CRITÉRIOS AVALIATIVOS E CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES – 4º BIMESTRE

ENSINO FUNDAMENTAL I - EFUND05MA / MB / TA / TB

Calendário sujeito a alterações, que serão sempre informadas na plataforma do e-class.

OUTUBRO / 2026						
D	S	T	Q	Q	S	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

NOVEMBRO / 2026						
D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

DEZEMBRO / 2026						
D	S	T	Q	Q	S	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Legendas (importantes):	
	Início e término do bimestre
	Recesso ou feriado
	Semana de AV1 (atividades em sala de aula)
	Semana de AV2
	Semana de Recuperação Única
	Reunião de Pais, Mestres e Alunos
	Provas Substitutivas (agendamento SOE)
	Início das férias escolares

Prezadas famílias, com o objetivo de garantir transparência, organização e acompanhamento do processo de ensino-aprendizagem, informamos abaixo o cronograma de provas e atividades avaliativas referentes ao bimestre. Este comunicado é elaborado pela equipe pedagógica e professores responsáveis, podendo sofrer ajustes, os quais serão previamente comunicados pelo E-Class (plataforma oficial da escola

Calendário Organizacional – Av1				
Data **22/10** **Quinta-Feira**	Data **23/10** **Sexta-Feira**	Data **26/10** **Segunda-Feira**	Data **27/10** **Terça-Feira**	Data **28/10** **Quarta-Feira**
Geografia	**Ciências**	**História**	**Português**	**Matemática**

Calendário Organizacional – Av2				
Data **19/11** **Quinta -Feira**	Data **23/11** **Segunda -Feira**	Data **24/11** **Terça-Feira**	Data **25/11** **Quarta-Feira**	Data **26/11** **Quinta-Feira**
Geografia	**Ciências**	**História**	**Português**	**Matemática**

Calendário Organizacional – REC				
Data **30/11** **Segunda-Feira**	Data **01/12** **Terça-Feira**	Data **02/12** **Quarta-Feira**	Data **03/12** **Quinta -Feira**	Data **04/12** **Sexta-Feira**
Geografia	**Ciências**	**História**	**Português**	**Matemática**

Orientações Importantes – Produtividades:

Fiquem atentos às datas de entrega das atividades avaliativas que irão compor a nota de produtividade. As atividades entregues na data estipulada poderão valer até 100% da nota atribuída. Após esse prazo, o valor máximo da atividade passa a ser de 70% da nota atribuída, devendo ser entregue na aula subsequente da respectiva disciplina. As atividades de produtividade e as tarefas de casa serão solicitadas por meio da plataforma E-Class. Ressaltamos que essas atividades são extremamente importantes para a composição da média bimestral.

Orientações Importantes – Recuperação Única:

Reforçamos que, em caso de ausência em dias de atividades avaliativas (AV1 e AV2), devidamente justificada por atestado médico nominal ao aluno, o documento deverá ser encaminhado imediatamente ao SOE. Nessas situações, o aluno será avaliado na semana de recuperação, mesmo mediante a apresentação do atestado.

Após esse período, caso haja necessidade, o SOE realizará o agendamento da Avaliação Substitutiva.

Ressaltamos ainda que o aluno deverá realizar a Recuperação Única ao final do bimestre nos seguintes casos:

- ausência em AV1 ou AV2;
- obtenção de nota inferior a 6,0 em qualquer um dos instrumentos avaliativos (AV1 ou AV2).

