

Escola: Municipal Yoshihiko Narita					
Professora: Roberta e Débora, Wilson (Educação Física)				Turmas: 3º ANO	
Semana 10: 10 a 14 de maio			Quantidade de aulas previstas: 25 HORAS		
	Duração hora/aula	Disciplina Práticas de linguagem/área	Objetos de conhecimento/conteúdo	Habilidades	Estratégias e Recursos
2ª	07h às 08h 08h às 9h 09h às 10h 10h às 11h 11h às 12h	Oralidade/ escrita Prática de leitura Probabilidade e estatística	Prática de leitura, gênero textual (HQ) Leitura, interpretação e representação de dados em tabelas de dupla entrada e gráficos de barras	(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade. (EF03MA27) Ler, interpretar e comparar dados apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas, envolvendo resultados de pesquisas significativas, utilizando termos como maior e menor frequência, apropriando-se desse tipo de linguagem para compreender aspectos da realidade sociocultural significativos	Entender o que é história em quadrinhos. (HQ) e algumas características; Observar a tabela e responder as questões.
3ª	07h às 08h 08h às 9h 09h às 10h 10h às 11h 11h às 12h	Oralidade/ escrita Prática de leitura Probabilidade e estatística	Prática de leitura, gênero textual (HQ) Leitura, interpretação e representação de dados em tabelas de dupla entrada e gráficos de barras	(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos. (EF01LP37) Identificar os constituintes básicos da narrativa ficcional lida ou ouvida: personagem, tempo e espaço. (EF03MA26) Resolver problemas cujos dados estão apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas	Leitura e interpretação de história em quadrinhos (HQ) Observar o gráfico e responder as questões.
4ª	2h / aulas	Educação Física	Brincadeiras e jogos Ginástica Geral	(EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de	Através do ensino a distância; Prática

				matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas. (EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis (EF35EF07) Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.	Conforme vídeo e instruções enviadas pelo professor; Alongar, Aquecer e Vivenciar com a Família, amigos ou individualmente Teórica: Responder questões propostas Fixar os elementos teóricos na prática da atividade; CIRCUITO DE LINHAS
		Plantão de dúvidas e devolutivas			
5 ^a	07h às 08h 08h às 9h 09h às 10h 10h às 11h 11h às 12h	Oralidade/ escrita Prática de leitura Álgebra	Prática de leitura, gênero textual (HQ) Relação de igualdade	(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias). (EF03MA11) Compreender a ideia de igualdade para escrever diferentes sentenças de adições ou de subtrações de dois números naturais que resultem na mesma soma ou diferença.	Compreender e entender expressões onomatopeias das histórias em quadrinhos (HQ). Produzir falas nas História em quadrinhos; Através da soma de dois números levar o aluno a observar que podemos ter o mesmo resultado mesmo usando números diferentes $4+4=8/6+2=8$
6 ^a	07h às 08h 08h às 9h 09h às 10h 10h às 11h	Oralidade/ escrita Prática de leitura Geometria	Prática de leitura, gênero textual (HQ) Localização e movimentação:	(EF01LP39) Construir, pela observação da sequência de imagens, o sentido de uma narrativa visual (livros de imagens, história em quadrinhos). (EF03MA12) Descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e	Produção de texto, em história em quadrinho (HQ) Ouvir história em quadrinho narrada; Observar um mapa com a representação de um bairro e descrever o trajeto.



Secretaria de Educação
Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193
Jardim Itacolomy
sec@ribeiraopires.sp.gov.br
(11) 4828-9600 / 4825-5270

PLANEJAMENTO SEMANAL PEDAGÓGICO

ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

	11h às 12h		representação de objetos e pontos de referência	maquetes, a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo mudanças de direção e sentido, com base em diferentes pontos de referência.	
Avaliação da semana: Através dos atendimentos online, fotos das atividades, áudios de leituras, pequenos vídeos, Google formulário.					
Observação: 07h às 08h - Tirar dúvidas através de áudios e vídeo chamadas e mensagem de texto. 08h às 9h - Realização das atividades pelas crianças. 09h às 10h - Realização das atividades pelas crianças. 10h às 11h - Correção e devolutiva sobre as atividades. 11h às 12h - Envio das possíveis correções e recebimento das mesmas para segunda correção.					
São ainda realizadas atividades como aulas online exclusiva para alunos, atendimento matutino aos pais para tirar dúvidas, correção de trabalhos extras, elaboração de documentações diversas, elaboração de vídeos explicativos, participação de reuniões pedagógicas e de pais online.					