

DISCIPLINA: MATEMÁTICA		PROFESSOR(A)	
Habilidades exigidas:	Conteúdos: AV1	AV1: Onde estudar?	AV1: Dicas para estudo
<p>H28. (Re)conhecer unidades de medidas de superfície e volume.</p> <p>H29. (Re)conhecer sólidos semelhantes e estabelecer a razão de semelhança (entre elementos lineares, entre áreas e entre volumes) na resolução de problemas.</p> <p>H30. Relacionar funções polinomiais do 1º e 2º grau ao volume de sólidos geométricos, reconhecendo proporcionalidade. H31. Utilizar o princípio de Cavalieri na dedução de fórmulas dos volumes de sólidos geométricos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Geometria Espacial - Corpos redondos 	<ul style="list-style-type: none"> Unidade 10 do livro texto 	<p>Fazer uma varredura nos exercícios que foram propostos no decorrer das aulas, identificar as possíveis dúvidas e elimina-las com questionamentos ao professor, leitura da teoria, visualização dos exercícios resolvidos e/ou corrigidos e resolução de questões extras.</p>
	Conteúdos: AV2	AV2: Onde estudar?	AV2: Dicas para estudo
	<ul style="list-style-type: none"> Geometria Espacial - semelhança entre sólidos e relações. 	<ul style="list-style-type: none"> Cap 19 do livro texto. 	<p>Fazer uma varredura nos exercícios que foram propostos no decorrer das aulas, identificar as possíveis dúvidas e elimina-las com questionamentos ao professor, leitura da teoria, visualização dos exercícios resolvidos</p>

			e/ou corrigidos e resolução de questões extras.
--	--	--	---

AV3 – trabalhos pedagógicos – 2ª trimestre

Descrição do trabalho	Data em que o trabalho será disponibilizado	Data de Entrega	Pontuação	Critérios Avaliativos
O trabalho será composto de exercícios propostos durante o trimestre.	No decorrer do trimestre ao fim de cada semana	Sete dias após a postagem. (a entrega deverá ser feita sempre após a correção do professor)	1,5	Pontualidade e entrega das questões corrigidas são os critérios para nota máxima

Observação: Caso ocorra a alteração de algum conteúdo, o professor da disciplina informará previamente.