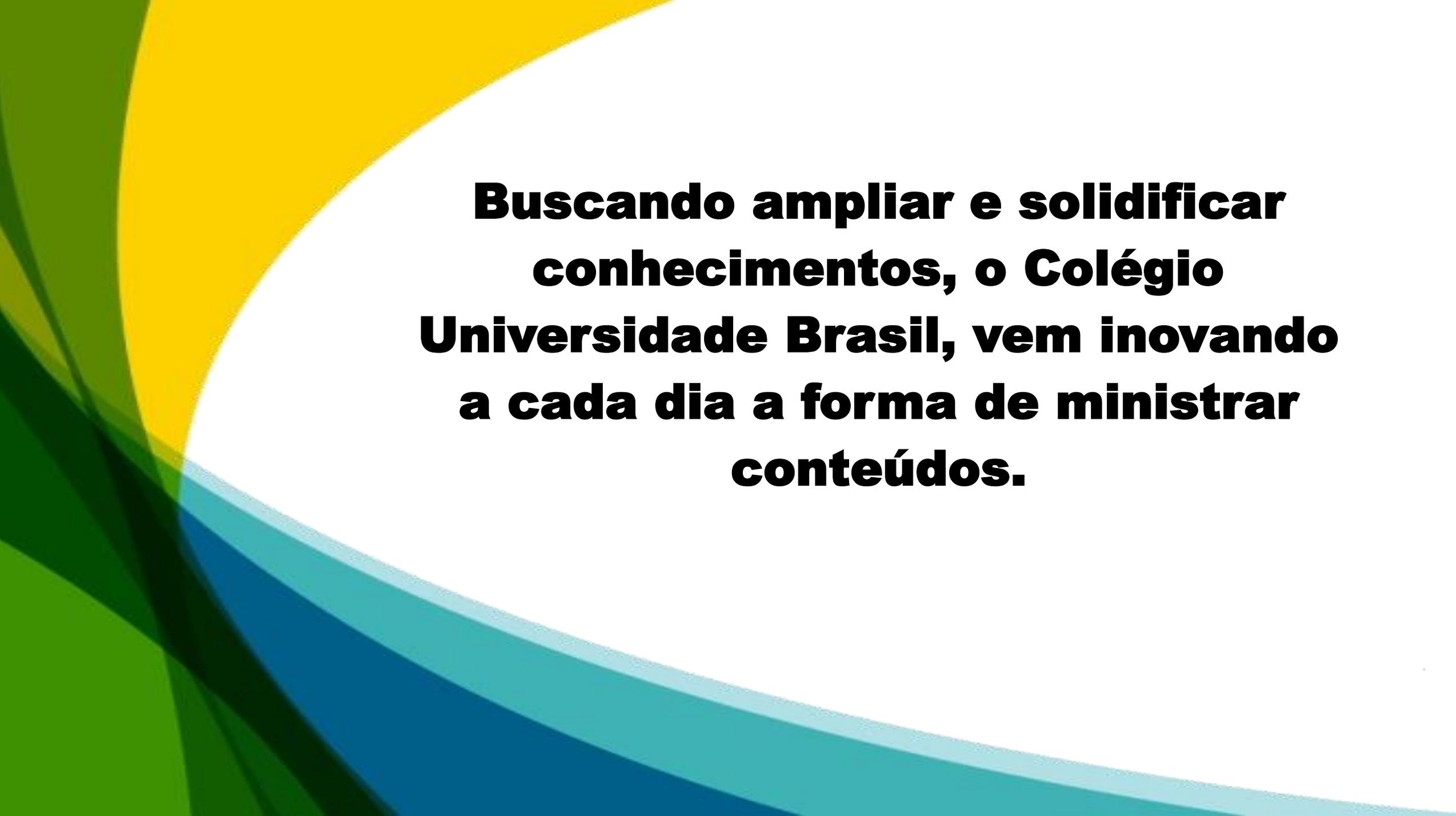


— Colégio —
UNIVERSIDADE
BRASIL
FORMANDO GERAÇÕES



**Buscando ampliar e solidificar
conhecimentos, o Colégio
Universidade Brasil, vem inovando
a cada dia a forma de ministrar
conteúdos.**

