁTICA	●	●	●	
	MATEMÁTICA I				●
	MATEMÁTICA II				●
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO	INFORMÁTICA	●	●	●	
	INTRODUÇÃO À TECNOLOGIA	●	●	●	
CULTURA E EDUCAÇÃO JUDAICA	HEBRAICO	●	●	●	●
	CULTURA JUDAICA	●	●		
	CONHECENDO ISRAEL			●	●

CURSOS LIVRES

Jovens Cientistas

Tem como objetivo introduzir a ciência e o método científico aos alunos, a partir do mundo ao seu redor e de seus interesses.

Musicalidade e Banda Pop Rock

Desperta habilidades essenciais como linguagem, memória, atenção e coordenação motora, além de estimular a resolução de problemas de forma criativa.

Board Games

Por meio de jogos de tabuleiro, buscamos desenvolver a Inteligência Emocional, incentivando a criatividade, colaboração, igualdade, respeito e concentração.

Grupo de Debate

Visa desenvolver a habilidade dos alunos em dialogar, argumentar e se comunicar. Focamos na linguagem pessoal e coletiva, ajudando os alunos a se posicionarem com confiança no mundo ao seu redor.

Quadrinhos e Mangás

Os alunos aprendem os fundamentos do desenho e da narrativa gráfica. Eles exploram métodos usados por profissionais e criam suas próprias histórias em quadrinhos, desenvolvendo técnica e criatividade!

Teatro

Nossas aulas promovem o desenvolvimento pessoal e coletivo da turma. Por meio de jogos teatrais, trabalhamos improviso, memorização, concentração e percepção do espaço, tanto individualmente quanto em relação ao outro, além de integrar e socializar ideias.

Minecraft e Desenvolvimento de Games

O foco é trabalhar no desenvolvimento dos alunos, visando criar estratégias baseadas em jogos, permitindo habilidades que permitam a colaboração, criatividade, investigação e principalmente a curiosidade do aluno em resolver desafios.

Dança

Importante ferramenta para o desenvolvimento social e cultural dos alunos, promovendo o relaxamento e o exercício da musicalidade de forma lúdica e produtiva.

Facilitador

Ajuda os alunos a serem mais autônomos nos estudos, esclarecendo dúvidas e incentivando o desenvolvimento socioemocional.

Esporte

Contempla o desenvolvimento motor e social, compreensão de regras e responsabilidades, promovendo exercícios físicos e estimulando trabalhos em equipe.

Robótica Kids e Robótica Hard

Os alunos são introduzidos ao mundo dos projetos robóticos, explorando conceitos de Eletrônica, Mecânica, Engenharia e Programação de forma prática e divertida.

ENSINO MÉDIO
COM 6 ITINERÁRIOS FORMATIVOS

Com uma proposta inovadora e compromisso com a excelência, nosso Ensino Médio reúne todas as disciplinas da Base Nacional Comum e uma seleção cuidadosamente estruturada de itinerários formativos, alinhados às diretrizes do Novo Ensino Médio.

Os estudantes podem escolher os itinerários que mais se conectam com suas competências, habilidades e interesses, aprofundando seus conhecimentos de forma direcionada e estratégica. Essa construção personalizada da trajetória escolar garante uma formação de alto nível, abrindo portas para as melhores universidades e preparando-os para os desafios do futuro.

A Escola ORT oferece 6 itinerários formativos:

- **Aprofundamento em Matemática**
- **Biotecnologia**
- **Eletrônica**
- **Informática & TI**
- **Marketing e Empreendedorismo**
- **Multimídia**

Todos os itinerários dão ao aluno um diploma técnico.*

O nosso **Projeto Universidade**, integrado à matriz curricular, prepara os alunos para o ingresso nas melhores universidades nacionais e internacionais. Com aulas direcionadas, oficinas de redação e simulados, garantimos resultados de excelência.

* Exceto Aprofundamento em Matemática.

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DO ENSINO MÉDIO

ÁREA DE CONHECIMENTO	DISCIPLINA	1ª SÉRIE	2ª SÉRIE	3ª SÉRIE
LINGUAGENS	LÍNGUA PORTUGUESA	•	•	•
	REDAÇÃO	•	•	•
	LITERATURA	•	•	•
	ARTE	•	•	•
	EDUCAÇÃO FÍSICA	•	•	•
	INGLÊS (IBEU)	•	•	
	INGLÊS TÉCNICO			•
CIÊNCIAS HUMANAS	HISTÓRIA	•	•	•
	GEOGRAFIA	•	•	•
	FILOSOFIA	•	•	•
	SOCIOLOGIA	•	•	•
CIÊNCIAS DA NATUREZA	FÍSICA	•	•	•
	QUÍMICA	•	•	•
	BIOLOGIA	•	•	•
MATEMÁTICA	MATEMÁTICA I	•	•	•
	MATEMÁTICA II	•	•	•
CULTURA JUDAICA	CONHECENDO ISRAEL	•	•	

aprofundamento em matemática.

A matemática é uma linguagem universal que permeia todas as áreas do conhecimento e da vida, sendo essencial para o desenvolvimento da ciência, tecnologia e sociedade como um todo. Neste percurso nossos alunos terão contato com alguns dos principais tópicos desta área, como a modelagem matemática, noções de cálculo diferencial e integral, equações diferenciais, transformações no plano e no espaço, grafos, teoria dos números, estatística e probabilidade.

Nosso programa de ensino visa proporcionar uma abordagem inovadora e conectada com a realidade, utilizando diversos recursos tecnológicos. Isso se configura como um diferencial formativo para os estudantes interessados em seguir carreira nas áreas de STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática).

O itinerário de **Aprofundamento em Matemática** possui pouquíssimos similares em escolas do Brasil e foi criado dentro da Escola ORT, junto com especialistas de renomadas universidades e instituições de pesquisa do Brasil. A proposta é que nossos alunos utilizem a formação diferenciada da Escola ORT para impulsionar sua vida acadêmica no ensino superior. Deste modo, os alunos deste itinerário terão uma capacitação prévia para seus estudos universitários nas carreiras de Engenharia, Matemática, Informática, Estatística, entre outras.

