

Colégio Dominus Vivendi



NOSSOS DIFERENCIAIS

DA EDUCAÇÃO INFANTIL AO ENSINO MÉDIO.



Unidade Mascote



Unidade Alexandria

Escaneie o QR CODE e assista
nosso vídeo institucional.



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.

NOVIDADE 2027 PERÍODO INTEGRAL PARA
6º anos e 7º anos.
das 7h10 às 17h



ENSINO MÉDIO

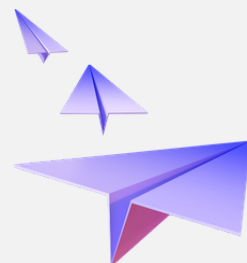
3ª e 5ª feiras: das 7h15 às 12h15 e
das 13h50 às 17h05 - 2ª, 4ª e
6ª feiras: das 7h15 às 13h.

() 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 gamificada de matemática, para o Ensino Fundamental I.

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

Ensino Médio:

- Parceria com a LETRUS:

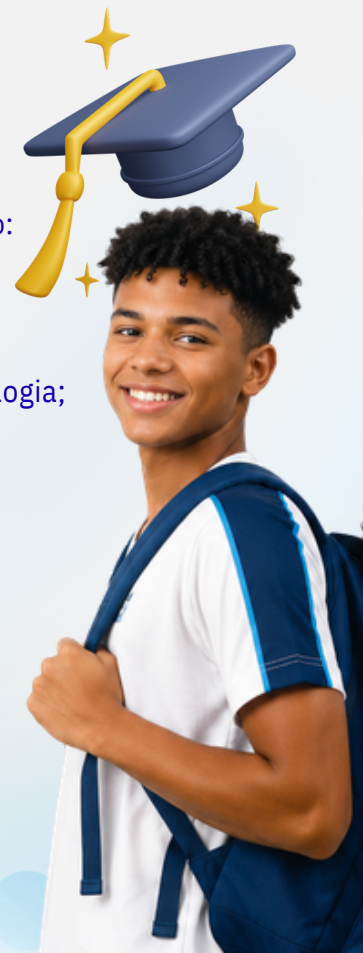
- Prova Trimestral, elaborada dentro dos pilares do ENEM, isto é, por área de conhecimento:

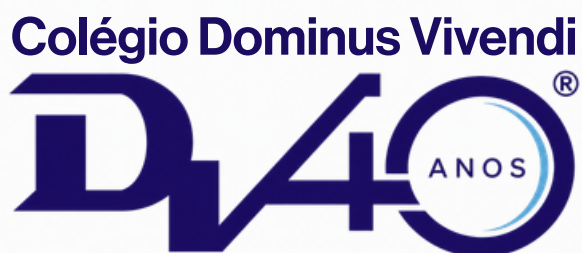
* Plataforma de Produção de textos com correção nos modelos Enem e Fuvest.

- 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





- Educação Infantil
- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Período Integral

www.colegiodominus.com.br

 dominusvivendioficial

 dominusvivendi

 Dominus Play



**CENTRAL DE
ATENDIMENTO:**

Unidade Alexandria
(11) 99369-3493 

Unidade Mascote
(11) 94017-7705 