GEOGRAFIA				
DATA		VALOR	Objeto de Conhecimento (Conteúdo)	Critério de Correção
AV1	22/10	10,0	**Capítulo 10 – Página 95 – Sessão "Investigue"** **Orientações:** Em grupos (previamente organizados e informados pela professora), os alunos deverão realizar a proposta apresentada na seção **"Investigue" da página 95**, confeccionando um **Painel Ambiental Coletivo**. **Materiais necessários:** Para a realização da atividade, deverão utilizar **papel Canson**, organizando as informações, imagens, desenhos e demais elementos solicitados na proposta de maneira **criativa, clara e organizada**. **Apresentação:** Ao final, cada grupo deverá apresentar o painel à turma, compartilhando as informações pesquisadas e contribuindo para a conscientização sobre a importância da preservação do meio ambiente.	**Critérios de avaliação – 7,0 pontos** **1. Pesquisa prévia individual – 1,5 ponto** Cada criança deverá trazer sua pesquisa, apresentando informações corretas e relevantes sobre o tema proposto. **2. Organização das informações – 1,0 ponto** As informações deverão estar organizadas no painel de forma clara, coerente e compreensível. **3. Criatividade e recursos visuais – 1,5 ponto** Serão considerados o uso de imagens, desenhos e outros elementos visuais, bem como a criatividade na elaboração do painel. **4. Relação com a proposta ambiental – 1,0 ponto** O trabalho deverá demonstrar compreensão sobre o tema estudado e sobre a importância da preservação do meio ambiente. **5. Trabalho em equipe – 1,0 ponto** Será considerada a participação, colaboração, responsabilidade e respeito entre os integrantes do grupo durante a realização da atividade. **6. Apresentação à turma – 1,0 ponto** Será avaliada a participação dos alunos na apresentação, considerando a clareza, organização e domínio das informações pesquisadas. **Total: 7,0 pontos.**
AV.2	**19/11**	**10,0**	**Apostila 4** **Capítulo 11 –** Ambiente aquático e atmosférico - páginas. 100 até a 111; **Capítulo 12:** O solo e seus problemas ambientais - páginas. 112 até a 119.	Serão avaliadas as respostas corretas, de acordo com o conteúdo estudado durante as aulas • 6 Questões alternativas. • 4 Questões dissertativas

PRODUTIVIDADE		7,0 3,0	**FEIRA CULTURAL -** <u>Trabalho interdisciplinar - Meu jogo matemático</u> **Proposta no componente curricular - Geografia:** Pesquisar e identificar **em qual região do mundo o jogo foi criado ou em qual região os jogos semelhantes tiveram origem**, localizando essa região geograficamente. **Será avaliado:** • Identificação e localização da região de origem; • Utilização de mapa ou representação cartográfica, quando pertinente; • Características geográficas da região pesquisada; • Relação entre o jogo e o espaço geográfico onde surgiu; • Organização e apresentação das informações geográficas. **Importante:** Em anexo, estará disponível a tabela contendo a **explicação detalhada do trabalho**, com todas as orientações para a realização da atividade. 1,0 ponto extra: Demonstração do jogo e presença na Feira Cultural Atividades de sala de aula e casa realizadas com capricho e pontualidade na entrega. .	**1. Localização da origem – 2,0 pontos** Identificação do país ou região onde o jogo surgiu e sua localização no mapa. **2. Pesquisa geográfica – 1,5 ponto** Apresentação de informações sobre a região de origem. **3. Relação entre espaço e cultura – 1,5 ponto** Compreensão da relação entre o jogo, o lugar onde surgiu e os aspectos culturais daquele espaço. **4. Representação cartográfica – 1,0 ponto** Utilização adequada de mapa, localização ou outra representação geográfica. **5. Organização das informações – 1,0 ponto** Clareza, organização e correção das informações geográficas. **Total: 7,0 pontos**
	RECUPERAÇÃO CONTEMPLA O CONTEÚDO DA AV1 E AV2 **RECUPERAÇÃO ÚNICA 30/11**			

