



ações para cidadania 12 esporte e atividade física 16 meio ambiente 22 tecnologias e artes 24 turismo 36

crianças 38

> fim de semana e carnaval 45



iativo Carnavalesco 7
ativo Carriavaicsco 7
rnavalescas 8
s Carnavalescas 9
os de Cabeça 9
Criativas 10
ão de Instrumentos Musicais 10
e Máscaras em Papel Dobrado 11
nças Afro-brasileiras para um Ano com ndamento e Axé 13
nanjá 15
do Mato: Cura e Cultura Através da Floresta 15
wondo 17
mo - A Luta contra o Capacitismo 18
pica 19
Dançar? Samba no Pé 19
e Verão 20
Corrida - Interclubes 20
Pedal 21
ão: Preparar, Plantar e Colher 23
ternet: 20 Anos Depois 25
erto: Criação de Jogos de Luta 27
de Lucha Libre 27
das Lutas: Criação de Card Game
das Lutas: Criação de Card Game Marciais 28
Marciais 28
Marciais 28 rico 28
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 e Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 e Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas s na Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 e Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas s na Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31 rio de Experimentações Gráficas: Xilogravura 31
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 e Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas s na Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31 rio de Experimentações Gráficas: Xilogravura 31 Amarela: Xilogravura em Grande Formato 32
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 e Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas s na Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31 rio de Experimentações Gráficas: Xilogravura 31 Amarela: Xilogravura em Grande Formato 32 e Animais em Madeira 34
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 e Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas s na Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31 rio de Experimentações Gráficas: Xilogravura 31 Amarela: Xilogravura em Grande Formato 32 e Animais em Madeira 34 Karabemba 34
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 e Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas s na Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31 rio de Experimentações Gráficas: Xilogravura 31 Amarela: Xilogravura em Grande Formato 32 e Animais em Madeira 34
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 de Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas s na Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31 rio de Experimentações Gráficas: Xilogravura 31 Amarela: Xilogravura em Grande Formato 32 de Animais em Madeira 34 Karabemba 34 las Trans sobre o Tempo 35
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 de Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas s na Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31 rio de Experimentações Gráficas: Xilogravura 31 Amarela: Xilogravura em Grande Formato 32 de Animais em Madeira 34 (Arabemba 34 das Trans sobre o Tempo 35 r Nóis 37 e Lá: Africanidades e Brincadeiras de Quintais 39
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 de Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas s na Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31 rio de Experimentações Gráficas: Xilogravura 31 Amarela: Xilogravura em Grande Formato 32 de Animais em Madeira 34 (Carabemba 34 das Trans sobre o Tempo 35 r Nóis 37 de Lá: Africanidades e Brincadeiras de Quintais 39 40
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 de Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas sana Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31 rio de Experimentações Gráficas: Xilogravura 31 Amarela: Xilogravura em Grande Formato 32 de Animais em Madeira 34 Karabemba 34 das Trans sobre o Tempo 35 r Nóis 37 de Lá: Africanidades e Brincadeiras de Quintais 39 40 do com Brinquedos Ópticos 40
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 de Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas sana Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31 rio de Experimentações Gráficas: Xilogravura 31 Amarela: Xilogravura em Grande Formato 32 de Animais em Madeira 34 Karabemba 34 das Trans sobre o Tempo 35 r Nóis 37 de Lá: Africanidades e Brincadeiras de Quintais 39 40 do com Brinquedos Ópticos 40 dosas 41
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 de Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas sana Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31 rio de Experimentações Gráficas: Xilogravura 31 Amarela: Xilogravura em Grande Formato 32 de Animais em Madeira 34 Grabemba 34 das Trans sobre o Tempo 35 r Nóis 37 de Lá: Africanidades e Brincadeiras de Quintais 39 40 de com Brinquedos Ópticos 40 de sas 41 destrado 43
Marciais 28 rico 28 de Robôs 29 de Jogos de Luta 30 nes contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas s na Cultura Gamer 30 Grafiqueta 31 rio de Experimentações Gráficas: Xilogravura 31 Amarela: Xilogravura em Grande Formato 32 de Animais em Madeira 34 Grabemba 34 das Trans sobre o Tempo 35 r Nóis 37 de Lá: Africanidades e Brincadeiras de Quintais 39 40 do com Brinquedos Ópticos 40 dosas 41

tipos de atividades

aula aberta

Encontro único, com acesso livre.

curso

Atividades formativas que acontecem em dois ou mais encontros sequenciais, com inscrição prévia.

oficina

Encontro único, com inscrição online, presencial ou retirada de ingressos.

passeid

Atividade a pé ou uso de transporte público ou particular que pode durar de duas a seis horas. As inscrições podem ser online ou presenciais, conforme o caso.

vivência

Atividades abertas, com público rotativo, sem a necessidade de retirada de ingresso ou inscrição prévia.

dicas para a sua inscrição

- · Vaga pessoal e intransferível.
- Para cursos pagos, o pagamento deve ser efetuado durante o período informado no ato da inscrição, caso contrário a vaga será cancelada.
- O credenciamento prévio não garante a inscrição.
- Formas de pagamento: dinheiro, cartões de crédito e débito (Visa, MasterCard, Diners Club e Elo).

legendas dos preços



credencial plena

Pessoas que trabalham em empresas do segmento de comércio de bens, turismo e serviços



mela

Pessoas com deficiência, aposentadas, servidoras de escola pública, maiores de 60 anos e estudantes



lakalua.