Pode-se acrescentar ainda que o acúmulo de conhecimento e experiências pode ser um trunfo valioso para o aluno após o seu ingresso nas universidades mais qualificadas do Brasil e do exterior. Esta formação aprofundada coloca os alunos em posição vantajosa no que diz respeito aos concorrentes oriundos de um sistema de ensino tradicional focado apenas nas disciplinas oferecidas pelo núcleo comum.

Vale ressaltar que, embora as disciplinas sejam teóricas, o trabalho se desenvolverá com o uso de tecnologia na maior parte do tempo.

DISCIPLINA 1ª SÉRIE	MÓDULO	EMENTA
PENSAMENTOS MATEMÁTICO E ESTATÍSTICO	INTRODUÇÃO AO PENSAMENTO MATEMÁTICO	Problemas de raciocínio lógico; lógica matemática; sentenças, proposições, tabela-verdade; noção de infinito; números naturais e indução matemática.
	ARITMÉTICA MODULAR	Algoritmo da divisão de Euclides; Divisibilidade e Resto; Congruência de números inteiros. Representação de congruência. Operações modulares: adição, subtração e multiplicação. Propriedades das operações modulares e critérios de divisibilidade. Pequeno Teorema de Fermat. Aplicações: criptografia, calendários.
	ESTATÍSTICA I: PENSAMENTO ESTATÍSTICO	Especificidade do pensamento estatístico a partir de problemas. Conceitos: população e amostra, parâmetro e estimador. Variáveis estatísticas e suas classificações. Organização dos dados em tabelas de frequências. Representações gráficas adequadas para os diferentes tipos de variáveis. Noções básicas de amostragem.
CONCEITOS DE CÁLCULO E MODELAGEM I	MODELAGEM MATEMÁTICA I: FUNÇÕES POLINOMIAIS	Modelos matemáticos. Modelagem com funções reais. Representações gráficas. Modelo linear e afim: proporcionalidade, movimentos uniformes, progressões aritméticas, etc. Modelo quadrático: movimentos variados, queda livre, áreas, progressões aritméticas de segunda ordem (soma dos termos da p.a.). Polinômios.
	CONCEITOS DE CÁLCULO: FUNDAMENTOS	Taxa de variação média: tipos de crescimento, concavidade. Comportamento assintótico: função recíproca (y=1/x), funções racionais (y=p(x)/q(x), quocientes de polinômios). Essência do cálculo: noções de limite, relações entre integral e derivada, infinito. Infinitésimo.
	MODELAGEM MATEMÁTICA II: FENÔMENOS PERIÓDICOS	Fenômenos periódicos: pêndulo, roda gigante, astronomia, som etc. Radiano e trigonometria no círculo. Função de Euler. Funções trigonométricas e parâmetros. Construção de modelos periódicos.

DISCIPLINA 2ª SÉRIE	MÓDULO	EMENTA
CONCEITOS DE CÁLCULO E MODELAGEM II	MODELAGEM MATEMÁTICA III: EXPONENCIAL	Crescimento e decaimento exponenciais. Crescimento logístico. Variação exponencial por meio de taxas percentuais. Função exponencial. Taxa de variação da função exponencial. Relação entre Progressão Geométrica e função exponencial.
	CONCEITOS DE CÁLCULO: LIMITE	Progressões geométricas convergentes, Sequências de números reais: limitadas, monótonas, convergentes, limites infinitos. Continuidade via sequências. Funções descontínuas. Definição de limite via sequências. Indeterminações.
	CONCEITOS DE CÁLCULO: DERIVADA	Limite e a ideia de taxa de variação instantânea. Derivada: definição e interpretação geométrica. Cálculo da derivada de funções polinomiais. Concavidade e análise de gráfico. Regras básicas de derivação: regra da potência, regra do produto, regra do quociente. Aplicações da derivada: problemas de otimização, velocidade e aceleração,
ESTATÍSTICA E PROBABILIDADE	ESTATÍSTICA II: MEDIDAS	Medidas de posição: média, mediana, moda e quartis. Medidas de dispersão: amplitude; distância entre quartis; desvio-médio; variância; desvio padrão e coeficiente de variação. Retomada dos conceitos de parâmetro e estimador, tratados no módulo de Estatística I, apresentando a definição de variância populacional e amostral, desvio-padrão populacional e amostral e, média populacional e amostral.
	COMBINATÓRIA E TEORIA DE GRAFOS	Contagem. Princípio da casa dos pombos. Princípio aditivo e princípio multiplicativo. Permutações, arranjos e combinações. Permutações com repetição e circulares. Números binomiais. Triângulo de Pascal. Binômio de Newton. Grafos: motivação, definição, Subgrafos, Caminhos e Ciclos, Isomorfismo de Grafos, Grafo Bipartido, Ciclos Eulerianos e Caminhos Semi Eulerianos, Algorítmo de Dijkstra, Coloração de Vértices em Grafos, Planaridade.
	PROBABILIDADE	Fenômenos determinísticos e não determinísticos (aleatórios). Espaço amostral e evento. Regras básicas da probabilidade. Probabilidade geométrica. Probabilidade condicional e independência entre eventos.
VETORES E ÁLGEBRA LINEAR	GEOMETRIA ANALÍTICA: VETORES NO PLANO E NO ESPAÇO	Noção de vetor. Vetores no plano. Vetores deslocamentos. Álgebra vetorial adição, multiplicação por escalar, produto escalar. Perpendicularidade. Retas e circunferências: equações e posições relativas. Vetores no espaço.
	TRANSFORMAÇÕES NO PLANO	Congruência. Transformações isométricas: translações, rotações e reflexões. Reflexões em relação a uma reta. Isometrias e funções. Simetrias. Semelhanças e homotetias. Matrizes como transformações no plano.
	TRANSFORMAÇÕES NO ESPAÇO	Representações 2D de objetos 3D. Projeções em perspectiva. Projeções paralelas. O espaço R3. Coordenadas. Matrizes como transformações do espaço: translações, rotações em torno dos eixos coordenados, reflexões e projeções.

