

GUIA DE APRENDIZAGEM - 2025

E.E. Dr. Benedito Estevam dos Santos

Professor:	Componente Curricular:	Ano/Turma:	Bimestre:
Roberta Munhoz	Língua Inglesa	1ºs A,B,C e D	3º Bimestre

Justificativa

Este Guia de Aprendizagem visa desenvolver as competências e habilidades do Currículo Paulista e os princípios do Programa Ensino Integral: Pedagogia da Presença, Protagonismo, os Quatro Pilares da Educação e Educação Interdimensional.

Aproximação com a realidade do estudante

Aproximar os conteúdos propostos com o contexto vivido pelos estudantes de forma intencional, exemplificando situações, profissões e transformações onde os sujeitos possam assumir uma postura ativa, crítica e criativa frente ao mundo do qual fazem parte.

Título	Conteúdos	Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> -SCHOOL SUPPLIES -IS THIS YOUR PEN? -PLACES AT SCHOOL -THIS IS MY FAVORITE PLACE AT SCHOOL! -LET'S GO TO THE CAFETERIA! -LET'S EAT TOGETHER! -WALKING AROUND THE SCHOOL -A REVIEW A DAY AT SCHOOL – A STORY 	<ul style="list-style-type: none"> -Materiais escolares. -Espaços da escola. -Alimentos do refeitório da escola. -Objetos de conhecimento. -Storytelling. 	<ul style="list-style-type: none"> *Construir repertório lexical em Língua Inglesa, relativo a materiais escolares. *Perguntar e responder sobre materiais escolares usando: IS IT A/AN? *Registrar a quantidade de materiais escolares por meio de um gráfico. *Construir repertório lexical referente aos alimentos do refeitório na escola. *Registrar por meio de um desenho, as escolhas de alimentos no refeitório. *Experienciar pequenos diálogos em Língua inglesa: What is this? THIS IS A/AN... *Comunicar-se em situações cotidianas. *Retomar os objetos do conhecimento/conteúdo do bimestre. *Expressar-se em situações cotidianas infantil e à rotina escolar.

Metodologias	Ambientes de Aprendizagem	Critérios de Avaliação
<ul style="list-style-type: none"> - Utilização dos materiais digitais, impressos e tecnológicos; - Pesquisa individual; - Atividade de fixação; - Trabalhos em grupo; - Jogos e brincadeiras (Gamificação); - Vídeos diversificados 	<ul style="list-style-type: none"> - Sala de Aula; - Pátio; - Circuito; -Pracinha 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalho em grupo; - Atividades; - Participação; -Pesquisa.

Fontes de pesquisa para o estudante

MATERIAL DIGITAL;
CMSP WEB OU APP: REPOSITÓRIO/ ATIVIDADES
CANAIS NO YOUTUBE (MÚSICA, DIÁLOGOS E BRINCADEIRAS) COMO: SMILE AND LEARN, ETC...