Público em geral Credencial Atividades

acessibilidade

15

braille

legendas

audiodescrição

(D)

recursos táteis

libras

Oferecemos instalações acessíveis às pessoas com deficiência

dúvidas e mais informações

Balcão de informações – Tecnologias e Artes (4º andar)
Terça a sexta, 10h às 21h30. Sábados, domingos e feriados, 10h às 18h
Tel.: (11) 3170-0811 • cursos.avenidapaulista@sescsp.org.br

credencial plena

Para participar de atividades com inscrição prévia no Sesc é necessário ter uma Credencial Plena. Ela é gratuita, tem validade de dois anos, pode ser utilizada nas unidades de todo o Brasil e dá acesso prioritário a diversas atividades, além de oferecer descontos em serviços pagos.

quem pode ter uma credencial do sesc?

Todas as pessoas que têm vínculo empregatício com empresas do comércio de bens, serviços e turismo. Trabalhadores com registro em carteira e temporários, estagiários e aposentados de empresas como lojas, padarias, farmácias, hospitais e escolas particulares, condomínios, empresas de teleatendimento e muitas outras. O benefício é estendido aos familiares.

como obter (ou renovar) a sua?

Baixe o aplicativo Credencial
Sesc SP (QR-code ao lado) ou
acesse <u>centralrelacionamento.</u>
<u>sescsp.org.br</u>. Se preferir, nesses
mesmos canais, é possível agendar
horários para realização desses
serviços presencialmente, nas
Centrais de Atendimento das unidades Sesc São Paulo. A Credencial
Plena pode ser também emitida
no ato da inscrição de um curso.
Basta o titular ou dependente
maior de 18 anos apresentar os



documentos necessários (capture o QR-code abaixo ou acesse https://adobe.ly/3RcOm5D).

credencial atividades

Participantes que desejam fazer cursos e não possuem a Credencial Plena devem apresentar a Credencial Atividades, que pode ser emitida no ato da inscrição de um curso e em qualquer unidade do Sesc, bastando apresentar a documentação necessária.



obtenha a sua credencial sesc sp capture o QR-code e saiba como ter a sua



baixe grátis o app credencial sesc sp





programação especial O Sesc Avenida Paulista apresenta programação que celebra a festa popular, a partir da criação de adereços para compor a fantasia e entrar na folia.

carnaval 2024

Círculo Criativo Carnavalesco

com Renata Laurentino



Ambiência brincante com caixas de montar, bonecos de vestir, cortinas, móbiles de tecido, fitas e brinquedos sensoriais, associados a uma sonorização com volume baixo composto por músicas integrantes do repertório das infâncias brasileiras.

Renata é artista, facilitadora de processos de criação, designer de ambiências e ateliês para infâncias. 2-13/2

sexta a domingo e feriado, 13h30 às 14h30, 14h30 às 15h30, 16h às 17h e 17h às 18h

onde

Lab 2 (4º andar)

público

até 4 anos

ingressos

30 minutos antes de cada sessão, no local

Capas Carnavalescas

com Quiosco Cultural

Utilizando tecidos e materiais alternativos, os(as) participantes poderão cortar, moldar e criar capas, adereços para o corpo, faixas de braço, peitoral, entre outros acessórios. Poderão inserir desenhos nos tecidos, formas, brilhos e o que mais a imaginação permitir!

O Quiosco Cultural é um ateliê itinerante criado pelos artistas educadores André Fernandes e seu filho Kauê Fernandes, onde se dedicam a inclusão da arte. 12 e 13/2

segunda e terça, 11h às 15h30

onde

Praça (térreo)

público

a partir de 7 anos

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

grátis



André Fernand

vivência

Ombreiras Carnavalescas

com coletivo Laranja Azul

Usando fitas de cetim e metalizadas, pompons e lantejoulas, nessa ação carnavalesca o público confeccionará um acessório que tem estado muito presente nos últimos carnavais: a ombreira! Para todos os gêneros e idades, as ombreiras são uma opção de fantasia simples, mas ainda assim divertida.

O coletivo Laranja Azul é composto por artistas e arte educadores com foco em oficinas e compartilhamento de saberes alternativos de artes manuais para adultos e crianças.

10 e 11/2

sábado e domingo, 11h às 15h30

onde

Praça (térreo)

público

todas as idades

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

arátis

vivência

Acessórios de Cabeça

com coletivo Laranja Azul

Quem nunca imaginou incorporar um personagem colocando um adereço?
No ateliê, cada participante confeccionará um adorno divertido e colorido, produzindo tiaras e acessórios que se prendem ao cabelo por meio de presilhas.

12 e 13/2

segunda e terça, 11h às 15h30

onde

Praça (térreo)

público

todas as idades

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

vivência

Cabeças Criativas

com Quiosco Cultural

Com a utilização de faixas de cabelo e tiaras, cada participante poderá criar seus próprios adereços carnavalescos por meio de bricolagem, recortes, colagens e modelagens, dessa forma expressando sua criatividade, cultura e individualidade.

10 e 11/2

sábado e domingo, 11h às 15h30

onde

Praça (térreo)

público

a partir de 7 anos

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

arátis

crianças → oficina

Construção de Instrumentos Musicais

com Reciclaí

Crianças e adultos poderão construir instrumentos musicais com recicláveis e para tocar de forma coletiva. Algumas possibilidades são: reco-reco, chocalho, beliscofone, sinopet, dentre outros.

Reciclaí, projeto comandado por Ari Pereira, professor e músico multi-instrumentista.

10-13/2

sábado e domingo, 15h às 17h segunda e terça, 11h às 13h e 15h às 17h

onde

Corpo I (10º andar)

público

a partir de 6 anos

ingressos

30 minutos antes de cada sessão, na Central de Relacionamento (2º andar)

oficina

Criação de Máscaras em Papel Dobrado

com educadoras(es) de tecnologias e artes do Sesc Avenida Paulista



Oficina de criação de máscaras de papel na estética *low-poly*, utilizando técnicas de dobra de papel e modelos pré-prontos encontráveis na internet.