DISCIPLINA 3ª SÉRIE	MÓDULO	EMENTA
PROJETO DE VIDA	CONCEITOS DE CÁLCULO E MODELAGEM III: MODELAGEM MATEMÁTICA IV - EQUAÇÕES DE DIFERENÇAS E DIFERENCIAIS	Recorrências: combinatória e dinâmica populacional. Modelos regidos por equações diferenciais: movimento, modelo SIR (epidemias), circuitos elétricos, osciladores harmônicos, datação radioativa, cinética química.
	PROJETO UNIVERSIDADE	Direcionado ao treinamento dos alunos nas principais ferramentas para a resolução de questões do vestibular, fortalecendo e desenvolvendo habilidades necessárias na aquisição de competências listadas nos editais dos concursos universitários.
PRÁTICAS E VIVÊNCIAS	Consolidação dos estudos realizados ao longo de todo o Ensino Médio nas diversas disciplinas.	

biotecnologia.

A matriz curricular do **Itinerário em Biotecnologia** é organizada por áreas de concentração. **Na 1ª série, o foco principal é em Ciências Biológicas**, sem desconsiderar outras disciplinas importantes, como Química Experimental I, que complementa a prática laboratorial. **Na 2ª série, o foco prioritário passa a ser a Química**. Disciplinas como *Biologia Celular e Molecular* e *Biotecnologia Vegetal* integram a Química em um contexto biológico.

É importante destacar que a formação técnica é de grande valia na vida egressa dos alunos. Sabemos que a maior parte dos nossos alunos utiliza a formação técnica oferecida pela Escola ORT para impulsionar sua vida acadêmica no ensino superior. Os alunos que apresentam perfil profissional voltado para as ciências biológicas e da saúde escolhem a habilitação em Biotecnologia como um período preparatório para estas formações, destacando-os inclusive nos processos seletivos destas carreiras.

Além disso, o acúmulo de conhecimento e experiências é um trunfo valioso para o aluno após o seu ingresso numa universidade. Muitos são agraciados com oportunidades de estágios e bolsas, pois a formação técnica os coloca em posição vantajosa em relação aos concorrentes oriundos de um sistema de ensino tradicional focado apenas nas disciplinas oferecidas pelo Núcleo Comum.

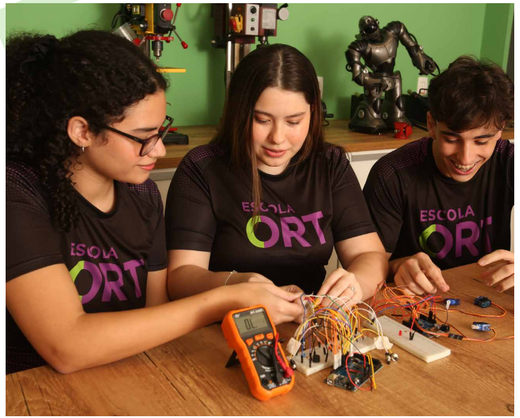
DISCIPLINA 1ª SÉRIE	EMENTA
BIOTECNOLOGIA GERAL	Disciplina teórico-prática introdutória para técnicas analíticas básicas em processos e moléculas biológicas.
TECNOLOGIAS DAS FERMENTAÇÕES	Disciplina teórico-prática voltada para o ensino de processos fermentativos com o objetivo de produção de produtos para o consumo humano e de interesse comercial.
MICROBIOLOGIA	Disciplina teórico-prática com foco na organização celular e metabólica dos microrganismos mais representativos e no aprendizado de técnicas de manipulação, cultivo e análise.
ECOLOGIA E MEIO AMBIENTE (EAD)	Disciplina teórica voltada para a exploração de conceitos ecológicos e compreensão da natureza como um sistema que influencia e sofre influência da sociedade humana.
QUÍMICA EXPERIMENTAL I	Disciplina teórico-prática com foco na preparação do aluno nos preceitos da segurança de laboratório e exploração de conceitos fundamentais da química básica.

DISCIPLINA 2ª SÉRIE	EMENTA
QUÍMICA EXPERIMENTAL II	Disciplina teórico-prática pautada na apresentação e discussão de processos investigativos, explorando a criatividade e o senso crítico dos alunos, através de experimentos que partem da produção de soluções, passando pela verificação de produtos comerciais e a visualização de diversas transformações químicas
FÍSICO-QUÍMICA	Disciplina teórico-prática focada nos processos químicos e suas reações, priorizando sistemas das áreas de biotecnologia. Os alunos utilizam ferramentas matemáticas para a análise de fenômenos físico-químicos e amplificam o conhecimento sobre cinética e equilíbrio reacional, soluções e propriedades coligativas, termodinâmica, oxirredução e reações orgânicas
BIOQUÍMICA	Disciplina teórico-prática voltada para o estudo das principais moléculas biológicas e das ferramentas de análises utilizadas na sua detecção e caracterização.
BIOLOGIA CELULAR E MOLECULAR	Disciplina teórica para o estudo dos constituintes e processos celulares sob os pontos de vista estrutural, molecular e fisiológico.
BIOTECNOLOGIA VEGETAL	Disciplina teórico-prática com foco nos métodos e tecnologias para a obtenção e multiplicação de plantas micropropagadas em ambiente controlado e na manipulação da fisiologia da célula vegetal para a modificação e regeneração de tecidos vegetais.
PROJETO INTEGRADOR II	Elaboração de um projeto com bases em teórico-práticas e na metodologia científica, no qual o aluno escolhe um tema que seja de seu interesse e em conjunto com o corpo docente do curso utilizarão todo o corpo de conhecimento acumulado para desenvolver estratégias de execução com o objetivo de obter um produto ou processo viável.