Entrada





**Amplo pátio
interno.
Dividido em três
ambientes:
Gourmet,
Convivência e
Espaço Cultural.**

ESPAÇO DE CONVIVÊNCIA

**Entorno de um jardim...
lugar adequado e descontraído para
conhecer pessoas, encontrar amigos e
fortalecer amizades.**

**Espaço de socialização, convivência,
aprendizagem coletiva e de vivência
democrática**



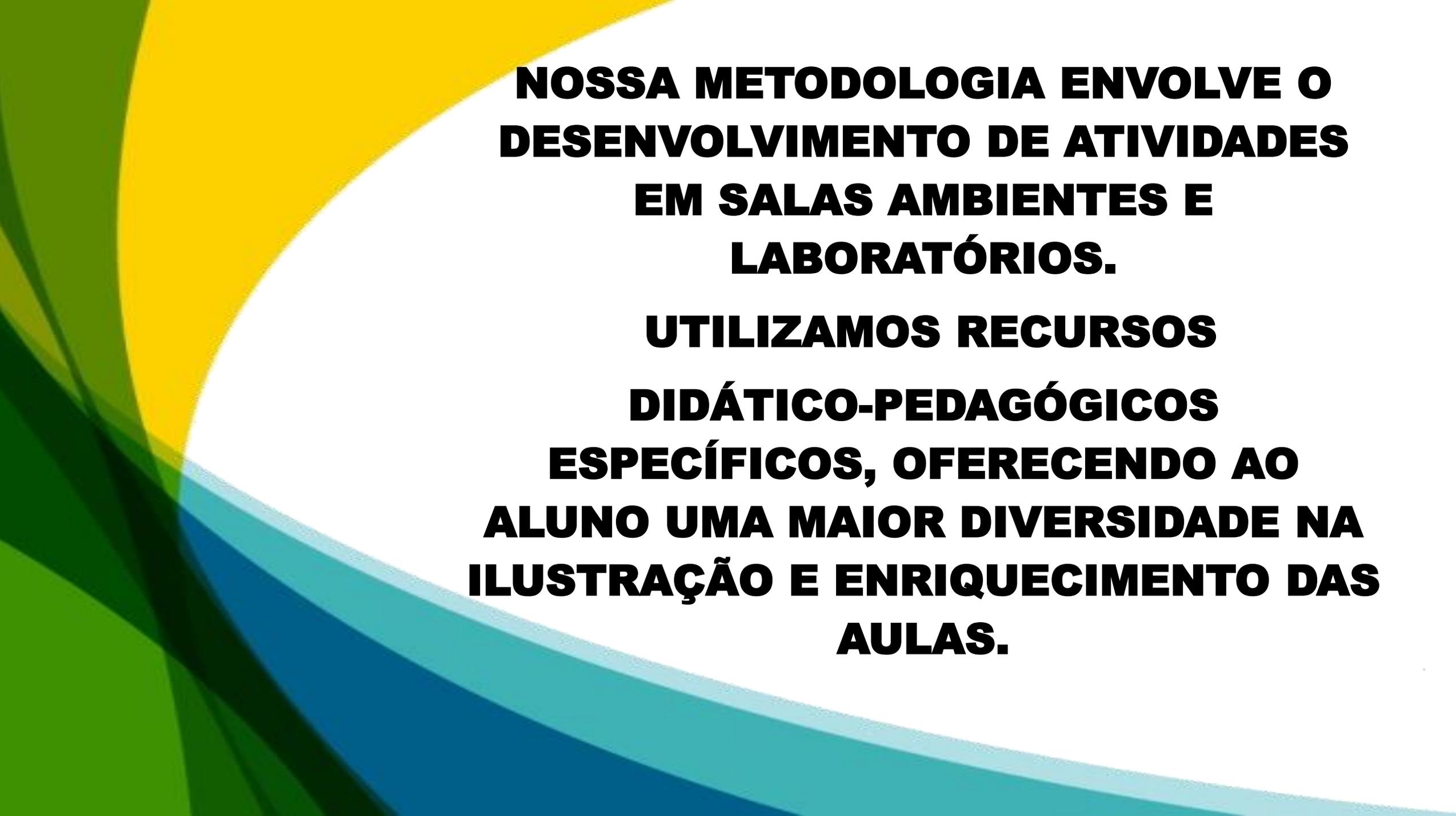
CANTINA

**é um ambiente onde são vendidos
alimentos e hábitos de vida. ...
Tem grande importância para a
formação de hábitos alimentares.**