10-13/2

sábado a terça, 10h30 às 12h30 e 14h30 às 16h30

onde

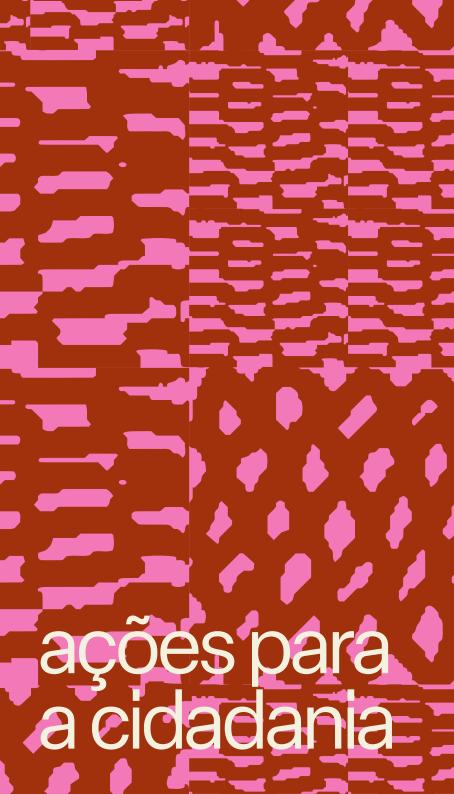
Estúdio (4º andar)

público

a partir de 7 anos

ingressos

30 minutos antes,



festejos na praça → aula aberta

Aulão: Danças Afro-brasileiras para um Ano com Ritmo, Fundamento e Axé

com Guerreiros de Senzala

O intuito das aulas é cuidar e trocar boas energias com aqueles que chegarem para essa experiência corpórea que contará com um mestre de capoeira, uma lalorixá e um Babalorixá com muitos anos de experiência.

O grupo de capoeira angola Guerreiros de Senzala e seu fundador, Mestre Pinguim, foram os responsáveis pela criação do Núcleo de Artes Afro-Brasileiras da USP e atuam há mais de duas décadas no ensino das práticas e manifestações cultuais afro-brasileiras. 3 e 4/2

sábado e domingo, 16h30 às 18h30

onde

Praça (térreo)

público

todas as idades

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço





festejos na praça → aula aberta

Dia de Iemanjá: Pelas Ondas do Mar eu Vim, Pelas Ondas do Mar Eu Vou Voltar

com Guerreiros de Senzala

No dia de festa no mar, o público navegará pelo Sesc Avenida Paulista numa performance que também é uma aula de dança afro-brasileira, agradecendo, levando e recebendo todas as energias boas da mãe lemanjá. 2/2

sexta, 17h

onde

Praça (térreo)

oúblico

todas as idades

acesso

livre, sujeito à lotação

arátis

curso

∠ Remédio do Mato: Cura e Cultura Através da Floresta

com Catarina Nimbopyruá e Andreza Poitena

As professoras compartilharão seus conhecimentos e experiências com as ervas de seu entorno, assim como saberes sobre chás, saúde, plantas utilizadas e seus benefícios, como preparar garrafadas, xaropes, tinturas e histórias da comunidade relacionadas à cura e à espiritualidade tupi-guarani.

Catarina já foi parteira, cacique e hoje é liderança espiritual na terra indígena Piaçaguera além de ser especialista em ervas da floresta ao seu redor.

Andreza é filha de caiçaras, em sua trajetória junto aos povos indígenas da região, aprendeu a importância da relação com a floresta e a cura que ela proporciona.

20-23/2

terça a sexta, 19h30

onde

Estúdio (4º andar)

núblico

a partir de 18 anos

inscricões

online, às 14h 6/2 (Credencial Plena) 9/2 (público em geral) centralrelacionamento. sescsp.org.br



ParaTaekwondo

com Cristiane Neves (3, 6 e 8/2) e Nathan Torquato (4/2)



Oportunidade de praticar e aprender os principais fundamentos desta modalidade paralímpica com a participação de atletas brasileiros de grande representatividade no cenário mundial.

Cristiane é atleta paralímpica atual, quarta colocada no ranking mundial da modalidade.

Nathan é atleta paralímpico medalhista nas principais competições mundiais da modalidade.

3-8/2

sábado e domingo, 14h30 às 16h terça e quinta, 15h às 16h30

onde

Praça (térreo)

público

todas as idades

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

Paraciclismo - A Luta contra o Capacitismo

com Mariane Ferreira, Adriano Matunaga, Rogério Costa e Gilce Cortes

O fortalecimento da democracia passa pela luta por melhores condições de vida para todos, buscando a liberdade e a autonomia de todo e qualquer cidadão. Contudo, as desigualdades existentes na sociedade dificultam essa luta, fazendo com que grupos sociais vulneráveis, como no caso das pessoas com deficiência, não tenham pleno acesso às suas garantias e direitos fundamentais.

Mariane é ciclista ex-piloto da seleção brasileira de paraciclismo. Escritora, professora e pesquisadora.

18/2

domingo, 10h às 16h

onde

Avenida Paulista (entrada do Sesc)

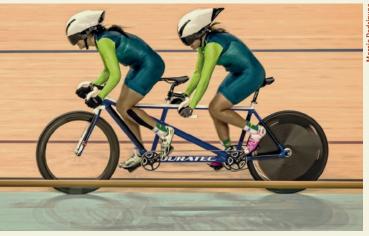
público

a partir de 5 anos

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

arátis



Marcio Rodrigues

sesc verão → aula aberta

Luta Olímpica

com Gil Leon

Termo utilizado para se referir a dois tipos de esportes de combate que são disputados nos jogos olímpicos: luta livre olímpica e luta greco-romana. É um dos esportes mais antigos do mundo.