DISCIPLINA 3ª SÉRIE	MÓDULO	EMENTA
PROJETO DE VIDA	PROJETO INTEGRADOR III	Finalização de um projeto com bases em teórico-práticas e na metodologia científica, no qual o aluno escolhe um tema que seja de seu interesse e em conjunto com o corpo docente do curso utilizarão todo o corpo de conhecimento acumulado para desenvolver estratégias de execução com o objetivo de obter um produto ou processo viável (consolidação).
	PROJETO UNIVERSIDADE	Direcionado ao treinamento dos alunos nas principais ferramentas para a resolução de questões do vestibular, fortalecendo e desenvolvendo habilidades necessárias na aquisição de competências listadas nos editais dos concursos universitários.
PRÁTICAS E VIVÊNCIAS		Dedicada à vivência em diferentes práticas relacionadas à área de atuação profissional. criando uma unidade entre teoria e prática profissional. Os estudantes receberão orientação específica no desenvolvimento da prática profissional e na construção do relatório técnico, referente à prática profissional desenvolvida. Utiliza a pesquisa como instrumento no cotidiano da sala de aula – aprender pesquisando – aprimoramento de sua prática profissional.

eletrônica.

O curso de **Eletrônica** visa a formação tecnológica, com foco na prática em Eletrônica, Cultura Maker e Robótica. A matriz curricular é dividida em blocos por área de concentração e tem como principal objetivo oferecer ao aluno o conhecimento profissionalizante necessário para atuar com excelência nesta área.



Na **1ª série — Módulo I**, o aluno tem o processo de aprendizagem focado nos conceitos básicos de Tecnologia em Eletrônica, cujo objetivo é apresentar ao estudante as características de componentes eletrônicos aplicados a sensores e à robótica, desde a produção industrial até atividades domésticas.

Na **2ª série — Módulo II**, os alunos atuam, através do desenvolvimento maker, na criação de sistemas eletrônicos embutidos em microprocessadores que executam tarefas específicas em um aparelho, colocando em prática os conhecimentos adquiridos nos Módulos I e II.

Ao término de cada módulo, o aluno obterá uma certificação específica:

1ª série — Módulo I: Criação e desenvolvimento do uso de novas tecnologias;

2ª série — Módulo II: Desenvolvimento de sistemas embarcados e a utilização de redes de comunicação

As duas formações intermediárias, somadas à finalização na **3ª série — Módulo III**, chamado "Projeto Integrador, Práticas e Vivências", compõem o currículo para obtenção da habilitação técnica em Eletrônica. Esta formação técnica é um grande diferencial no currículo do estudante que deseja se profissionalizar nesta área, cada vez mais competitiva e valorizada no mercado.

A prática e o conhecimento técnico fazem nossos alunos serem destaque após o ingresso nas universidades, colocando-os em vantagem competitiva em relação aos que cursaram o ensino tradicional, proporcionando diversas oportunidades de estágios e bolsas em renomadas instituições.

DISCIPLINA 1ª SÉRIE	EMENTA
ELETRÔNICA	Experimentação dos conceitos básicos de Eletrônica e Eletricidade com montagem de circuitos práticos. Lei de Ohm, Associação de Resistores, lei de Kirchhoff, transformadores, diodos, transistores e circuitos integrados.
TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO I	Introduzir o aluno no mundo da programação, integrando os conceitos fundamentais de desenvolvimento de programas através da implementação de algoritmos em uma linguagem de programação Python.
ROBÓTICA	Planejamento e montagem de circuitos eletrônicos. Conceito de prototipagem . Principais técnicas de montagem de protótipos: protoboard, placa perfurada. Aprendendo a soldar. Conhecimento e utilização do Arduino. Sensores. Montans de circuitos robóticos.
ARQUITETURA DE COMPUTADORES (EAD)	Descrever e analisar os elementos constituintes de um sistema computacional (processadores, memórias e dispositivos de entrada/saída), identificando a relação entre um determinado hardware e a linguagem de máquina (software) correspondente.

DISCIPLINA 2ª SÉRIE	EMENTA
SISTEMAS EMBARCADOS	Introdução sobre Sistemas Embarcados. Sensores: Apresentação de tipos e aplicações práticas. Atuadores: Apresentação de tipos e aplicações práticas. Entradas e saídas digitais. Conceito de Pull-up e Pull-Down. Conversão A/D. Conversão D/A..
DESENHO MAKER	Ensinar os passos necessários, relacionados ao desenho técnico, para criação de um projeto eletrônico, desde a criação do esquemático, passando pela fabricação do circuito impresso, até a concepção da caixa de montagem para o projeto, em 3D.
INTERNET DAS COISAS (IOT)	Fundamentos da Internet das Coisas (IoT), com foco na conexão de objetos à internet para que possam coletar, trocar e processar informações, possibilitando a visualização de dados e a interação por parte dos usuários. Estudo das tecnologias que viabilizam a automação, o monitoramento remoto e a criação de ambientes inteligentes, como casas conectadas, cidades inteligentes e dispositivos vestíveis
TELECOMUNICAÇÕES/ REDES	Estudo dos fundamentos das redes de comunicação, incluindo os princípios de transmissão de dados, protocolos, infraestrutura de redes e tecnologias de comunicação. A disciplina abrange desde redes locais até redes globais, como a internet, com foco na compreensão dos processos de conexão entre dispositivos e na troca de informações de forma eficiente e segura.
PROJETO INTEGRADOR II	Elaboração de um projeto multiplataforma acompanhado de relatório final e apresentação, que considere as características de uma aplicação.

DISCIPLINA 3ª SÉRIE	MÓDULO	EMENTA
PROJETO DE VIDA	PROJETO INTEGRADOR III	Finalização de um projeto multiplataforma acompanhado de relatório final e apresentação, que considere as características de uma aplicação.
	PROJETO UNIVERSIDADE	Direcionado ao treinamento dos alunos nas principais ferramentas para a resolução de questões do vestibular, fortalecendo e desenvolvendo habilidades necessárias na aquisição de competências listadas nos editais dos concursos universitários.
PRÁTICAS E VIVÊNCIAS		Dedicada à vivência em diferentes práticas relacionadas à área de atuação profissional. Utiliza a pesquisa como instrumento no cotidiano da sala de aula – aprender fazendo.

