

PLANEJAMENTO SEMANAL PEDAGÓGICO

ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

ESCOLA MUNICIPAL JOÃO MIDOLLA

PROFESSOR: Sandra/Laís (Titulares), Diogo (Ed. Física), Elaine (Arte) e Jéssica (Inglês)

TURMA: 1º A/B

SEMANA 26 DE: 13 A 17 DE SETEMBRO

QUANTIDADE DE AULAS: 25

	Duração hora/aula	Disciplina Práticas de linguagem/área	Objetos de conhecimento/ conteúdo	Habilidades	Estratégias e Recursos
2ª	3	Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	Compreensão em leitura	(EF01LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.	Avaliação diagnóstica de Língua Portuguesa
	2	Grandezas e medidas	Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas Medidas de tempo: unidades de medida de tempo, suas relações e o uso do calendário	(EF01MA19) Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações simples do cotidiano do estudante. (EF01MA17) Reconhecer e relacionar períodos do dia, dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, quando necessário.	Avaliação diagnóstica de Matemática

3ª	3	Análise linguística/semiótica (Alfabetização)	Construção do sistema alfabético e da ortografia	(EF01LP06) Segmentar oralmente palavras em sílabas.	-Livro Didático Língua Portuguesa Páginas 205 e 206. (leitura “O Rabo do Gato”) Página 207 atividade 1 a 4 (Interpretação do texto)
	2	Educação Física Jogos e brincadeiras	Jogos de mesa e tabuleiro	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana. (EF12EF03). Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas. (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.	1º Momento: Construção do jogo e prática; 2º Momento: Registrar a atividade prática através de fotos ou pequenos vídeos.

4ª	3	Análise linguística/semiótica (Alfabetização)	Construção do sistema alfabético e da ortografia	<p>(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.</p> <p>(EF01LP09) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.</p>	<p>Livro Didático</p> <p>Páginas 208 e 209 atividade 1 a 4 (pontuação de frases)</p> <p>Página 210 atividade (aí vem história)</p> <p>Leitura da história página 280.</p> <p>Continuando na mesma página atividades 1 e 2 (palavras em jogo letra S)</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=KMWsO2P0HBI</p>
	2	Probabilidade e estatística	Leitura de tabelas e de gráficos de colunas simples	(EF01MA21) Ler dados expressos em tabelas e em gráficos de colunas simples.	-Livro Didático Matemática Página 131, leitura de tabela (Você já jogou “bafo”?)
5ª	3	Análise linguística/semiótica (Alfabetização)	Construção do sistema alfabético e da ortografia	(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.	<p>Livro didático Língua Portuguesa.</p> <p>Página 204 (História: assim também aprendendo, vamos fazer máscaras)</p> <p>Leitura: “O sanduíche da Maricota”, de Avelino Guedes</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1hEd3QLloJ53pntO1I4B4QOPAxAV4lbc-/view?usp=sharing</p>

	2	Arte Artes Visuais	Materialidades.	(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.	Promover atividades que façam uso de diversos tipos de materiais como sucata, argila, lápis de cor, tecido, etc.
6ª	3	Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Análise linguística/semiótica (Alfabetização)	Decodificação/Fluência de leitura Conhecimento das diversas grafias do alfabeto/ Acentuação	(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização. (EF01LP11) Conhecer, diferenciar e relacionar letras em formato imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas.	Livro didático língua Portuguesa. Página 211 atividade 3 e 4 (palavras em jogo) Na mesma página atividade 1 e 2 Página 212 atividade 3 e 4 mesma letra com outro sons (uso de S e SS) Página 213 pesquisa em jornais e revistas palavras com S e SS) Memória em jogo. Registre os versos como souber na página 267.
	1	Geometria	Figuras geométricas espaciais: reconhecimento e relações com objetos familiares do mundo físico	(EF01MA13) Relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico.	Livro Didático Matemática Página 132, formas espaciais (Os formatos dos Arbustos)
	1	Inglês	Letter: U	Reconhecer e aprender a pronunciar a letra U na língua inglesa.	Copiar a letra "U", reconhecer por meio de vídeo musical sua pronúncia e a de palavras iniciadas com a mesma.



Secretaria de Educação

Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193

Jardim Itacolomy

sec@ribeiraopires.sp.gov.br

(11) 4828-9600/ 4825-9270

					Colorir as figuras e completar as linhas tracejadas com seus nomes.
--	--	--	--	--	---

AVALIAÇÃO DA SEMANA: Observar se o aluno associa fonema e grafema letra S. Avaliações de Língua Portuguesa e Matemática 3º bimestre.

EDUCAÇÃO FÍSICA: Observar a assiduidade do aluno, sondar as dificuldades de execução.

ARTE: Observar o processo criativo dos estudantes e o seu desenvolvimento.

INGLÊS: Verificar por meio das devolutivas das atividades propostas e participação, se o aluno assimilou os conteúdos abordados.