Gil é formado em Educação Física e atua na formação esportiva de categorias de base da modalidade.

6 - 9/2

terça e quinta, 11h às 12h quarta e sexta, 13h30 às 14h30

17 e 18/2

sábado e domingo, 13h às 14h e 15h30 às 16h30

onde

Praça (térreo)

todas as idades

inaressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

grátis

sesc verão → aula aberta

Por Que Dançar? Samba no Pé

com Gisele Alves

As atividades rítmicas proporcionam a busca pelo conhecimento do corpo e de sua capacidade de expressão, isso permite uma melhor forma de se comunicar, refletindo e trocando experiências. É através do corpo que transmitimos alegria, dor, medo, prazer, raiva, entre outros sentimentos. O conteúdo da dança é muito rico em capacidades motoras, cognitivas e sócio afetivas.

Gisele é professora de samba.

3/2-3/3

sábados e domingos, 13h às 14h

3/3

domingo, 17h às 18h

Corpo I (10º andar)

a partir de 12 anos

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

aula aberta

Ritmos de Verão

com educadoras de atividades físicoesportivas do Sesc Avenida Paulista

A aula de ritmos como axé e funk, permite que você se expresse por meio da dança e se sinta livre, os benefícios oferecidos são diversos e auxiliam tanto na saúde mental como na física, valorizando a participação, a vivência na dança e a socialização.

1-29/2

terças e quintas, 12h às 12h50 e 19h às 19h50 sábados, 14h às 14h50 (exceto 13/2)

onde

Praça (térreo)

público

a partir de 12 anos

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

grátis

aula aberta

Clube da Corrida -Interclubes

com educadores(as) de atividades físicoesportivas do Sesc Avenida Paulista

Iniciativa destinada a promover a integração e o intercâmbio entre os participantes dos Clubes da Corrida das unidades do Sesc São Paulo, tendo como objetivo enriquecer a experiência esportiva, fortalecer a comunidade e criar uma rede de corredores interligando as diversas unidades, clubes e suas peculiaridades.

4/2

domingo, 8h às 10h

onde

ponto de encontro: entrada do Sesc

público

a partir de 16 anos

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

aula aberta

Clube do Pedal

com educadoras(es) de atividades físico-esportivas do Sesc Avenida Paulista



A atividade tem como objetivo principal o incentivo à prática de exercício físico regular, apresentando os detalhes da cidade como uma possibilidade de esporte, lazer e cultura a partir da perspectiva de um(a) ciclista.

11/2 Zona Sul 25/2 Zona Leste 11 e 25/2

domingos, 7h às 13h

onde

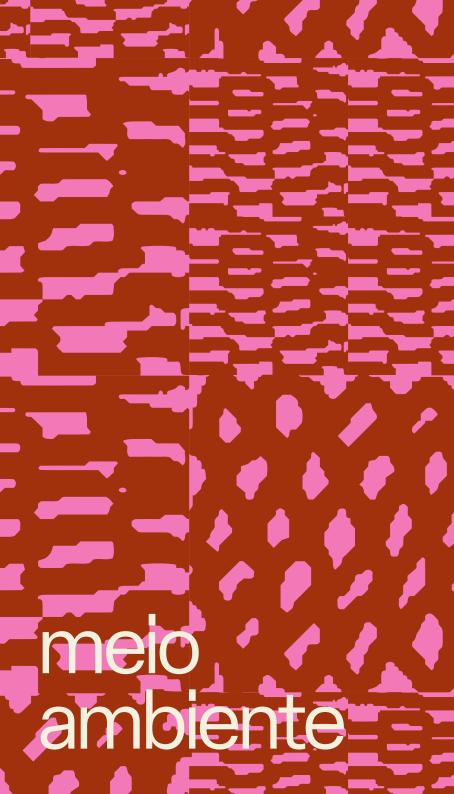
ponto de encontro: entrada do Sesc

núblico

a partir de 16 anos

inscrições

terça anterior a cada passeio, às 14h centralrelacionamento. sescsp.org.br



florestar → vivência

Minimutirão: Preparar, Plantar e Colher

com Loa Terra

A atividade se baseia no manuseio da terra, plantio e colheita de espécies na horta do Sesc Avenida Paulista.

*Obs: Sujeito a alteração conforme condições climáticas.

A Loa Terra promove ação ambiental, cultural e de tecnologias sociais para transformar o espaço urbano e a relação das pessoas com a cidade e a natureza.

22/2*

quinta, 14h às 18h

onde

Café Terraço (17º andar)

público

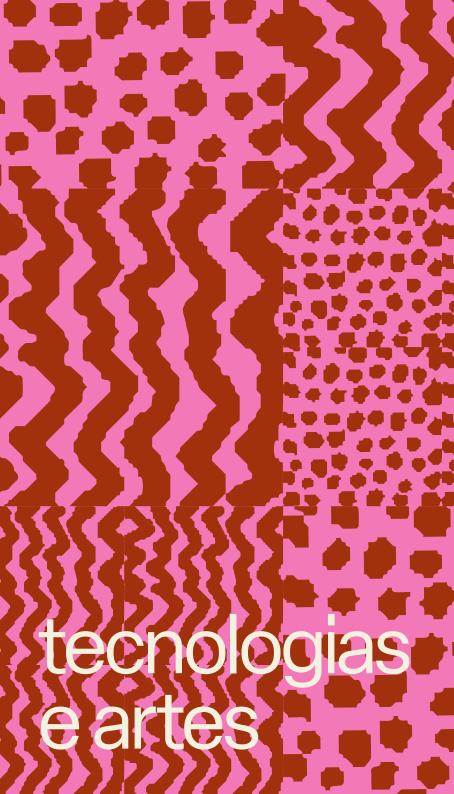
todas as idades

ingressos

30 minutos antes, na Central de Relacionamento (2º andar)

arátis





HQs na Internet: 20 Anos Depois

com Raphael Salimena

Série de palestras que aborda toda a trajetória da produção de histórias em quadrinhos (HQs) para a internet nos últimos 20 anos, abordando temas como o desenvolvimento do humor, as diferentes possibilidades de utilização das redes, desenvolvimento de estéticas específicas para quadrinhos na internet e como o próprio papel do artista mudou neste período.