Sabendo-se que a sala de aula é um espaço privilegiado de convivência interpessoal e que deve ser um local harmonioso, pois o processo de ensino e aprendizagem, assim como a formação para a cidadania dependem da qualidade das relações estabelecidas neste espaço, nossas salas são arejadas e amplas proporcionando conforto e segurança.





**NOSSA METODOLOGIA ENVOLVE O
DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES
EM SALAS AMBIENTES E
LABORATÓRIOS.**

**UTILIZAMOS RECURSOS
DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS
ESPECÍFICOS, OFERECENDO AO
ALUNO UMA MAIOR DIVERSIDADE NA
ILUSTRAÇÃO E ENRIQUECIMENTO DAS
AULAS.**

A grade curricular do nosso Colégio conta com a disciplina de Robótica Educacional. São aulas ministradas, com qualidade e dinamismo, do 1º ano do Ensino Fundamental I até o 3º ano do Ensino Médio. O plano de aula é baseado em quatro pilares:

QUESTIONAR, PENSAR, DEFINIR e EXECUTAR

A partir desses pilares, são desenvolvidas habilidades que farão diferença significativa na vida profissional, acadêmica e no relacionamento interpessoal do aluno.

Habilidades desenvolvidas:

- Raciocínio Lógico
- Coordenação Motora
- Trabalho em Grupo
- Concentração
- Liderança
- Organização
- Criatividade
- Leitura de Imagem
- Conhecimento
- Senso Crítico
- Autoestima

— Colégio —
UNIVERSIDADE
BRASIL
FORMANDO GERAÇÕES

LABORATÓRIO DE ROBÓTICA



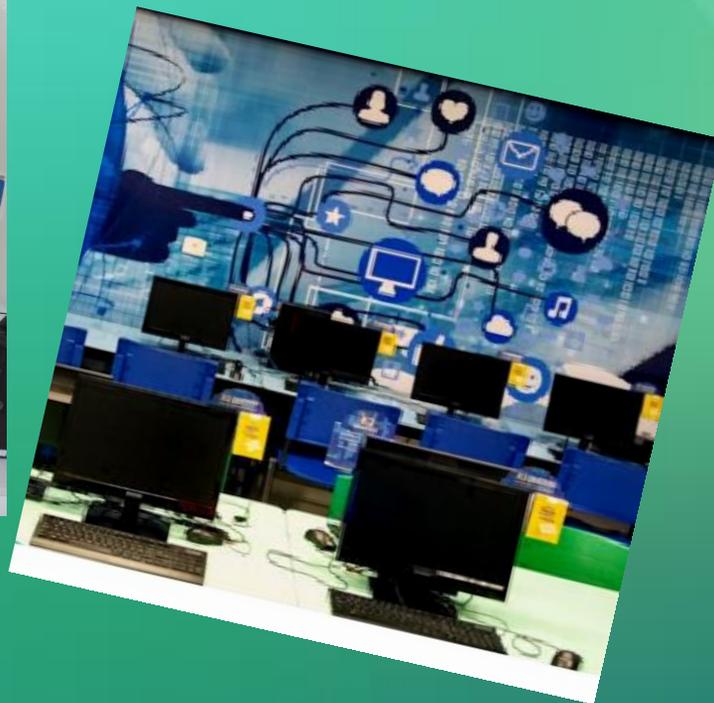
BRINQUEDOTECA

Espaço de construção do conhecimento, da inteligência e dos processos metacognitivos (ação+reflexão+ação), oportunizando um trabalho Inter e Multidisciplinar.



