

**2º ano A e B - PROJETOS PRÁTICOS - 1º BIMESTRE**

Disciplina	Professor (a) Orientador	Tema do Trabalho	Enunciado	Critérios de Avaliação	Competências e Habilidade a serem desenvolvidas	Solicitação	Entrega
Artes, Ciências, História, Geografia e Língua Portuguesa	Aline/ Catiana	<b>Explorando meu bairro. Maquete do bairro contendo seres vivos e não vivo.</b>	Os estudantes trarão de casa, embalagens pequenas como, por exemplo; caixa de pasta e dente, sabonete, sabão em pó, etc. A atividade consiste em confeccionar em uma placa de papelão ou caixa de pizza; casas, comércios, escola, etc. Para enriquecer nosso projeto, o estudante utilizará massinha de modelar para confeccionar os seres vivos; animais, pessoas, árvores, etc. A conclusão será feita com a identificação dos seres vivos e não vivos. Dando sequência a nossa avaliação prática, os estudantes confeccionarão um dominó com o mesmo tema (seres vivos e não vivos) onde pode conter escrita e desenho nas peças. Ao finalizar, o professor fará um caça palavras gigante onde nossos estudantes devem encontrar palavras com o tema estudado.	- Interação e comprometimento com o desenvolvimento da maquete. - Conhecimento sobre a classificação dos seres vivos e não vivos. - Escrita das legendas. - Valor 0 a 10	- Perceber e experimentar a criação artística a partir da investigação, da técnica e da sensibilidade. - Compreender o que são os seres vivos e do que necessitam para sobreviver. - Investigar e identificar algumas características que diferenciam seres vivos de componentes não vivos do ambiente. - Compreender que há grande diversidade de seres vivos. - Desenvolver habilidades de escrita e de leitura por meio de pesquisa, da sistematização de informações e da elaboração de um texto descritivo. - Compreender que pessoas, plantas, animais, objetos e lugares têm nome. - Perceber que o nome confere identidade aos seres e às coisas. - Reconhecer e valorizar a diversidade étnica e cultural nos espaços de socialização. - Reconhecer / diferenciar nomes.	27/02/2023	Entre os dias 27/02 e 10/03
Língua Inglesa	Giovanna	<b>My Favorites</b>	Os estudantes elaborarão um cartaz utilizando cartolina branca ilustrando os seus favoritos de cada categoria estudada - Colors (Cores)/Numbers (Números)/Toys (Brinquedos)/Animals (Animais). As ilustrações podem ser feitas por desenhos, impressões ou recortes e cada uma deve conter o nome em inglês.	- Observância do enunciado. - Vocabulário e gramática correta. - Associação da imagem. - Boa estética. - Valor: 0 a 10.	Competência 4: Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.	27/02/2023	2º ano A: 30/03 2º ano B: 29/03
Projeto de Leitura	Aline/ Catiana	<b>Pasta de Gêneros Textuais</b>	Ao longo do ano, os estudantes desenvolverão uma pasta/ portfólio com os gêneros textuais com as propostas que serão desenvolvidas em sala ou em casa, conforme a orientação da professora. Pedimos que a família providencie uma pasta para arquivar os registros das propostas desenvolvidas por ele ao longo de cada bimestre. Abaixo seguem algumas sugestões de pastas para serem utilizadas: Pasta Catálogo A4 (qualquer cor) ou Pasta sanfonada A4 (qualquer cor).	- Estrutura da produção. - Vocabulário e gramática correta. - Organização. - Boa estética. - Valor: 0 a 10.	- (EF69LP07) Produzir textos em diferentes gêneros textuais; - (EF69LP51) Engajar-se ativamente nos processos de planejamento, textualização, revisão/edição e reescrita; - (EF67LP36) Utilizar, ao produzir texto, recursos de coesão; - (EF69LP30) Comparar conteúdos, dados e informações de diferentes fontes.	27/02/2023	Até o dia 03/04 os estudantes precisam estar com todos os registros do 1º Bimestre organizados na pasta, conforme orientação da professora.
Matemática	Aline/ Catiana	<b>Supermercado do 2º ano</b>	Os estudantes trarão de casa, embalagens (vazias) de produtos que a família utiliza no cotidiano como, por exemplo; shampoo, sabonete, biscoito, achocolatado, arroz, etc. A atividade consiste em confeccionar um supermercado onde nossos estudantes farão uma pesquisa de campo (lojinha e cantina do colégio), na sala da informática e com as famílias. Após realizarem a pesquisa de preço, os estudantes devem identificar os itens e organizá-los em local, a ser definido pelo colégio, no formato de um supermercado. A conclusão será feita com um desafio de comprar produtos e realizar a somatória (com uso de calculadora ou cálculo mental) pela turma.	- Interação e comprometimento com o desenvolvimento do supermercado. - Pesquisa. - Domínio dos cálculos. - Valor 0 a 10	Competência 2: Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.	27/02/2023	Entre os dias 27/02 e 10/03

**Não serão aceitos trabalhos entregues fora da data especificada pelos professores.**  
**Os estudantes que fizeram a entrega dos materiais coletivos, poderão retirar no colégio os itens necessários para confecção dos seus Projetos Práticos.**  
**O prazo para entrega dos materiais é de até 48 horas úteis após a solicitação.**