Raphael é quadrinista e ilustrador. É criador do blog Linha do Trem e produz quadrinhos desde 2006. Desde então, publicou mais de 1500 tiras, três coletâneas impressas e ganhou cinco troféus HQMIX. 27/2-1/3

terça a sexta, 14h30 às 16h30

onde

Lab 1 (4º andar)

público

a partir de 14 anos

ingressos

30 minutos antes,

arátis





dias de luta → oficina

∠ Ateliê Aberto: Criação de Jogos de Luta

com Leonardo Reitano e Alexandre Villares

Processo aberto de desenvolvimento de jogos de luta. Serão abordadas as etapas de concepção dos jogos, programação e desenhos dos assets do jogo, bem como prototipagem, testes e balanceamento.

Leonardo é mestre em semiótica com foco em tecnologia e professor em curso de design de games. Trabalha há mais de 10 anos na área de jogos digitais.

Alexandre integra a equipe de educadores de tecnologias e artes do Sesc Avenida Paulista, e pesquisa o ensino de programação em contexto visual. 1e8/2

quintas, 14h30 às 16h30

onde

Lab 1 (4º andar)

público

a partir de 16 anos

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

arátis

dias de luta → oficina

Máscaras de Lucha Libre

com Anike Laurita

Crianças e adultos participantes recebem uma máscara semi-pronta e fazem a sua própria personalização por meio de pinturas e/ou apliques. Cada participante cria seu personagem de luchadora ou luchador.

Anike é artista multimídia e arte-educadora, formada em artes visuais.

3 e 4/2

sábado e domingo, 10h30 às 12h30

onde

Estúdio (4º andar)

núblico

a partir de 7 anos

ingressos

30 minutos antes,

dias de luta → oficina

Campeão das Lutas: Criação de Card Game de Artes Marciais

com coletivo Máquina Tudo

Esta atividade é composta de duas partes: na primeira os(as) participantes montam e customizam um baralho de cartas, na segunda parte da atividade é organizada uma competição em formato de chave em que os(as) participantes combatem usando seus baralhos para saber quem é o campeão.

O Máquina Tudo é um coletivo criativo formado por quatro amigos que atuam como designers, músicos, artistas visuais e educadores, focado na criação de projetos interativos, significativos e que pensam arte, tecnologia e educação como ferramentas lúdicas.

3 e 4/2

sábado e domingo, 10h30 às 12h30

onde

Lab 1 (4º andar)

público

a partir de 7 anos

ingressos

30 minutos antes, no local

arátis

dias de luta → vivência

Taolu Elétrico

com coletivo Máquina Tudo

Esta atividade consiste em três jogos que ficarão no espaço com pouca necessidade de mediação. Nos labirintos de arame, os jogadores passam uma argola por todo um caminho sem tocar no fio guia. Cada peça simula algum movimento típico das apresentações individuais de artes marciais, que no kung-fu são conhecidas como taolu.

3 e 4/2

sábado e domingo, 10h30 às 12h30

onde

Lab 1 (4º andar)

pública

a partir de 7 anos

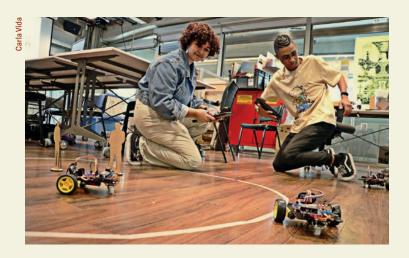
ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

orátis

Batalhas de Robôs

com Estúdio Hacker



A proposta tem como objetivo introduzir os principais elementos para controlar um robô remotamente, explorando conceitos básicos de programação, eletrônica e comunicação bluetooth com foco em adicionar movimentos para realizar um combate com outros robôs.

Allan Moreira é graduado em engenharia da computação. Professor de eletrônica analógica, eletrônica digital, microcontroladores e programação.

Allisson Moreira é graduando em ciências da computação e formado em eletrônica. Instrutor nas áreas de eletrônica, HTML, programação e automação.

Leilane Sousa é entusiasta de atividades mão na massa para crianças, formada em ciências da computação. Atua em projetos na área de cultura *maker*. 3 e 4/2

sábado e domingo, 14h30 às 17h30

onde

Lab 1 (4º andar)

núblico

a partir de 14 anos

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

dias de luta → vivência

Mostra de Jogos de Luta

mediação: André Asai

Encontro que oferece a possibilidade de experimentar jogos digitais de luta, para demonstrar a grande variedade que esse gênero possui em termos de jogabilidade, arte, música, design de personagem e outros elementos.