Objetiva possibilitar a evolução mental, psicológica, social e física do aluno, utilizando brincadeiras e jogos que estimulem o raciocínio lógico, a coordenação motora e a criatividade.

LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA



Nosso objetivo é promover a inclusão digital, permitindo a prática de atividades relacionadas ao ensino, à pesquisa e ao desenvolvimento do conhecimento.

O Colégio possui três laboratórios de Informática, que caracterizam-se por sua natureza didático-pedagógica, servindo de complemento, na busca pela informação e conhecimento. Estão equipados com aparelhos modernos, garantindo a individualidade do aluno, no uso do equipamento durante as aulas.

LABORATÓRIOS DE ARTE

- ▶ **Propicia o desenvolvimento do pensamento artístico e da percepção estética, necessário para compreender a ARTE como meio de humanização da realidade.**
- ▶ **Articula e aprimora as capacidades perceptivas, inventivas, imaginativas e criativas do educando.**

LABORATÓRIOS DE ARTE PINTURA e DESENHO



As atividades desenvolvidas, nestes laboratórios, possibilitam aos alunos entrarem em contato com um universo mágico, de forma lúdica e experimental.

São trabalhados temas culturais e projetos condizentes a cada faixa etária proporcionando a autodescoberta.

LABORATÓRIO DE CIÊNCIAS



Aprendizagem dinâmica e investigativa que estimula competências e habilidades cognitivas e motoras.

A partir do manuseio de seus equipamentos e instrumentos, sempre com orientação e supervisão do professor, os alunos colocam em prática as informações apresentadas e estudadas, facilitando e estimulando o aprendizado.

O resultado é a fácil compreensão e assimilação de conteúdos.



Objetivos Específicos

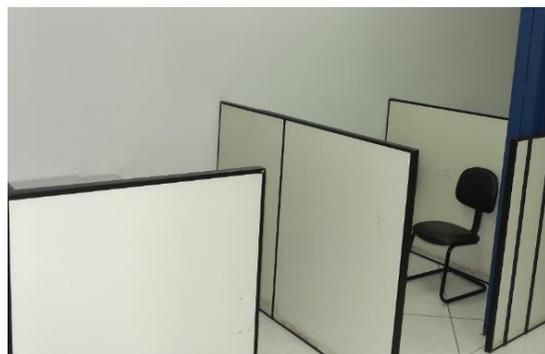
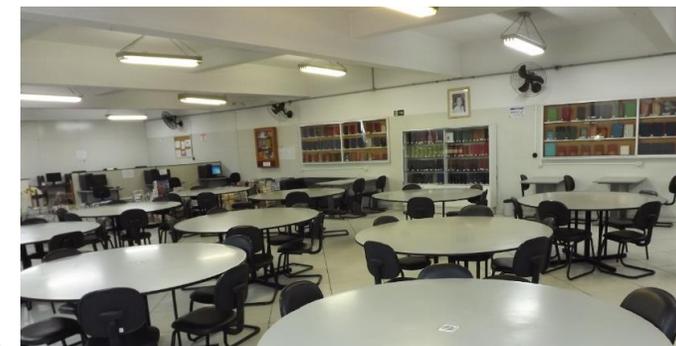
- 1- Instigar o hábito da leitura como finalidade para buscar informação e conhecimento;
- 2- Desenvolver capacidades de pesquisa e investigação como fundamento para o crescimento intelectual dos alunos;
- 3- Coletar dados e resultados a partir de experimentos realizados previamente como forma de absorver o conhecimento adquirido;
- 4- Relatar por meio de textos, cartazes ou outro gênero textual o que foi trabalhado durante os momentos no laboratório.