O itinerário de **Informática & TI** oferece uma formação abrangente, combinando componentes humanísticos e tecnológicos, com foco em análise, programação e desenvolvimento de projetos. É estruturado com objetivos específicos e certificações intermediárias, proporcionando aos alunos uma preparação completa e alinhada com as demandas do mercado.

ESTRUTURA DO CURSO

1ª Série — Módulo I: Desenvolvimento WEB, com um foco especial em:

Front-end: Aprendendo a construir a interface do usuário, incluindo conhecimentos em HTML, CSS e JavaScript.

Back-end: Focado na lógica de servidor, banco de dados e integração de sistemas.

Certificação Intermediária: "Desenvolvimento WEB (full stack)"

2ª Série — Módulo II: Jogos Digitais, Aplicativos e Inteligência Artificial, com a elaboração e desenvolvimento de pesquisas e projetos nas seguintes áreas:

Jogos Digitais: Técnicas de design, desenvolvimento e implementação de jogos.

Aplicativos: Criação de aplicativos móveis e de desktop, considerando usabilidade e funcionalidade.

Inteligência Artificial: Fundamentos e aplicações práticas da IA em diferentes contextos.

Certificação Intermediária: "Desenvolvimento de Jogos Digitais e Aplicativos"

A conclusão das duas séries e a elaboração de um projeto final culminam na habilitação técnica em Informática.

Ao final do curso, os alunos estarão preparados para enfrentar os desafios do mercado de tecnologia, com um currículo que reflete tanto a profundidade técnica quanto a capacidade prática em desenvolvimento de sistemas, jogos, aplicativos e inteligência artificial.

informática/ti.

DISCIPLINA 1ª SÉRIE	EMENTA
DESENVOLVIMENTO WEB	Desenvolver páginas para WEB (sites) utilizando a codificação HTML, Javascript, jQuery e Bootstrap com recursos de animação, bem como padrões de formatação (folhas de estilos) através do CSS. Desenvolver aplicações web, como e-commerce, sistemas educacionais e de gestão, mesclando os conhecimentos de web design, banco de dados e linguagem de programação PHP e Laravel. Modelo Cliente-Servidor; Funcionamento básico de sistemas web; Padrão MVC (Model View Controller);
TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO I	Introduzir o aluno no universo da programação, promovendo a compreensão dos conceitos fundamentais do desenvolvimento de programas, por meio da construção e implementação de algoritmos, com foco na linguagem Python e a possibilidade de explorar outras linguagens conforme os objetivos da disciplina.
BANCO DE DADOS	Desenvolver habilidade de manipulação de dados utilizando linguagem SQL e fundamentos de administração de bancos de dados, utilizando conceitos Data Science.
ARQUITETURA DE COMPUTADORES (EAD)	Descrever e analisar os elementos constituintes de um sistema computacional (processadores, memórias e dispositivos de entrada/saída), identificando a relação entre um determinado hardware e a linguagem de máquina (software) correspondente. Descrever técnicas e arquitetura de redes de computadores empregadas na atualidade; analisar e comparar o impacto de diferentes arquiteturas no desempenho de um sistema computacional.

DISCIPLINA 2ª SÉRIE	EMENTA
TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO II	Criar interfaces gráficas usando componentes visuais com tratamento de erros no desenvolvimento de aplicações. Analisar e especificar requisitos de um sistema. Modelar sistemas computacionais de acordo com estudos de caso. Desenvolver planos de testes de software. Controlar e avaliar os resultados dos testes de software.
PROGRAMAÇÃO MOBILE	Desenvolver a teoria e a prática para o desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. Ambiente de desenvolvimento para construção de aplicações móveis. Criação de aplicativos para dispositivos móveis. Envio de aplicativo móvel para loja de aplicativos.
LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO	Abordar os conceitos básicos de Orientação a Objetos usando a linguagem C++ e Unity para o desenvolvimento de jogos.
MODELAGEM DE JOGOS E ANIMAÇÃO 3D	Conceitos básicos de computação gráfica e espaço 3D. Introdução à Modelagem e Animação 3D. Software de Modelagem e Animação 3D aplicado à modelagem e a criação de personagens para jogos digitais. Ferramentas de Modelagem e Animação 3D. Prática de Modelagem e Animação 3D.
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	Desenvolver Webpaps utilizando técnicas de programação web atuais. Compreender os diferentes paradigmas que embasam as aplicações da IA. Desenvolver projetos que utilizem conceitos de Inteligência Artificial.
ENGENHARIA DE SOFTWARE E SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO	Princípios fundamentais da Engenharia de Software; Modelos de processos; Engenharia de requisitos; Planejamento e gerenciamento de projetos; Especificação de software; Metodologias ágeis; Verificação, Validação e Teste de Software; Versionamento e Gerenciamento de configuração de software; Ferramentas CASE. Princípios de segurança da informação. LGPD. Análise de riscos em sistemas de informação. Conceitos e tipos de ameaças, riscos e vulnerabilidades dos sistemas de informação. Plano de Contingência. Técnicas de avaliação de sistemas. Aspectos especiais: Vírus, fraudes, criptografia e acesso não autorizado.
PROJETO INTEGRADOR II	Elaboração de um projeto multiplataforma acompanhado de relatório final e apresentação, que considere as características de uma aplicação mobile, web ou desktop, além de jogos digitais.

DISCIPLINA 3ª SÉRIE	MÓDULO	EMENTA
PROJETO DE VIDA	PROJETO INTEGRADOR III	Finalização de um projeto multiplataforma acompanhado de relatório final e apresentação, que considere as características de uma aplicação mobile, web ou desktop, além de jogos digitais.
	PROJETO UNIVERSIDADE	Direcionado ao treinamento dos alunos nas principais ferramentas para a resolução de questões do vestibular, fortalecendo e desenvolvendo habilidades necessárias na aquisição de competências listadas nos editais dos concursos universitários.
PRÁTICAS E VIVÊNCIAS	Dedicada à vivência em diferentes práticas relacionadas à área de atuação profissional. Utiliza a pesquisa como instrumento no cotidiano da sala de aula – aprender fazendo.	

marketing & empreendedorismo.