André é desenvolvedor de videogames e organizador de eventos, trabalha como diretor de estúdio e organiza eventos de jogos digitais e analógicos. 7/2

quarta, 10h30 às 13h e 14h30 às 16h30

onde

Lab 1 (4º andar)

público

a partir de 7 anos

ingressos

acesso livre, sujeito à lotação do espaço

grátis

dias de luta → bate-papo

Videogames Contra o Mundo: Lutas Sociais e Disputas Históricas na Cultura Gamer

com Beatriz Blanco

A história dos jogos digitais é cheia de conflitos, e muitos deles seguem influenciando nosso cenário cultural e político hoje. Nesta série de palestras, debateremos as principais lutas sociais da cultura gamer, contextualizando esse diálogo com jogos e outras peças de mídia.

Beatriz é pesquisadora em ciências da comunicação e professora coordenadora de graduação em tecnologia em jogos digitais.

7/2

quarta, 19h30 às 21h30

onde

Lab 1 (4º andar)

núblico

a partir de 14 anos

ingressos

30 minutos antes,

arátis

oficina

lmersão Grafiqueta

com Ateliê Libélula

A partir da apresentação de quatro modalidades diferentes de ateliê aberto, os(as) participantes podem refletir sobre quais processos poéticos, artísticos, gráficos, políticos e pedagógicos estão envolvidos na criação de um ateliê aberto.

O Ateliê Libélula é um projeto que desenvolve oficinas de experimentação gráfica e artística para crianças e adultos e projetos de arte e educação 20-23/2

terça a sexta, 19h30 às 21h30

onde

Lab 1 (4º andar)

público

a partir de 14 anos

ingressos

30 minutos antes, no local

grátis

oficina

Laboratório de Experimentações Gráficas: Xilogravura

com Anita Cavaleiro

Oficina de introdução à xilogravura, focada na técnica de entalhe em MDF, material derivado da madeira, para impressão gráfica. Cada participante irá desenhar e gravar sua própria matriz para criação de impressões artísticas sobre papel.

Anita integra a equipe de educadores de tecnologias e artes do Sesc Avenida Paulista. Educadora, ilustradora e pesquisadora nas áreas de narrativas visuais, artes gráficas, jogos e fabricação digital. 24 e 25/2

sábado e domingo, 10h30 às 12h30

onde

Lab 1 (4º andar)

núblico

a partir de 12 anos

ingressos

30 minutos antes, no local

arátic



oficina

A Banda Amarela: Xilogravura em Grande Formato

com Eduardo Ver

Nesta sequência de aulas abertas, o artista mostrará ao público os seus processos de criação, abordando a impressão, recorte e entintamento de xilogravuras em grandes formatos, e a instalação das obras como pôsteres lambe-lambe nas paredes do Sesc Avenida Paulista.

Eduardo é xilógrafo formado em artes visuais e ilustrador. Atualmente se dedica a produção xilográfica e ao estudo da umbanda sagrada.

27/2-1/3

terça a sexta, 10h30 às 13h

onde

Lab 1 (4º andar)

público

a partir de 14 anos

ingressos

30 minutos antes, no local

arátis

curso

Entalhe de Animais em Madeira

com Oficina Cigarra

Curso que propõe um contato com os fundamentos do entalhe de madeira com faca, por meio do entalhe de dois animais: a raposa e a capivara.

A Oficina Cigarra emergiu do desejo das irmãs Mayra e Simone Shinzato de investigar diversas técnicas, formas e intenções da produção artesanal, através da matéria-prima primordial: a madeira.

20-23/2

terça a sexta, 10h30 às 13h

onde

Lab 1 (4º andar)

público

a partir de 14 anos

inscrições

online, às 14h 6/2 (Credencial Plena) 9/2 (público em geral) centralrelacionamento. sescsp.org.br

arátis

curso

Imersão Xarabemba: Criatividade e Processos Educacionais

com Gustavo Saulle participações: Tomás Decina, Renato Barboza, Eduardo Salzane e Simone K. Lederman

Educadores e artistas são convidados a colocar em prática os princípios de aprendizagem de forma criativa e transformadora, vivenciando metodologias como *tinkering*, empoderamentos *maker*, no desenvolvimento de sistemas construtivos e mecanismos de transmissão de movimento.

Gustavo é palhaço, educador *maker*, aderecista e efeitista.

27/2-1/3

terça a sexta, 19h30 às 21h30

onde

Lab 1 (4º andar)

núblico

a partir de 14 anos

inscricões

envio de carta de intenção para <u>cursos</u>. avenidapaulista@ <u>sescsp.org.br</u> de 31/1 até 16/2 mais informações, acesse <u>sescsp.org.br</u>/ avpaulista

Tecnologias Trans Sobre o Tempo

com Amangelo Prateado participações: Quebrantxy, Guilla Yby e G I V V A

O intuito da residência é trabalhar plasticamente reflexões sobre o tempo das pessoas transvestigêneres. Por meio de uma condução por práticas performativas, têxteis e das artes visuais, as pessoas construirão uma série de materialidades que, ao final dos encontros, serão dispostos em uma sala criando uma instalação artística efêmera que terá seu processo registrado em foto e em scan 3D.

Amangelo atua nas áreas de direção criativa e produção artística. Sua pesquisa artística protagoniza o corpo transvestigênere e parte da transmutação têxtil, que coloca em relação arte, gênero e consumo.

20-23/2

terça a sexta, 14h30 às 16h30

onde

Estúdio (4º andar)

público

a partir de 18 anos

inscrições

online, às 14h 6/2 (Credencial Plena) 9/2 (público em geral) centralrelacionamento. sescsp.org.br

arátis





Grajaú Por Nóis

com Guia Negro

A atividade apresentará a beleza e a potência da região, ressaltando a cultura, o empreendedorismo e a natureza da periferia paulistana.

Guilherme Soares Dias é jornalista, empresário, consultor em diversidade e viajante. Fundador do Guia Negro.