CIÊNCIAS				
DATA		VALOR	Objeto de Conhecimento (Conteúdo)	Critério de Correção
AV.1	23/10	10,0	**ATIVIDADE – CICLO DA ÁGUA** Capítulo referência: Cap. 10 -Água uma matéria especial Em grupos (previamente organizado pela professora), as crianças deverão confeccionar um trabalho sobre o ciclo da água, feito em papel Canson A4. O trabalho deverá apresentar as **principais etapas do ciclo da água**, utilizando **imagens ou desenhos** para representar cada etapa e **pequenos textos explicativos** para descrever o que acontece em cada uma delas. O painel deverá ser elaborado de forma **criativa, organizada e visual**, facilitando a compreensão do processo de circulação da água na natureza. Ao final, cada grupo deverá **apresentar o trabalho para a turma**, explicando as etapas representadas e compartilhando o que aprenderam sobre a importância da água e de seu ciclo na natureza.	**Critérios de correção – 10,0 pontos** **Pesquisa individual – 3,0 pontos** Informações corretas e adequadas sobre o ciclo da água. **Imagens – 2,0 pontos** Utilização de imagens ou desenhos que representem as principais etapas do ciclo da água. **Legibilidade e organização – 2,0 pontos** Informações organizadas, com textos legíveis e boa distribuição dos elementos no painel. **Apresentação – 3,0 pontos** Participação na apresentação, explicação das etapas e demonstração de compreensão sobre o ciclo da água. **Total: 10,0 pontos.**
AV2	23/11	10,0	**Apostila 4** Capítulo 11: Energia- página 133 até a 143; Capítulo 12: Eletricidade e magnetismo - páginas 144 até a 161.	Serão avaliadas as respostas corretas, de acordo com o conteúdo estudado durante as aulas 6 Questões alternativas. 4 Questões dissertativas
PRODUTIVIDADE		7,0	**Capítulo 10: Água: uma matéria especial.**	Realização de um trabalho sobre o experimento **"Análise microscópica da água"**, desenvolvido em sala de aula. O aluno deverá registrar o objetivo, os materiais utilizados, as etapas do experimento,

			Relatório do Experimento, proposto na página 126 - Análise microscopia da água.	suas observações e descobertas, além de apresentar um desenho ou registro visual da experiência e uma conclusão sobre a importância do tratamento da água para o consumo. **Serão avaliados:** organização, capricho, compreensão do experimento, qualidade dos registros, participação e capacidade de relacionar a experiência aos cuidados com a água.
		3,0	Atividades de sala de aula e casa realizadas com capricho e pontualidade na entrega	
RECUPERAÇÃO ÚNICA – 01/12		**RECUPERAÇÃO CONTEMPLA O CONTEÚDO DA AV1 E AV2**		

HISTÓRIA				
	DATA	VALOR	Objeto de Conhecimento (Conteúdo)	Critério de Correção
AV.1	26/10	10,0	**ATIVIDADE – PATRIMÔNIO HISTÓRICO DA REGIÃO SUDESTE** Capítulo referência - Cap. 10 - Patrimônios da humanidade **Proposta do trabalho:** O trabalho será realizado em duas etapas: uma individual e outra em grupo. **1. Registro individual:** Cada aluno deverá realizar, **individualmente, um registro no caderno** sobre **dois patrimônios históricos ou pontos turísticos da Região Sudeste**, seguindo as orientações e os conhecimentos trabalhados em sala de aula. O registro deverá apresentar informações que permitam identificar e conhecer os locais escolhidos, demonstrando a compreensão do aluno sobre sua importância histórica, cultural ou turística. **2. Cartaz em grupo:** Em grupos, os alunos deverão confeccionar um **cartaz sobre a Região Sudeste**, apresentando **4 patrimônios históricos ou pontos turísticos**. O cartaz deverá apresentar: • **Imagens** dos locais escolhidos; • **Pequenas legendas**, identificando cada imagem; • **Pequenos textos informativos** sobre cada local; • Informações organizadas e escritas com **letra legível**; • **Criatividade e capricho** na elaboração do cartaz. Ao final, cada grupo deverá realizar uma **apresentação para a turma**, explicando os locais pesquisados e as informações apresentadas no cartaz.	**Critérios de correção – 10,0 pontos** **Pesquisa individual – 3,0 pontos** Informações corretas e adequadas sobre os patrimônios históricos ou pontos turísticos pesquisados. **Imagens – 2,0 pontos** Seleção de imagens relacionadas aos locais pesquisados, acompanhadas de legendas de identificação. **Legibilidade e organização – 2,0 pontos** Informações organizadas, com letra legível e boa distribuição dos elementos no cartaz. **Apresentação – 3,0 pontos** Participação na apresentação, explicação das informações pesquisadas e compreensão do conteúdo. **Total: 10,0 pontos.**

