

VIVÊNCIA 1

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

Escuta, fala, pensamento e imaginação (EF) / Corpo, gestos e movimento (CG).

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

EI03EF01 Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio de linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

EI03EF09 Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.

- Identificar o som de palavras com an, en, in, on, un.
- Ler e escrever palavras que tenha em sua composição as sílabas an, en, in, on, un.

VIVÊNCIA 2

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

O eu, o outro e nós (OE) / Corpo, gestos e movimentos (CG).

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

EI03EO01 Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneira de pensar e agir.

EI03CG02 Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos escutam e recontam de histórias atividades artísticas, entre outras possibilidades.

EI03CG05 Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

- Reconhecer como os animais se locomovem.
- Identificar a moradia dos animais.

VIVÊNCIA 3

CONTEÚDO: To present words with short /oo/ sound: look, hook, wool, boot, book, balloon, foot.

TAREFA DE CLASSE

VIVÊNCIA 1: Marcha Criança – Linguagem págs. 182 e 183.

VIVÊNCIA 2: Tarefa Fotocopiada.

VIVÊNCIA 3: Student Book – Page 102 (Orientador, ajude a criança ler e compreender o que está acontecendo na cena. Em seguida, circular as palavras com short /oo/ sound e depois colorir os books).

TAREFA DE CASA

VIVÊNCIA 1: Marcha Criança – Linguagem págs. 184 e 185.

VIVÊNCIA 2 : Tarefa Fotocopiada.

VIVÊNCIA 3: Activity Book - Page 102 (Orientador, a criança deve identificar e nomear cada figura usando as palavras do quadro. Em seguida, colorir APENAS as figuras com short /oo/ sound. Depois, ajude-a ler e compreender o significado da frase e representá-la por meio de desenho)

VIVÊNCIA 1

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações (ET) / Corpo, gestos e movimentos (CG) / Traços, sons, cores e formas (TS).

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

EI03ET07 Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes e o depois numa sequência numérica.

- Compreender probabilidade é o estudo das chances de ocorrência de um resultado, que são obtidas pela razão entre casos favoráveis e casos possíveis.
- Identificar que probabilidade é um ramo da Matemática em que as chances de ocorrência de experimentos são calculadas.

VIVÊNCIA 2

- Educação Física.

VIVÊNCIA 3

CONTEÚDO: To talk about stories and costumes.

TAREFA DE CLASSE

VIVÊNCIA 1: Marcha Criança – Matemática págs. 207 e 208.

VIVÊNCIA 3: Student Book – Pages 104 e 105.

Page 104: Orientador, leia para criança as informações que contém sobre cada fantasia. Incentive-a a circular o nome das peças de roupas e a frase que se refere ao gênero de story que cada personagem gosta).

Page 105: Orientador, oriente a criança a observar a cena onde a May, o Sam e a Anna estão fantasiados. Em seguida, ligue-os para o book que corresponde ao tipo de story que eles mais gostam de ler.

TAREFA DE CASA

VIVÊNCIA 1: Marcha Criança – Matemática pág. 209 / SAS – Livro 3 – Explorar e Descobrir págs. 18, 26, e 131.

VIVÊNCIA 3: Activity Book – Pages 104 e 105.

Page 104: (Orientador, a criança deve desenhar de forma caprichada a capa do livro que ela mais gosta. Em seguida, oriente-a a marcar a alternativa que corresponde ao gênero de livro que ela desenhou.

Page 105: (Orientador, ajude a criança observar a fantasia de cada personagem e depois completar as frases corretamente com as palavras do quadro).

CULMINÂNCIA MENSAL DO PROJETO ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL

VIVÊNCIA 1

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

Escuta, fala, pensamento e imaginação (EF) / Corpo, gestos e movimento (CG).

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

EI03EF01 Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio de linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

EI03EF09 Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.

- Identificar os sons silábicos qua, que e qui.
- Ler e escrever palavras que tenha em sua composição as sílabas qua, que e qui.

VIVÊNCIA 2

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

O eu, o outro e nós (OE) / Corpo, gestos e movimentos (CG).

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

EI03E001 Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneira de pensar e agir.

EI03CG02 Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos escutam e recontam de histórias atividades artísticas, entre outras possibilidades.

EI03CG05 Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

- Identificar o tipo de alimentação dos animais.
- Conhecer a origem da alimentação dos animais.

VIVÊNCIA 3

CONTEÚDO: To present a vocabulary about Halloween.

TAREFA DE CLASSE

VIVÊNCIA 1: Marcha Criança – Linguagem págs. 200, 201, 203, 205 e 206.

VIVÊNCIA 2: Tarefa Fotocopiada (CADERNO).

VIVÊNCIA 3: Portifólio – Halloween.

TAREFA DE CASA

VIVÊNCIA 1: Marcha Criança – Linguagem págs. 204, 208 e 209.

VIVÊNCIA 2 : Tarefa Fotocopiada.

VIVÊNCIA 3: Assista ao video da música “Just Dance- Ghostbusters”, dance e divirta-se!

HAPPY HALLOWEEN

VIVÊNCIA 1

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações (ET) / Corpo, gestos e movimentos (CG) / Traços, sons, cores e formas (TS).

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

EI03ET07 Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes e o depois numa sequência numérica.

EI03ET04 Registrar observações, manipulações e medidas usando múltiplas linguagens (desenho, registro, por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.

- Identificar a formação dos numerais de 90 á 99.
- Compreender o que é dezena e unidade formação dos numerais de 90 a 99.

VIVÊNCIA 2

- Música.

VIVÊNCIA 3

CONTEÚDO: Talkings and games with halloween thematic.

TAREFA DE CLASSE

VIVÊNCIA 1: Tarefa Fotocopiada.

VIVÊNCIA 3: Brincadeiras com a temática Halloween.

TAREFA DE CASA

VIVÊNCIA 1: Tarefa Fotocopiada.

VIVÊNCIA 3: No Homework.

TAREFA DE CASA: Projeto de Leitura (CIRANDA DE LIVROS) – Responder no Caderno de Atividades, paradidático **FESTA NO CÉU** a atividade do dia 29.10.

OBS.: SEGUNDA-FEIRA (01.11), É DIA DE TRAZER LANCHE SAUDÁVEL.