

*Porque fundamental é ensinar a pensar!*



Rua Professor Uilva Júnior, 73 - São Paulo - SP  
Telefone: 11 2915-7966



*Com a família  
ensinando  
para a vida!*



*Aqui há um lugar  
para você!*

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



## A escola confessional luterana tem como missão:

*“Promover independência intelectual e autonomia para fazer escolhas com segurança e responsabilidade fundamentadas na razão, na fé e no amor”*

**pes**  
POSITIVO ENGLISH SOLUTION

Na atualidade o pleno domínio da língua inglesa é uma competência considerada essencial! O **PES – Positivo English Solution** – é uma solução educacional que torna os alunos do Colégio Luterano aptos a compreender, falar, ler e escrever em Inglês! Conta com material didático de excelência produzido em parceria com National Geographic Learning e a Cambridge University Press, assessoria especializada e exames internacionais de proficiência.



A Escola da Inteligência é um programa educacional que objetiva desenvolver a educação socioemocional no ambiente escolar. Fundamentada na Teoria da Inteligência Multifocal, elaborada pelo Dr. Augusto Cury, a metodologia promove, por meio da educação das emoções e da inteligência, a melhoria dos índices de aprendizagem, redução da indisciplina, aprimoramento das relações interpessoais e o aumento da participação da família na formação integral dos alunos. Todos os envolvidos – professores, alunos e familiares – são beneficiados com mais qualidade de vida e bem-estar psíquico.



O Sistema Positivo de Ensino fundamenta seu material didático em ações educativas subsidiadas por planos de estudos consistentes que qualificam a aprendizagem dos alunos para que possam atingir os melhores resultados. O Grupo Positivo está presente em todo o Brasil e em muitos países com vários produtos e serviços; consolidou a liderança em várias áreas em que atua, especialmente em Soluções Educacionais. É hoje uma das maiores corporações do segmento educacional e tecnológico, com cerca de cinco mil escolas. Mais de um milhão de estudantes brasileiros utilizam esse material didático.



Nas aulas de Tecnologia (1), Games (2) e Robótica (3) oferecemos aos alunos o contato e conhecimento de todas as novas tecnologias e habilidades digitais, como Internet das Coisas (IoT), Inteligência Artificial, Realidade Aumentada, Óculos de Realidade Virtual, QR-Code, Códigos de Programação, Impressão 3D, vídeos e imagens em 3D, 2D, Programação, Animação, Recursos do Google for Education, Plataforma Digital com login e senha, Animação, Recursos da Microsoft, Educação Criativa, softwares educativos e de mercado, Pensamento Computacional, Cultura Maker e tantas outras ferramentas para a boa formação dos alunos.

(1) Do Infantil 2 ao 7º Ano - Curso Intracurricular

(2) e (3) - Cursos extracurriculares a partir dos 8 anos