AV.2	24/11	10,0	**Apostila 4** Capítulo 10 :Patrimônios da humanidade- Páginass.64 à75; Capítulo 11: Patrimônios culturais Brasileiros - Páginas. 76 à 90.	Serão avaliadas as respostas corretas, de acordo com o conteúdo estudado durante as aulas • 6 Questões alternativas. • 4 Questões dissertativas
PRODUTIVIDADE		**7,0**	**FEIRA CULTURAL -** Trabalho interdisciplinar - Meu jogo matemático **Proposta no componente curricular - História:** Pesquisar e apresentar a **origem do jogo criado ou de jogos semelhantes**, identificando quando, onde e em qual contexto histórico surgiram. **Será avaliado:** • Pesquisa sobre a origem do jogo; • Identificação do período histórico em que surgiu; • Informações históricas corretas; • Relação entre o jogo e o contexto histórico de sua origem; • Percepção de possíveis mudanças e transformações do jogo ao longo do tempo. **Importante:** Em anexo, estará disponível a tabela contendo a **explicação detalhada do trabalho**, com todas as orientações para a realização da atividade. ___________________________________. 1,0 ponto extra: Demonstração do jogo e presença na Feira Cultural.	**1. Pesquisa sobre a origem do jogo – 2,0 pontos** Identificação da origem, período e contexto histórico do jogo ou de um jogo semelhante. **2. Informações históricas – 1,5 ponto** Apresentação de informações corretas e relevantes. **3. Contextualização histórica – 1,5 ponto** Relação entre o jogo e a sociedade ou o período histórico em que surgiu. **4. Transformações ao longo do tempo – 1,0 ponto** Identificação de mudanças ocorridas no jogo ou na forma de jogar ao longo do tempo. **5. Organização da pesquisa – 1,0 ponto** Clareza, organização e apresentação das informações pesquisadas. **Total: 7,0 pontos**
		3,0	Atividades de sala de aula e casa realizadas com capricho e pontualidade na entrega	
RECUPERAÇÃO ÚNICA – 02/12	**RECUPERAÇÃO CONTEMPLA O CONTEÚDO DA AV1 E AV2**			

PORTUGUÊS				
	DATA	VALOR	Objeto de Conhecimento (Conteúdo)	Critério de Correção
AV.1	**27/10**	10,0	Capítulo referência: **Capítulo 10 – Leitor de livros, leitor do mundo** **Fazendo livro com arte** **Como será realizado?** O trabalho será desenvolvido em **duas etapas: pesquisa individual e produção do livro em grupo**. **1. Pesquisa individual** Cada aluno deverá realizar, **no caderno de Português**, uma pesquisa sobre os **9 gêneros textuais** que farão parte do livro: • Piada • Conto • Fábula • Verso popular • Canção • História em quadrinhos • Relato pessoal • Crônica • Cordel Para **cada gênero textual**, o aluno deverá: • escrever um **pequeno conceito**, explicando de forma simples o que é aquele gênero; • pesquisar e selecionar **um exemplo** do gênero; • registrar a **fonte** de onde o exemplo foi retirado. **2. Produção do livro em grupo** Depois da pesquisa individual, os alunos irão **reunir as pesquisas e produzir um único livro em grupo**. Para cada gênero textual, o livro deverá apresentar: **CONCEITO → EXEMPLO → FONTE**	**Critérios de correção – 10,0 pontos** **Pesquisa individual – 3,0 pontos** Pesquisa dos gêneros textuais, com conceitos corretos e adequados para cada gênero. **Exemplos dos gêneros – 2,0 pontos** Apresentação de um exemplo correspondente para cada gênero solicitado, com indicação da fonte. **Legibilidade e organização – 2,0 pontos** Textos e conceitos organizados, legíveis e bem distribuídos nas páginas do livro. **Criatividade e capricho – 3,0 pontos** Elaboração criativa e cuidadosa das páginas e da capa, utilizando diferentes materiais e recursos. **Total: 10,0 pontos.**

