



DA EDUCAÇÃO INFANTIL  
AO ENSINO MÉDIO »

Escaneie o QR  
CODE e assista  
nosso vídeo  
institucional.



# CONHECIMENTO EXCELÊNCIA FORMAÇÃO



UNID. MASCOTE

(11) 94017-7705



UNID. ALEXANDRIA

(11) 99369-3493



[www.colegiodominus.com.br](http://www.colegiodominus.com.br)

O **Colégio Dominus Vivendi** tem no seu DNA a preocupação com a formação integral de cada estudante, onde o aluno não é apenas um número, ele é conhecido pelo seu nome e por sua história. As relações humanas são um dos diferenciais do colégio, além do desenvolvimento da parte acadêmica.

Somos uma Instituição que preza pela qualidade e por isso oferecemos aos nossos alunos uma grade estendida, com mais horas de estudos e carga horária superior ao mínimo exigido por lei.



### **EDUCAÇÃO INFANTIL**

Matutino: das 7h30 às 12h  
Vespertino: das 13h15 às 17h45.



### **ENSINO FUNDAMENTAL I**

Matutino: das 7h30 às 12h/12h50  
Vespertino: das 13h15 às 17h45/18h35.



### **ENSINO FUNDAMENTAL II**

do 6º ao 9º ano:  
das 7h10 às 12h30.



### **ENSINO MÉDIO**

3ª e 5ª feiras: das 7h15 às 12h15 e  
das 13h50 às 17h05 - 2ª, 4ª e 6ª feiras:  
das 7h15 às 13h.

*(\*) consulte nosso site ou entre em contato para mais informações.*

Todo nosso trabalho, projetos e materiais estão alinhados 100% com a BNCC  
(Base Nacional Comum Curricular).



**NOSSO COMPROMISSO  
É COM A EDUCAÇÃO**



# DIFERENCIAIS DO COLÉGIO DOMINUS VIVENDI JÁ INCLUSOS NA ANUIDADE ESCOLAR

## - **Maker Lab - MUNDOMAKER:**

A partir da Educação Infantil – nível 4 até o 9º ano do Ensino Fundamental.

O MakerLab é um programa que promove a educação integral estimulando o desenvolvimento do estudante em três dimensões: o indivíduo em relação a ele mesmo, o indivíduo em relação à sociedade e o indivíduo em relação ao mundo. Desta forma, temos um olhar para a integralidade do ser humano em seu processo de aprendizagem.

O programa percorre etapas da educação, através de atividades Maker que possuem costuras temáticas e entrelaçam conteúdos de diversas áreas, como: programação, elétrica, eletrônica, ferramentas manuais e fabricação digital.

Ao construir projetos mão na massa, os estudantes desenvolvem competências socioemocionais, como: a colaboração, a autonomia e a resolução de problemas. Além disso, todas atividades estão alinhadas às habilidades e competências da BNCC.

## - **Eduall Bilingual Solution:**

Grade estendida de aulas de Inglês no horário regular;



\* 4 aulas de 50 min por semana em todos os níveis da Ed. Infantil 2 até o 6º ano do Ens. Fundamental;

\* 3 aulas de 50 min por semana do 7º até o 9º ano do Ens. Fundamental.

## - **Projeto de Leitura e Escrita:**



\* Educação Infantil: toda 6ª feira os alunos levam uma Ficha de leitura junto com o livro escolhido em sala de aula;

\* Ensino Fundamental I - (1º ao 5º ano): leitura de livro semanal ou quinzenal com visita ao Espaço Cultural (Biblioteca);

\* Ensino Fundamental II - (6º ao 9º ano): Parceria com a Letrus - Plataforma de Produção de textos com correção nos modelos Enem e Fuvest.

\* Ens. Médio: Parceria com a Letrus - Plataforma de Produção de textos com correção nos modelos Enem e Fuvest.

## - **Projeto Psicomotricidade:**

É feito um trabalho de coordenação motora com os alunos de todos os níveis da Educação Infantil e do 1º ano do Ensino Fundamental, durante as aulas de Educação Física.

- **Projetos nas aulas de Cidadania**, para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais:

\* Educação Infantil: **Programa Semente** (habilidades socioemocionais)

e a partir do Infantil 3, Projeto Virtudes e Valores (trabalhado com valores inseridos nos projetos Pedagógicos: Datas comemorativas, Bullying, Meio ambiente e outros);

\* Ensino Fundamental (1º ao 9º ano): **Programa Semente** (habilidades socioemocionais); Projeto Virtudes e Valores (Assuntos da Atualidade: Educação Financeira, Preservação Ambiental, Bullying, Datas Comemorativas e outros);

\* Ensino Médio: **Programa Semente** (habilidades socioemocionais) e **Projeto de Vida**.



## - **Ferramentas da Microsoft in Education**

(Minecraft Education Edition, Microsoft 365 Education e outros), a partir do 6º ano do Ensino Fundamental até o 3º ano do Ensino Médio.

## - **Simulados com análise de desempenho do aluno**, a partir do 3º ano do Ensino Fundamental até o 3º ano do Ensino Médio.

## - **Apoio Pedagógico**, a partir do 2º ano do Ensino Fundamental até o 3º ano do Ensino Médio, no contraturno, onde os alunos podem elucidar dúvidas e estudar, sempre com a orientação de um professor.

## - **Plurall – Plataforma on-line ANGLO**, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio.

Ambiente virtual de aprendizagem em parceria com Sistema Anglo de Ensino, que pode ser acessado por estudantes e professores.

No Plurall, há listas de exercícios para que os alunos possam praticar o que aprenderam em sala de aula, vídeos para ajudar a solucionar as tarefas e tutores que respondem detalhadamente as dúvidas que surgem em relação às questões e ao conteúdo do material didático, que também está disponível, além do vínculo com o Google Meet para disponibilidade de aulas remotas.

A escola e os responsáveis podem extrair relatórios de desempenho com os resultados dos alunos, especificando suas maiores dificuldades. Os professores ainda podem criar as próprias atividades, possibilitando a gestão pedagógica aula a aula e personalizando as estratégias de ensino. Todos esses recursos variam para atender as habilidades de acordo com o material didático usado.

## - **Plataforma gameficada de matemática**, para o Ensino Fundamental I.

Oferece atividades de matemática através de jogos interativos e divertidos, totalmente alinhados à BNCC. Esta plataforma tem acesso via Plataforma Plurall.

# Ensino Médio:

## - **Parceria com a LETRUS:**

## - **Prova Trimestral**, elaborada dentro dos pilares do ENEM, isto é, por área de conhecimento:

\* Plataforma de Produção de textos com correção nos modelos Enem e Fuvest.

- Grupo I: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias: Gramática / Literatura /
- Grupo II: Ciências Humanas e suas Tecnologias: História / Geografia / Filosofia / Sociologia;
- Grupo III: Ciências da Natureza e suas Tecnologias: Química / Física / Biologia
- Grupo IV: Matemática e suas Tecnologias: Álgebra e Geometria

## - **Novo Ensino Médio**, de acordo com as novas diretrizes da BNCC.

- Itinerários Formativos ( Linguagens e Ciências Humanas / Ciências da Natureza)
- Práticas de Argumentação
- Investigação Matemática
- Disciplinas Eletivas

