

# JORNAL STELLA



## 1º ANO

### • PROJETO INTERDISCIPLINAR

O Seu Alfabeto é um personagem que faz parte de um projeto de alfabetização denominado “O Aniversário do Seu Alfabeto”, desenvolvido com os alunos do 1º ano.

Esse projeto tem como objetivo estimular a oralidade, a espontaneidade e as percepções sensoriais, além de aperfeiçoar mais o esquema corporal e conhecer as letras do alfabeto de forma mais significativa, tornando o processo de aquisição da leitura e escrita mais prazeroso e eficaz.

O projeto busca despertar o interesse dos alunos a ouvir e contar histórias usando o boneco, é um trabalho interdisciplinar que envolve todas as áreas do conhecimento desenvolvido de forma divertida e criativa.





## 2º ANO

### • APRENDENDO ATRAVÉS DE ATIVIDADES LÚDICAS

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens. (MALUF, 2008, p.42).





## • PROJETO ANIMAIS

O projeto sobre animais vertebrados, leva os alunos a conhecer as diversas espécies de animais pertencentes aos 5 grupos dos vertebrados: Aves, Peixes, Mamíferos, Répteis e Anfíbios. Levando-os a observar, descrever e comparar as características de animais vertebrados.



Os animais têm uma grande importância no mundo cotidiano das crianças, pela sua presença através de histórias, desenhos animados e por todos os lugares da vida por onde andam. O projeto leva à aprendizagem do conhecimento ao respeito com os animais.

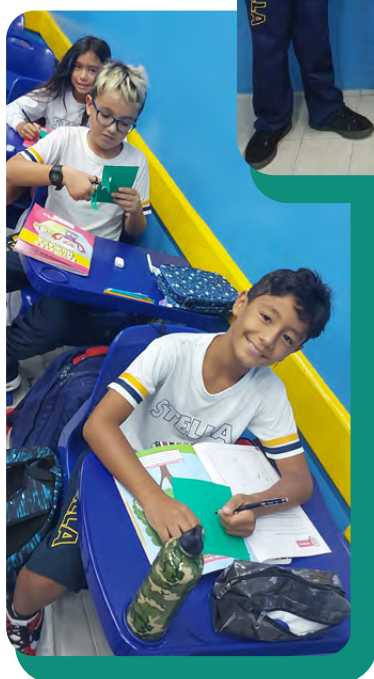


## 4º ANO

### • FORMAÇÃO HUMANA

Quando as pessoas são “emocionalmente inteligentes”, ficam conseqüentemente mais confiantes e motivadas, avaliam suas atitudes e pensamentos, se comunicam de forma mais equilibrada e são capazes de enfrentar situações difíceis com maior facilidade, possuindo grande capacidade de superação.

As aptidões socioemocionais contribuem para a formação de cidadãos socialmente responsáveis, capazes de lidar com suas emoções e sua posição em relação ao mundo.



Quando falamos da preparação do ser humano, estamos diante de uma preparação capaz de formar um ser crítico, consciente de seu papel no mundo. O mais importante no desenvolvimento humano é a unidade de pensamento e existência de cada indivíduo no mundo.

O desenvolvimento das competências não cognitivas, contribui para a formação de um aluno mais independente, crítico e capaz de ser personagem principal da sua aprendizagem. O cidadão que sabe lidar com suas emoções está mais preparado para enfrentar e propor soluções para os desafios do século 21.



## • JOGOS MATEMÁTICOS

O estudo da Matemática no 5º ano do Ensino Fundamental tem como objetivo desenvolver a capacidade de julgamento e o hábito de adquirir conhecimentos básicos a fim de possibilitar sua integração na sociedade em que vive. Desenvolvendo, através do lúdico e em grupo, situações problemas, criando e elaborando técnicas de resolução válidas no encontro de soluções.

Quando os alunos interagem de forma cooperativa, trabalhando coletivamente, respeitam o modo de pensar dos colegas e aprendem uns com os outros. Estimulando a troca de saberes, o raciocínio lógico e o conhecimento através da criatividade do desafio.