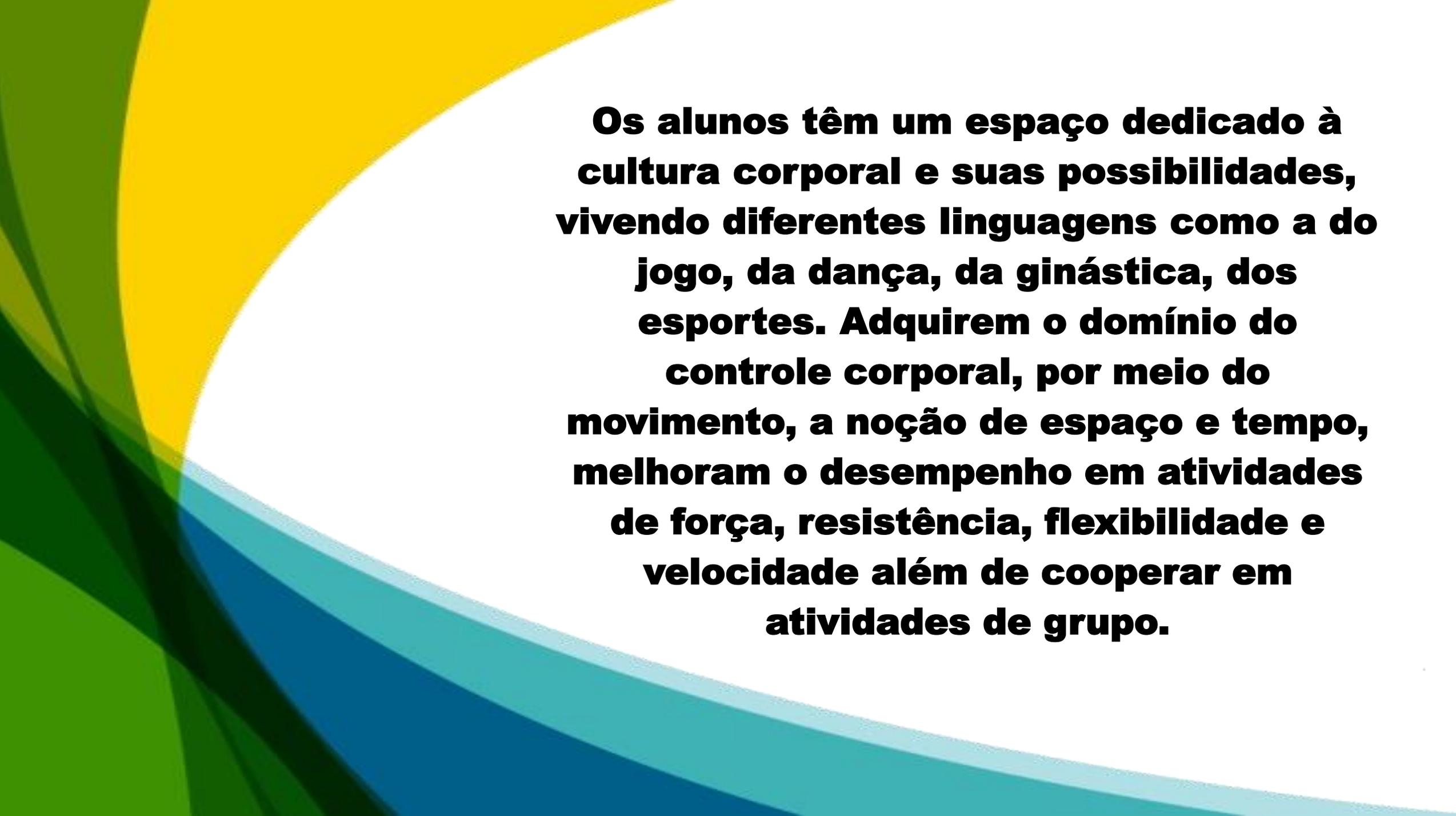


BIBLIOTECA

Espaço moderno e amplo, com quiosques, colmeias, cabines e salas de estudo, onde os usuários têm acesso aos diversos tipos de informações. Seu acervo consta de material físico e digital de várias áreas de estudo.

Tem por objetivo fomentar, possibilitar o acesso e promover situação de contato com a leitura a todos os educandos, tornando uma alternativa de inclusão social.