			Ou seja, cada gênero terá sua própria página ou espaço no livro. O livro deverá conter os **9 gêneros solicitados**, totalizando **9 conceitos e 9 exemplos**. **3. Organização e montagem** Os conceitos e exemplos selecionados pelo grupo deverão ser **organizados e colados nas folhas coloridas**. As páginas poderão ser decoradas de maneira **criativa e caprichosa**, utilizando diferentes materiais. **4. Confecção da capa** Por último, o grupo deverá confeccionar uma **capa para o livro**, contendo o título e uma decoração criativa relacionada ao trabalho.	
AV2	**25/11**	**10,0**	Leitura e interpretação de texto Conjunção, preposição e advérbios.	Serão avaliadas as respostas corretas, de acordo com o conteúdo estudado durante as aulas • 5 Questões alternativas. • 5 Questões dissertativas.
RD		**10,0**	Relato Pessoal	**Estrutura do texto – 2,0 pontos:** início, desenvolvimento e final coerentes. **Coerência e criatividade – 2,0 pontos:** ideias organizadas e história criativa. **Elementos da narrativa – 2,0 pontos:** personagens, tempo, espaço e narrador. **Uso da linguagem – 2,0 pontos:** frases claras e pontuação adequada. **Ortografia e escrita – 1,5 ponto:** poucos erros ortográficos. **Apresentação e organização – 0,5 ponto:** letra legível, organização e respeito às margens.

PRODUTIVIDADE		7,0 3,0	TRABALHO DE PRODUTIVIDADE – AUTORRETRATO FOTOGRÁFICO Cada aluno deverá produzir um **Autorretrato Fotográfico**, apresentando momentos importantes de sua vida por meio de fotografias e de uma pequena produção autobiográfica. Atividades de sala de aula e casa realizadas com capricho e pontualidade na entrega	**Critério de correção - 7,0 pontos** **1. Capa – 0,5 ponto** Identificação completa e apresentação do trabalho. **2. Fotografias – 1,5 ponto** Seleção de diferentes fases da vida e organização das imagens. **3. Legendas das fotografias – 1,0 ponto** Identificação e breve descrição dos momentos registrados. **4. Produção textual autobiográfica – 2,5 pontos** Conteúdo, organização das ideias e uso da 1ª pessoa. **5. Organização, capricho e criatividade – 1,0 ponto** Apresentação, legibilidade e cuidado. **6. Entrega no prazo – 0,5 ponto** **Total: 7,0 pontos.**
RECUPERAÇÃO ÚNICA – 03/12		**RECUPERAÇÃO CONTEMPLA O CONTEÚDO DA AV1 E AV2**		

MATEMÁTICA				
	DATA	VALOR	Objeto de Conhecimento (Conteúdo)	Critério de Correção
AV1	28/10	10,0	Apresentar aos alunos (em grupos) uma série de problemas do mundo real que envolvem Situações problemas do dia a dia • Medidas de comprimento • Medidas de massa • Medidas de capacidade • Medidas de temperatura • Medidas de tempo Em grupos os alunos devem resolver os problemas, discutindo estratégias e métodos de resolução.	**Critério de correção – 10,0 pontos** **Cálculos e resolução das situações-problema – 10,0 pontos** A pontuação será atribuída de acordo com a **quantidade de situações-problema resolvidas corretamente**, considerando os conteúdos trabalhados: medidas de comprimento, massa, capacidade, temperatura e tempo. **Total: 10,0 pontos.**
AV2	26/11	10,0	Cap. 10 - Medidas e comparações Apostila 4 - págs. 164 à 198 Cap. 11 - Probabilidade e estatística Apostila 4 - págs. 199 à 212	Serão avaliadas as respostas corretas, de acordo com o conteúdo estudado durante as aulas • 6 Questões alternativas. • 4 Questões dissertativas.