O itinerário em **Marketing e Empreendedorismo** oferece um ambiente de aprendizagem criativo e desafiador aos seus estudantes, por meio de projetos de inovação em parceria com mercados, profissionais de empresas e ecossistemas regionais de startups. Os alunos aprendem técnicas de criatividade e inovação, criação e lançamento de novos produtos e serviços, modelagem e avaliação de negócios. Eles vivenciam os temas e ambientes mais avançados de marketing e empreendedorismo dos mercados do futuro, como tecnologias digitais, economia criativa, inovações socioambientais e bio startups.

O percurso acadêmico é organizado em três séries, com os dois primeiros anos estruturados em duas certificações intermediárias. A **1ª série** é intitulada "Criação de Negócios", recebendo estudantes que, na maioria dos casos, não possuem contato prévio com os conceitos e temas do curso em suas grades curriculares escolares. Na **2ª série**, ampliamos o conjunto de objetos de aprendizagem, aumentando a complexidade dos desafios e projetos, sempre em parceria com grandes e inovadoras multinacionais. Isso consolida o corpo de conhecimentos e competências, permitindo que os estudantes concluam o ano com o domínio técnico para compreender o processo de inovação, competitividade e estruturação de startups. Ao concluir a 2ª série, os estudantes alcançam a titulação intermediária "Inovação e Desenvolvimento de Startups".

A consolidação das titulações acontece na **3ª série**, quando os estudantes vivenciam todo o processo de empreender e inovar através do desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso, no qual elaboram o plano de negócios para o lançamento de uma startup.

Nesse projeto final, os estudantes são desafiados a demonstrar domínio técnico no uso correto das principais ferramentas de marketing e inovação, aplicando os conteúdos e abordagens aprendidos durante o curso. Com a defesa do projeto, os estudantes que concluíram as duas séries anteriores se formam como técnicos em marketing e empreendedorismo.

DISCIPLINA 1ª SÉRIE	EMENTA
ATITUDE EMPREENDEDORA	Desenvolver as competências de autoconhecimento para a trajetória empreendedora, capacidade de resiliência e trabalho cooperativo. Estimular a habilidade em conduzir projetos marcados pela incerteza. Organizar informações e planejar tarefas na lógica de projetos. Introduzir os conceitos, abordagens e técnicas básicas do processo de empreendedorismo e inovação.
INOVAÇÃO E PROCESSOS CRIATIVOS	Compreender a inovação como elemento capaz de resolver problemas. A criatividade aplicada ao dia a dia. Técnicas de design thinking, economia circular, responsabilidade Social e sustentabilidade.
PITCHING E STORYTELLING	Desenvolver as competências de apresentação a investidores, parceiros e compreender a lógica de engajamento entre marcas e clientes. Domínio de ferramentas de construção de apresentações. Técnicas básicas de captação e retenção de clientes.
LABORATÓRIO DE INOVAÇÃO SOCIOAMBIENTAL	Apresentar o estado atual e recente evolução dos setores do turismo e gastronomia. Compreender o processo de inovação socioambiental, territorialidades e processos transformadores. Exercitar a modelagem de projetos de impacto socioambiental. Pesquisa de campo e prática de projeto.
FINANÇAS INSTRUMENTAL (EAD)	Promover uma introdução aos conceitos básicos de modelagem financeira, atrelada ao processo de criação de negócios - apoiada na ferramenta Excel. Construir a relação entre diferentes modelos de receita e projeção de crescimento de base de clientes, escalabilidade e necessidade de capital.

DISCIPLINA 2ª SÉRIE	EMENTA
ESTRATÉGIA MERCADOLÓGICA	Desenvolver as competências em analisar mercados, concorrência e a dinâmica dos mercados. Apresentar os conceitos, temas e abordagens das escolas de formulação estratégica. Elaborar diagnóstico estratégico na construção de planejamentos de ações mercadológicas.
MARKETING DIGITAL	Desenvolver o diagnóstico, planejamento e construção de estratégias de marketing digital para o lançamento de novos negócios. Dominar as ferramentas e práticas de mercado. Compreender a relação entre conteúdo, canais e público-alvo. Elaborar métricas e avaliar resultados.
PROTOTIPAÇÃO	Aprender a dar a vida às ideias, evoluir a partir do erro, conhecer tipos de protótipos e identificar o protótipo ideal, para cada situação. Casos de empresas seus negócios a partir de prototipagem. Diagramas, storyboards, mapas mentais.Maquetes e modelos físicos. Protótipos digitais. Design Sprint.
PROJETO DE INOVAÇÃO	Aplicação dos conceitos, conteúdos e técnicas da 2a série/Módulo II na forma de projetos inovadores para solução de problemas socioambientais de mercados de bens de consumo, entretenimento e tecnológico. Desenvolver competência em apresentação e defesa de projetos em ambientes corporativos. Compreender os processos de inovação e a dinâmica competitiva.
FINANÇAS E MERCADO	Compreender as técnicas de modelagem financeira de negócios inovadores. Dominar os conceitos de gestão financeira: orçamento, fluxo de caixa e o valuation. Construir a relação entre diferentes modelos de receita e projeção de crescimento de base de clientes, escalabilidade e necessidade de capital.
COMUNICAÇÃO GLOBAL E NEGÓCIOS DIGITAIS	Aplicação em inglês e espanhol de técnicas de empreendedorismo a setores emergentes da economia: Creative Economy, Bio Startups, Social Innovation. Capacidade de aplicar as técnicas e ferramentas aprendidas durante o módulo ao analisar startups referência em cada um dos temas trabalhados. Aumentar o domínio da língua inglesa, exercitar a língua espanhola instrumentalizada para o campo das startups, através de interações com professores ORT Mundial, empreendedores globais, debates e leitura de textos nos temas.
PROJETO INTEGRADOR II	Origem dos projetos finais para a titulação técnica. Aplicação de técnicas sofisticadas de desenvolvimento de startups: lean startup, lean analytics, teste A/B, growth marketing, prototipação. Promover a imersão no ecossistema de startups do Rio de Janeiro através da fundamentação, prática e vivência com atores do sistema de financiamento à inovação. Incentivar a construção de networking e aproximação com mecanismos como aceleradoras de empresas, incubadoras de empresas,espaços de coworking e agências de fomento.