Educação Financeira

## • EDUCAÇÃO FINANCEIRA

A educação financeira permite que os alunos tenham um olhar empreendedor. Além de ensinar a se organizarem financeiramente, tendo disciplina, organização e disciplina.

Desde cedo é importante ensinar às crianças que devemos economizar sem gastar por impulso, trazendo fatos da realidade para o debate em sala de aula, gerando o conhecimento e tendo o hábito de investimentos para a qualidade de vida. Através de histórias, exemplos e muito bate-papo estimulamos a responsabilidade financeira, a consciência sobre suas escolhas e a prática do consumo consciente no dia a dia da família

## • EDUCAÇÃO FÍSICA ESPORTES



Os esportes coletivos inseridos nas escolas garantem o acesso dos alunos às modalidades esportivas. Com interesse e a participação dos alunos, eles desenvolvem as competências técnicas, táticas, habilidades corporais, interação social e facilidade para sair de situações problemas.



## • JOGOS E BRINCADEIRAS

Jogos e brincadeiras são atividades lúdicas que cumprem a importante função de desenvolver diversas habilidades: motoras, sociais, emocionais, etc. O ato de jogar ou de brincar faz com que as crianças que participam exercitem sua criatividade e a imaginação para a resolução das tarefas propostas.



## • DANÇA

Por meio da dança, os alunos podem explorar sua capacidade de criar, de aprender e de se expressar. Dessa forma, a atividade contribui para o processo de aprendizagem, pois ajuda o aluno na construção de seu conhecimento e no desenvolvimento de habilidades.

## • GINÁSTICA

A Ginástica, no âmbito da educação física escolar, toma parte não somente no sentido de visar à iniciação desportiva, mas sim no de objetivar o desenvolvimento de habilidades corporais/físicas que muitas crianças não possuem, trabalhando a cultura corporal de movimento e possibilitando a vivência desta por parte do aluno.



## COMPLEMENTAR

### • ATIVIDADES LÚDICAS

Os jogos e as brincadeiras são excelentes recursos para promover a aprendizagem de forma prazerosa, assim, o aluno aprende brincando. As atividades lúdicas oferecem além do divertimento, a possibilidade de aprendizagem em diversos campos do conhecimento, estimulando os nossos alunos a desenvolverem o interesse pelo conteúdo e promovendo novas aprendizagens.



### • CULINÁRIA

As aulas de culinária contribuem para que os nossos alunos se familiarizem com as propriedades nutritivas de cada alimento, adquiram hábitos nutricionais mais saudáveis, aprendam sobre a higienização das mãos e dos alimentos orgânicos, e se conscientizem sobre as datas de validade e as formas de conservação de cada alimento. Além disso, buscamos desenvolver a memória e a concentração, através da execução das receitas, já que ela envolve uma sequência de ingredientes, medidas e de ações que devem ser coordenadas em busca de um resultado.

### • GINCANAS

Semanalmente, nossos alunos participam das gincanas eletrônicas de conteúdos através de jogos pedagógicos. Os jogos digitais educativos tendem a potencializar os conceitos, fazer com que os conteúdos sejam visualizados de forma clara e desenvolvam as habilidades naturais do aluno. Os jogos propiciam um ambiente de aprendizagem rico, complexo e emocionante. Eles estimulam agilidade, raciocínio e habilidades sociais dos alunos.





## ARTE

O estudo artístico auxilia o aluno a desenvolver e a trabalhar várias habilidades, como o foco, a concentração, a disciplina, a imaginação, o senso crítico, a percepção, a criatividade, a improvisação e a resiliência, além de aumentar o repertório cultural e histórico do estudante. A Arte também permite que os estudantes enxerguem diferentes perspectivas e sensações a respeito de um mesmo assunto. Geralmente, as atividades artísticas estão relacionadas ao pensamento e à adoção de uma postura crítica em relação à sociedade.



COLÉGIO  
**FAMÍLIA  
STELLA**

Os Melhores Momentos da Sua Vida Começam Aqui.