PRODUTIVIDADE		7,0	**FEIRA CULTURAL** - <u>Trabalho interdisciplinar - Meu jogo matemático</u> **Proposta no componente curricular - Matemática:**O jogo deverá envolver conhecimentos matemáticos trabalhados em sala de aula, de maneira adequada à faixa etária e ao conteúdo estudado. **Será avaliado:** • Correção dos conceitos e cálculos matemáticos; • Utilização adequada dos conteúdos estudados; • Desafios matemáticos coerentes com a proposta do jogo; • Clareza na resolução das situações propostas; • Funcionamento do jogo de acordo com a proposta matemática. **Importante:** Em anexo, estará disponível a tabela contendo a **explicação detalhada do trabalho**, com todas as orientações para a realização da atividade. 1,0 ponto extra: Demonstração do jogo e presença na Feira Cultural.	**MATEMÁTICA – 7,0 pontos** **1. Conteúdo matemático – 2,0 pontos** Utilização correta dos conhecimentos matemáticos trabalhados em sala. **2. Desafios matemáticos – 1,5 ponto** Elaboração de situações, cálculos ou desafios coerentes com o jogo. **3. Funcionamento do jogo – 1,5 ponto** O jogo apresenta objetivo, dinâmica e regras que permitem sua realização. **4. Aplicação da Matemática – 1,0 ponto** Os conhecimentos matemáticos são utilizados de maneira significativa durante a partida. **5. Organização e clareza – 1,0 ponto** Instruções, cartas, tabuleiro, peças e demais elementos estão organizados e compreensíveis. **Total: 7,0 pontos**
		3,0	Atividades de sala de aula e casa realizadas com capricho e pontualidade na entrega.	
RECUPERAÇÃO ÚNICA – 04/12		**RECUPERAÇÃO CONTEMPLA O CONTEÚDO DA AV1 E AV2**		

INGLÊS				
	DATA	VALOR	Objeto de Conhecimento (Conteúdo)	Critério de Correção
AV.2	5MA/5MB/5TA 24/11 5TB 25/11	10,0	Unit 4 – For a better world! - Environment - Food - Simple present - Nature	Serão avaliadas as respostas corretas, de acordo com o conteúdo estudado durante as aulas.
PRODUTIVIDADE	5MA/5MB/5TA 03/11 5TB 04/11	7,0	Save the planet	Trabalho de inglês sobre as ações que fazemos para ajudar o meio ambiente. Selecionar 10 ações. Tirar fotos de você realizando estas ações e descrever as imagens utilizando a estrutura a seguir: “I save water to help the planet”
	No decorrer do bimestre	3,0	Lição de sala, lição de casa e participação.	Lição de sala, lição de casa e participação.
RECUPERAÇÃO ÚNICA: 5MA/5MB/5TA - 01/12 5TB - 02/12				

RELIGIÃO				
DATA		VALOR	Objeto de Conhecimento (Conteúdo)	Critério de Correção
AT.1		10	Cap. 33 – Isto é pra você também - págs. 76 e 77	Recorte e colagens – 5,0 pontos Legibilidade – 2,0 pontos Ortografia – 3,0 pontos
PRODUTIVIDADE		7,0 3,0	**FEIRA CULTURAL -** Trabalho interdisciplinar - Meu jogo matemático **Proposta no componente curricular – Ensino Religioso:** Investigar e refletir sobre os **valores e atitudes necessários para uma boa convivência durante a realização de um jogo**, relacionando a experiência com o respeito ao próximo e à convivência em grupo. **Importante:** Em anexo, estará disponível a tabela contendo a **explicação detalhada do trabalho**, com todas as orientações para a realização da atividade. 1,0 ponto extra: Demonstração do jogo e presença na Feira Cultural. Atividades de sala de aula e casa realizadas com capricho e pontualidade na entrega.	**1. Escolha dos valores – 2,0 pontos** Identificação de três valores importantes para uma convivência respeitosa durante o jogo. **2. Compreensão dos valores – 1,5 ponto** Explicação adequada sobre o significado dos valores escolhidos. **3. Relação entre valores e jogo – 1,5 ponto** Identificação de situações em que os valores podem ser praticados durante as partidas. **4. Reflexão sobre convivência – 1,0 ponto** Compreensão da importância do respeito, cooperação, empatia e responsabilidade na convivência. **5. Organização e clareza – 1,0 ponto** Apresentação clara e organizada da reflexão e das informações. **Total: 7,0 pontos** **O aluno deverá escolher 3 valores como : Respeito, Cooperação , Honestidade , Empatia , Responsabilidade, Amizade, Paciência ou Solidariedade , pesquisar e registrar no caderno de Arte:** • Quais valores são importantes para que as pessoas possam jogar juntas de maneira respeitosa e saudável; • **Três valores** que estejam relacionados ao jogo criado; • O significado de cada valor escolhido; • Como esses valores podem ser praticados durante as partidas;

				• Como o respeito às regras e aos participantes contribui para uma boa convivência.