DISCIPLINA 3ª SÉRIE	MÓDULO	EMENTA
PROJETO DE VIDA	PROJETO INTEGRADOR III	Aprofundar a capacidade de modelagem de negócios inovadores, praticado situações reais de tomada de decisão em empresas, através da aplicação dos conceitos, temas, abordagens e ferramentas aprendidas durante a formação, organizados em um projeto final. Ampliar conhecimento e repertório sobre mercados de trabalho que podem auxiliar em escolhas de vestibular e carreira profissional.
	PROJETO UNIVERSIDADE	Direcionado ao treinamento dos alunos nas principais ferramentas para a resolução de questões do vestibular, fortalecendo e desenvolvendo habilidades necessárias na aquisição de competências listadas nos editais dos concursos universitários.
PRÁTICAS E VIVÊNCIAS	Consolidação dos estudos realizados em todo o curso.	

multimídia.

O itinerário em **Multimídia** oferece aos alunos do Ensino Médio uma oportunidade única de desenvolver habilidades e conhecimentos no campo da produção audiovisual. Composto por disciplinas que abrangem desde os fundamentos da linguagem audiovisual e estudo de mídias até a criação de filmes em animação, o programa oferece uma estrutura abrangente que capacita os alunos a explorar e dominar diferentes aspectos da multimídia.

Na 1ª série, os alunos aprendem técnicas de captação de imagem, som e sistemas de iluminação, familiarizando-se com os principais equipamentos utilizados em estúdios de audiovisual. Além disso, estudam conceitos básicos e fundamentos de ilustração vetorial, animação gráfica e edição, para que possam manipular os resultados de suas capturas. Também são abordadas a teoria da comunicação e as plataformas de mídias contemporâneas, como YouTube, Instagram e TikTok. Essas disciplinas fornecem uma base sólida para os estudantes entenderem os princípios fundamentais da criação audiovisual, as práticas de um estúdio, intervenções gráficas e a difusão do conteúdo.

Na 2ª série, o foco se expande para a criação de ficção, com disciplinas dedicadas a roteiro, linguagem, foley, animação, pós-produção, efeitos visuais e elaboração de projetos. Também são incluídas mídias inovadoras como Inteligência Artificial aplicada ao audiovisual, Realidade Virtual, Realidade Aumentada e desenvolvimento no metaverso. Essa abordagem permite que os alunos mergulhem no processo de criação de produções ficcionais, desenvolvendo habilidades avançadas em diferentes áreas da produção audiovisual e expandindo seus conhecimentos para novas tecnologias e formatos.

O programa do itinerário em Multimídia é de extrema importância para os alunos do Ensino Médio, pois os prepara de forma prática e teórica para atuar em um mercado de trabalho cada vez mais voltado para a produção e consumo de conteúdo audiovisual. Além disso, o curso permite aos estudantes explorar sua criatividade, desenvolver habilidades técnicas valiosas e adquirir uma compreensão profunda do processo de criação audiovisual. Isso fornece uma base sólida para futuros estudos ou ingresso direto no mercado de trabalho, seja como produtor, editor, diretor ou em qualquer outra função relacionada à multimídia.

DISCIPLINA 1ª SÉRIE	MÓDULO	EMENTA
LABORATÓRIOS DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	LUZ E SISTEMAS DE ILUMINAÇÃO	Estudo dos princípios e técnicas de iluminação cênica, com operação de consoles de luz e uso de equipamentos como Fresnel, PARLED, ribalta, spot e moving head, aplicando filtros, gobos e outros acessórios para criação de efeitos visuais e atmosferas em produções audiovisuais e teatrais.
	CÂMERA, LENTES E IMAGEM EM MOVIMENTO	Compreender os fundamentos da captação de imagens através de câmeras de fotografia e vídeo, técnicas de enquadramento, movimento de câmera, composição visual e uso de diferentes lentes.
	SONORIZAÇÃO EM ESTÚDIO	Estudo das técnicas e equipamentos de sonorização em estúdio, com ênfase em captação, edição e mixagem de áudio, utilização de consoles de som e sistemas de PA (public address) para produção e amplificação sonora em ambientes profissionais.
FUNDAMENTOS DA EDIÇÃO EM MULTIMÍDIA	FUNDAMENTOS DA FOTOGRAFIA EXTERNA	Introdução às técnicas e equipamentos essenciais para fotografia externa, com foco em iluminação natural, composição e captura de imagens em ambientes variados. Desenvolvimento de habilidades práticas para produção fotográfica em diferentes condições externas.
	FOTOGRAFIA E CINEGRAFIA EXTERNAS	Exploração das técnicas e equipamentos para gravação de vídeos em ambientes externos, com ênfase em movimentos de câmera, controle de luz natural, captação de som ambiente e composição audiovisual. Desenvolvimento prático de projetos de cinegrafia para diferentes cenários externos.
	PÓS PRODUÇÃO DE IMAGENS E EDIÇÃO DE VÍDEOS	Técnicas de tratamento e correção de imagens, montagem cinematográfica, narrativa visual e sonora.
NOVAS MÍDIAS I (EAD)		Estudos sobre teoria da comunicação e as plataformas de mídia contemporâneas, como Youtube, Tiktok e Instagram.