Barbara Terra é comunicadora, produtora de cultura preta e periférica, criadora da rede Nóis por Nóis.

Debora Pinheiro é guia de turismo credenciada pelo Ministério do Turismo, com extensão em design de experiência turística. 24/2 sábado, 10h às 18h

onde

ponto de encontro: 30 min antes, na Central de Relacionamento (2º andar)

público

todas as idades

inscrições

a partir de 2/2, 14h
sescsp.org.br/
avpaulista ou Central
de Relacionamento
(2º andar)

■ R\$ 60

▲ R\$ 30

R\$ 18





oficina

Daqui e de Lá: Africanidades e Brincadeiras de Quintais

com Cia Caruru



Encontros e descobertas de brincadeiras das diversas infâncias, valorizando as culturas africanas, negras, indígenas e das nossas memórias. É um convite para brincar, criar e se divertir.

A Cia Caruru circula pelo brincar com objetivo de explorar a ancestralidade negra desmitificando-a de maneira lúdica e em diálogo constante com a possibilidade de uma educação que valorize as pretitudes.

16-25/2

sextas, 10h30 às 12h30, 13h30 às 15h30 e 16h às 18h sábado e domingo, 13h30 às 14h30, 14h30 e 15h30, 16h às 17h e 17h às 18h

onde

Lab 2 (4º andar)

público

até 4 anos

ingressos

30 minutos antes de cada sessão, no local

vivência

Bebê Lab

com educadoras(es) de atividades infantojuvenis do Sesc Avenida Paulista

Espaço voltado para a primeira infância elaborado e ambientado de forma a permitir o desenvolvimento de brincadeiras e experimentações com bebês e crianças. 1 - 29/2

terça a quinta, 10h30 às 12h30, 13h30 às 15h30 e 16h às 18h sextas, sábados e domingos, 10h30 às 12h30 (exceto 15/2)

onde

Lab 2 (4º andar)

oúblico

até 4 anos

inaressos

30 minutos antes de cada sessão, no local

grátis

cinema e vídeo → oficina

Animação com Brinquedos Ópticos

com Cine 16

Nessa vivência, baseada na obra de Eadweard Muybridge (1830-1904), pioneiro na animação fotográfica, as pessoas interagem com brinquedos ópticos e produzem suas próprias sequências animadas. Depois, receberão GIFs animados gerados a partir de suas animações individuais.

A Cine 16 é uma produtora cultural que busca desenvolver aparelhos e práticas pedagógicas, partindo dos brinquedos ópticos aos diferentes formatos de produção no cinema. 3 e 4/2

sábado e domingo, 14h às 16h30

onde

Estúdio (4º andar)

núblico

a partir de 7 anos

ingressos

30 minutos antes, no local

Criando Asas

com Daniel Seda e Maraiza Adami

Na atividade, a turma produzirá um modelo de asas usando fabricação digital. Cada participante criará o seu próprio par de asas, personalizado e exclusivo, misturando práticas artesanais com máquinas de fabricação digital, como cortadora laser e impressão 3D.

Daniel e Maraiza integram a equipe de educadores de tecnologias e artes do Sesc Avenida Paulista. Ele, artista e pesquisador de origami e dos conceitos de software livre e código aberto. Ela, entusiasta do software livre, participa da organização do Coletivo Actantes e da CryptoRave.

17-18/1 e 2-3/3

sábados e domingos, 11h às 13h e 14h30 às 16h30

onde

Lab 1 (4º andar)

público

7 a 12 anos

ingressos

30 minutos antes de cada sessão, no local





∠ Folclore Ilustrado

com Daniel Brás e Patrícia Soares

Lendas como o Boitatá, Mapinguari e Mãe d'Água estarão na oficina, em que participantes imaginarão os contos a partir de pinturas, carimbos e contação de histórias.

Daniel é formado em design gráfico, além de brincante da cultura popular.

Patrícia é brincante, artista educadora e agente de proteção às infâncias.

4/2

domingo, 11h às 13h e 15h às 17h

onde

Biblioteca (15º andar)

público

a partir de 8 anos

ingressos

30 minutos antes, na Central de Relacionamento (2º andar)

grátis

esporte e atividade física → aula aberta

Esporte Família

com educadoras(es) de atividades físico-esportivas do Sesc Avenida Paulista

Recreação de jogos, brincadeiras e esportes adaptados para todas as idades, buscando incentivar a prática e o desenvolvimento das habilidades motoras, além de possibilitar a integração, a inclusão e a sociabilização por meio da recreação e do lazer.

4-25/2

domingos, 11h15 às 12h45

onde

Corpo I (10º andar)

publico

a partir de 3 anos

ingressos

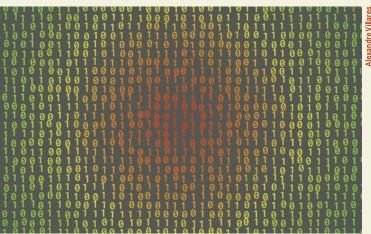
acesso livre, sujeito à lotação do espaço

arátic

tecnologias e artes → oficina

Computação sem Computadores

com Alexandre Villares



Voltada para famílias, a atividade tem como objetivo ensinar de forma lúdica alguns conceitos fundamentais da ciência da computação, sem o uso de computadores, através de jogos e brincadeiras que exploram alguns dos conceitos e processos-chave da ciência da computação, estimulando o desenvolvimento de habilidades de comunicação, criatividade e resolução de problemas.

Alexandre integra a equipe de educadores de tecnologias e artes do Sesc Avenida Paulista, e pesquisa o ensino de programação em contexto visual.