Os alunos têm um espaço dedicado à cultura corporal e suas possibilidades, vivendo diferentes linguagens como a do jogo, da dança, da ginástica, dos esportes. Adquirem o domínio do controle corporal, por meio do movimento, a noção de espaço e tempo, melhoram o desempenho em atividades de força, resistência, flexibilidade e velocidade além de cooperar em atividades de grupo.



QUADRA POLIESPORTIVA

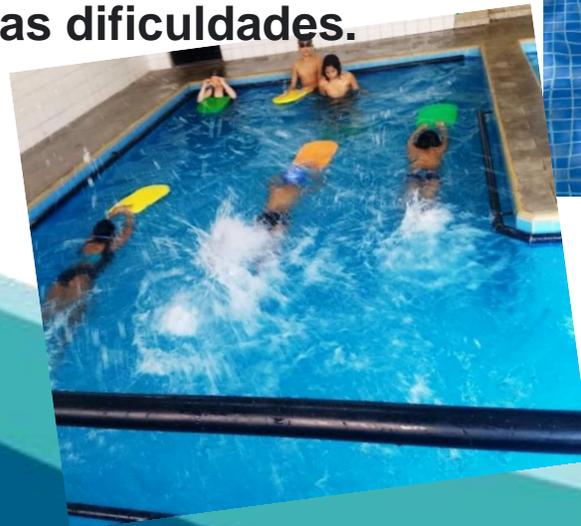
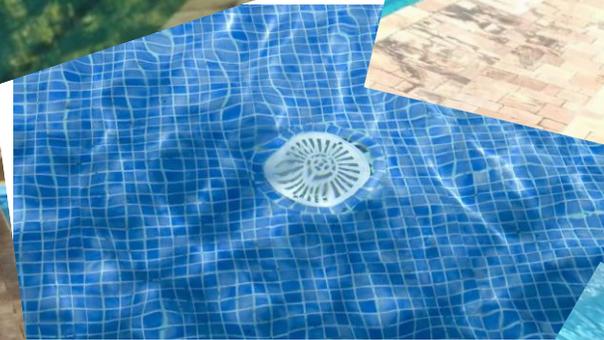
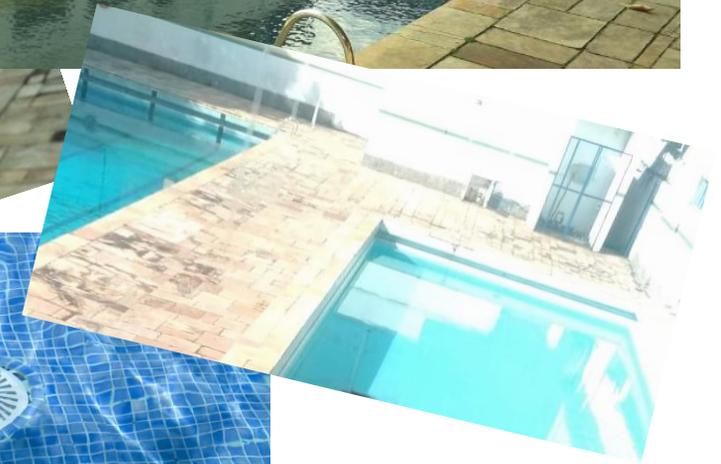
Faz parte de nosso espaço físico uma quadra poliesportiva coberta, onde são desenvolvidas várias modalidades esportivas e educativas de acordo com a faixa etária.

COMPLEXO AQUÁTICO

Composto por três piscinas:

- 01 semiolímpica,
- 01 Infantil,
- 01 coberta e aquecida.

Suas práticas possibilitam a socialização,
o desenvolvimento neuropsicomotores
além da formação da personalidade
aprendendo a lidar com as dificuldades.



— Colégio —
UNIVERSIDADE
BRASIL
FORMANDO GERAÇÕES

 **(11) 2057 - 6008**

 **(11) 9 5315-2165**

 **coordenação@colegiouniversidadebrasil.com.br**

 **Rua: Palmerino Calabrese, 52 – Vila Santana**
São Paulo CEP:08230-060