DISCIPLINA 2ª SÉRIE	EMENTA
LINGUAGEM AUDIOVISUAL	Estudo da linguagem visual no cinema, abrangendo análises críticas a partir da prática cineclubista. Abordagem do cinema mundial e brasileiro, explorando suas linguagens estéticas, históricas e culturais para aprofundar a compreensão audiovisual.
FILME EM ANIMAÇÃO	Estudo das técnicas tradicionais e digitais de animação, com foco em processos de criação e produção de filmes em animação 2D e 3D, explorando fundamentos, ferramentas e práticas para o desenvolvimento de projetos multimídia.
NOVAS MÍDIAS II	Utilização da inteligência artificial no audiovisual, Realidades Virtual, Cinematic VR, Realidade aumentada e desenvolvimento em metaverso.
PÓS-PRODUÇÃO E EFEITOS VISUAIS (VFX)	Pós produção e empacotamento de produto multimídia. Chroma key, tracking, clean-ups e demais retoques digitais. Produção de set para cenas com Efeitos Visuais (VFX).
FOLEY	Técnicas de foley para criação e gravação de efeitos sonoros sincronizados, explorando recursos, equipamentos e práticas para enriquecer a narrativa audiovisual.
PRODUÇÃO E DIREÇÃO EM MULTIMÍDIA	Fundamentos e práticas de produção e direção audiovisual, abordando planejamento, organização, roteiro, direção de cena e coordenação técnica para criação de conteúdos multimídia em vídeo.
PROJETO INTEGRADOR II	Etapas, cronograma, planejamento, organização e execução de projetos multimídia.

DISCIPLINA 3ª SÉRIE	MÓDULO	EMENTA
PROJETO DE VIDA	PROJETO INTEGRADOR III	Finzalização do trabalho de conclusão do curso de multimídia.
	PROJETO UNIVERSIDADE	Direcionado ao treinamento dos alunos nas principais ferramentas para a resolução de questões do vestibular, fortalecendo e desenvolvendo habilidades necessárias na aquisição de competências listadas nos editais dos concursos universitários.
PRÁTICAS E VIVÊNCIAS		Dedicada à vivência em diferentes práticas relacionadas à área de atuação profissional. Consolidação dos estudos realizados em todo o curso.

DEPOIMENTOS

MARCELO VIANA

DIRETOR GERAL DO IMPA - INSTITUTO DE MATEMÁTICA PURA E APLICADA - E PAI DE ALUNO

O projeto educacional da Escola ORT, voltado para uma formação tecnológica moderna, está sintonizado com as necessidades e as oportunidades do Brasil do século 21.

ADA YONATH

NOBEL DE QUÍMICA 2009

A ORT é uma ótima escola, que oferece educação em Ciência e Tecnologia, e quando seus alunos se formarem poderão aplicar seus conhecimentos e seu entusiasmo em benefício da sociedade.

JOSÉ HENRIQUE PAIM

MINISTRO DA EDUCAÇÃO E PAI DE ALUNO

A Escola ORT é um espaço de excelência, cujo projeto educacional singular alinha pensamento crítico, novas tecnologias e habilidades socioemocionais.

DAN SHECHTMAN

NOBEL DE QUÍMICA 2011

Fiquei muito impressionado com as instalações, a equipe dos professores e os alunos que encontrei na ORT Brasil. O ensino de ciências está no nível dos melhores colégios do mundo e muitos cursos universitários.

CONQUISTAS

BRASIL

- USP — 7º LUGAR — CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
- ESPM — 7º LUGAR — ANIMAÇÃO GRÁFICA
- PUC RIO — OURO DESAFIO PUC — 100% DE BOLSA NOS CURSOS DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO E DE ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO
- UFRJ
  - 1º LUGAR — ENGENHARIA MECÂNICA
  - 2º LUGAR — CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
  - 4º LUGAR — CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
  - 7º LUGAR — BIOLOGIA
  - 9º LUGAR — ENGENHARIA ELÉTRICA
  - 9º LUGAR — ESTATÍSTICA
- UFRJ — 4º LUGAR — MATEMÁTICA APLICADA

INTERNACIONAL

- **NYU- NEW YORK UNIVERSITY** — LIBERAL STUDIES CORE
- **STETSON UNIVERSITY** — INTERNATIONAL STUDIES
- **STERLING COLLEGE - KANSAS** — BUSINESS MARKETING
- **BARD COLLEGE - BERLIN** — BA IN ECONOMICS, POLITICS, AND SOCIAL THOUGHT
- **TECHNION** — MECHANICAL ENGINEERING
- **UNIVERSITY OF LONDON** — AEROSPACE ENGINEERING
- **UNIVERSITY OF SOUTHAMPTON** — AERONAUTICS AND ASTRONAUTICS
- **UNIVERSITY OF BRISTOL** — AEROSPACE ENGINEERING
- **UNIVERSITY OF BIRMINGHAM** — AEROSPACE ENGINEERING
- **UNIVERSITY OF COLORADO BOULDER** — ELECTRICAL ENGINEERING

OBR

- OURO

OBI

- PRATA
- BRONZE

OBMEP

- OURO NACIONAL
- OURO REGIONAL
- PRATA REGIONAL
- BRONZE NACIONAL
- BRONZE REGIONAL
- MENÇÃO HONROSA NACIONAL
- PROFESSOR PREMIADO GRUPO 1

ESCOLA ORT

ENSINO FUNDAMENTAL II
HORÁRIO ESTENDIDO COM
+10 CURSOS EXTRACURRICULARES

ENSINO MÉDIO
COM 6 ITINERÁRIOS
FORMATIVOS

ort.org.br
(21) 98585-2094

Horário de funcionamento: de 2ª a 6ª, das 7h às 18h
R. Dona Mariana, 213 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ, 22280-020

@escolaort

ÁFRICA DO SUL
ARGENTINA
BÉLGICA
BIELORRÚSSIA
BRASIL
BULGÁRIA
CANADÁ
CHILE
COLÔMBIA
COSTA RICA
CUBA
ESPANHA
ESTADOS UNIDOS
ESTÔNIA
FRANÇA
ÍNDIA
ISRAEL
ITÁLIA
LETÔNIA
LITUÂNIA
MÉXICO
MOLDÁVIA
PAÍSES BAIXOS
PANAMÁ
PERU
QUIRGUISTÃO
REINO UNIDO
REPÚBLICA CHECA
RÚSSIA
SINGAPURA
SUÍÇA
UCRÂNIA
URUGUAI