24 e 25/2

sábado e domingo. 14h30 às 16h30

Lab 1 (4º andar)

7 a 12 anos

ingressos

30 minutos antes, no local

o que você encontrará aqui? Aulas abertas, oficina

e vivências grátis e para todas as idades. Verifique na página da atividade indicada mais detalhes sobre como acessá-la e sua classificação indicativa.

fim de semana e carnaval

3 - 4/2

sábado

10h30 Campeão das Lutas: Criação de Card Game de Artes Marciais

p. 27 • ingressos 30 min antes

10h30 Bebê Lab

p. 40 · ingressos 30 min ante

10h30-12h30 Taolu Elétrico

p. 28 · acesso livre, sujeito à lotação

<mark>13h–14h</mark> Por Que Dançar? Samba no Pé

p. 19 • acesso livre, suieito à lotação

13h30 e 16h Círculo Criativo Carnavalesco

p. 7 • ingressos 30 min antes de cada sessão

14h Animação com Brinquedos Ópticos

p. 40 · ingressos 30 min ante

14h–14h50 Ritmos de Verão

14h30 Batalhas de Robôs

15h-16h30 ParaTaekwondo

n 17 acesso livre sujeito à lotação

16h–18h Aulão: Danças Afro--brasileiras para um Ano com Ritmo, Fundamento e Axé

domingo

8h Clube da Corrida - Interclubes página 20 • acesso livre, suieito à lotação

10h30 Campeão das Lutas: Criação de Card Game de Artes Marciais

10h30 Máscaras de Lucha Libre

p. 27 • ingressos 30 min antes

10h30 Bebê Lab

.....

10h30-12h30 Taolu Elétrico p. 28 · acesso livre, sujeito à lotação

11he 15h Folclore llustrado n. 43 : ingressos 30 min antes de cada sessã

11h15–12h45 Esporte Família p. 43 • acesso livre, sujeito à lotação

13h–14h Por Que Dançar? Samba no Pé

p. 19 • acesso livre, sujeito à lotação

13h30 e 16h Círculo Criativo Carnavalesco

p. 7 • ingressos 30 min antes de cada sessão

14h Animação com Brinquedos Ópticos

p. 40 • ingressos 30 min ante

14h30 Batalhas de Robôs

p. 29 · ingressos 30 min antes

15h–16h30 ParaTaekwondo

16h–18h Aulão: Danças Afro--brasileiras para um Ano com Ritmo, Fundamento e Axé

10-13/2

sábado

10h30 Bebê Lab

página 40 • ingressos 30 min antes

10h30 e 14h30 Criação de Máscaras em Papel Dobrado

p. 11 · ingressos 30 min antes de cada sessão

11h–15h30 Ombreiras Carnavalescas p. 9 • acesso livre, sujeito à lotação

11h-15h30 Cabeças Criativas

p. 10 · acesso livre, sujeito à lotação

13h–14h Por Que Dançar? Samba no Pé

p. 19 · acesso livre, sujeito à lotação

13h30 e 16h Círculo Criativo Carnavalesco

o. 7 • ingressos 30 min antes de cada sessão

14h-14h50 Ritmos de Verão

p. 20 · acesso livre, sujeito à lotação

15h Construção de Instrumentos Musicais

p. 10 · ingressos 30 min antes

dominao

10h30 e 14h30 Criação de Máscaras em Papel Do<u>brado</u>

página 11 · ingressos 30 min antes

10h30 Bebê Lab

p. 40 • ingressos 30 min antesc

11h–15h30 Ombreiras Carnavalescas

p. 9 · acesso livre, sujeito à lotação

11h–15h30 Cabeças Criativas

p. 10 · acesso livre, sujeito à lotação



11h15–12h45 Esporte Família

p. 43 • acesso livre, sujeito à lotação

13h–14h Por Que Dançar? Samba no Pé

p. 39 • acesso livre, sujeito à lotação

13h30 e 16h Círculo Criativo Carnavalesco

p. 7 · ingressos 30 min antes de cada sessão

15h Construção de Instrumentos Musicais

p. 10 · ingressos 30 min ante

segunda e terça

10h30 Bebê Lab

página 40 · ingressos 30 min ante

10h30 e 14h30 Criação de Máscaras em Papel Dobrado

p. 11 · ingressos 30 min antes de cada sessão

11he15h Construção de Instrumentos Musicais

p. 10 · ingressos 30 min antes de cada sessão

11h–15h30 Capas Carnavalescas

p. 8 • acesso livre, sujeito à lotação

11h–15h30 Acessórios de Cabeça

13h30 e 16h Círculo Criativo

Carnavalesco

p. 7 · ingressos 30 min antes de cada sessão

17-18/2 24-25/2

10h30 Bebê Lab

11he 14h30 Criando Asas

13h-14h Por Que Dançar? Samba no Pé

13h-14h e 15h30-16h30 Luta Olímpica

14h-14h50 Ritmos de Verão

10h30 Bebê Lab

10h30-15h30 Paraciclismo - A Luta contra o Capacitismo

11h e 14h30 Criando Asas

11h15-12h45 Esporte Família

13h-14h Por Que Dançar? Samba no Pé

13h-14h e 15h30-16h30 Luta Olímpica

10h30 Bebê Lab

10h30 Laboratório de Experimentações Gráficas: Xilogravura

13h-14h Por Que Dançar? Samba no Pé

14h-14h50 Ritmos de Verão

14h30 Computação sem Computadores

10h30 Bebê Lab

10h30 Laboratório de Experimentações Gráficas:

11h15–12h45 Esporte Família

13h-14h Por Que Dançar? Samba no Pé

14h30 Computação sem Computadores

