

GUIA DE APRENDIZAGEM - 2025

E.E. Dr. Benedito Estevam dos Santos

| Professor: | Componente Curricular: | Ano/Turma: | Bimestre: |
|----------------|------------------------|------------|-------------|
| Roberta Munhoz | Língua Inglesa | 5ºs A,B,C | 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 |
|--|--|--|
| Gadgets and more I can use a cell phone How often do you chat with your friends? Plugged and unplugged How often do you play chess? Let's talk about occupations! WHAT DO YOU DO? TIME TO REMEMBER - A REVIEW (versão2) | Uso do Can/can't (informações explícitas entre aspectos verbais e não verbais. Ações e atividades com artigos eletrônicos e advérbios de frequência (How Often. Always, someti-me, etc) Ações e atividades on-line e off-line; Questões norteadoras e exploradoras do verbo To be; Occupations; Review. | Expressar-se em situações cotidianas. Ler e compreender textos para ampliar o repertório lexical em dispositivos eletrônicos e a capacidade em usá-los. Expressar-se em situações cotidianas fazendo uso de can e can't com diferentes ações relacionadas a atividades on-line e off-line; |

| Metodologias | Ambientes de Aprendizagem | Critérios de Avaliação |
|---|---|---|
| - Utilização dos materiais digitais, impressos e tecnológicos; - Pesquisa individual; - Atividade de fixação; - Trabalhos em grupo; - Jogos e brincadeiras (Gamificação, flashcards); - Vídeos diversificados. | - Sala de Aula; - Pátio; - Circuito | - 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..