ED. FÍSICA – Profa. Mirian				
DATA		VALOR	Objeto de Conhecimento (Conteúdo)	Critério de Correção
AT.1		3,0	Esporte de Campo e taco e esporte de rede/parede	Peteca Adaptada Divida as crianças em dois times e utilize uma rede baixa ou linha no meio. As crianças devem bater na peteca ou balão, tentando fazê-lo cruzar a rede e cair no campo adversário.
AT.2	No decorrer do bimestre	7,0	Esporte de Campo e taco e esporte de rede/parede	Participação e desempenho nas atividades proposta

ARTES				
DATA		VALOR	Objeto de Conhecimento (Conteúdo)	Critério de Correção
AT.1		10	Trazer uma foto de alguém e fazer no caderno de artes uma caricatura.	Caricatura realizada de acordo com a proposta
PRODUTIVIDADE		7,0	**FEIRA CULTURAL** - Trabalho interdisciplinar - Meu jogo matemático **Proposta no componente curricular – Arte:** Criar e confeccionar o jogo utilizando **materiais reciclados**, explorando elementos visuais e artísticos na construção do trabalho. **Será avaliado:** • Criatividade na criação do jogo; • Estética e identidade visual;	**1. Criatividade – 2,0 pontos** Originalidade na criação e desenvolvimento do jogo. **2. Composição visual – 1,5 ponto** Utilização harmoniosa de cores, formas, imagens, letras e demais elementos visuais. **3. Utilização de materiais recicláveis – 1,5 ponto**

		3,0	• Utilização criativa dos materiais reciclados; • Harmonia entre cores, formas, imagens e demais elementos; • Capricho, acabamento e organização; • Apresentação visual do jogo. **Importante:** Em anexo, estará disponível a tabela contendo a **explicação detalhada do trabalho**, com todas as orientações para a realização da atividade. 1,0 ponto extra: Demonstração do jogo e presença na Feira Cultural. Atividades de sala de aula e casa realizadas com capricho e pontualidade na entrega.	Aproveitamento criativo e adequado dos materiais que seriam descartados. **4. Estética e identidade do jogo – 1,0 ponto** Criação de uma identidade visual coerente com o nome e a proposta do jogo. **5. Capricho e acabamento – 1,0 ponto** Cuidado, organização, limpeza e qualidade na finalização do trabalho. **Total: 7,0 pontos**

Projeto interdisciplinar – Feira cultural

Disciplina	Como o jogo será avaliado?	O que será observado?	Valor
Matemática	O jogo deverá envolver conhecimentos matemáticos trabalhados em sala de aula, de forma clara e significativa.	• Correção dos conceitos matemáticos • Desafios adequados ao nível escolar • Coerência entre a proposta e a prática do jogo	**7,0 pontos**
História	Identificar e apresentar a origem do jogo ou de jogos semelhantes, relacionando-o ao seu contexto histórico.	• Pesquisa sobre a origem do jogo • Informações históricas corretas • Relação com o período histórico e sua evolução ao longo do tempo	**7,0 pontos**
Geografia	Indicar a região do mundo onde o jogo se originou ou à qual está relacionado, apresentando características desse espaço geográfico.	• Localização da região no mapa • Características geográficas e culturais da região • Relação entre o jogo e o espaço geográfico	**7,0 pontos**
Ciências	Relacionar o jogo ao funcionamento do corpo humano, especialmente às habilidades desenvolvidas durante sua realização.	• Identificação das habilidades do corpo e da mente envolvidas (atenção, memória, concentração, raciocínio lógico, coordenação motora etc.) • Explicação das habilidades desenvolvidas • Relação entre o jogo e o bem-estar (quando pertinente)	**7,0 pontos**
Artes	Avaliar a estética, a criatividade e a construção do jogo, utilizando materiais reciclados de forma inovadora e bem elaborada.	• Criatividade no design do jogo • Uso adequado e criativo de materiais reciclados • Capricho, acabamento e apresentação visual • Harmonia de cores, formas e organização	**7,0 pontos**
Religião	Relacionar o jogo a valores e princípios que favoreçam uma convivência saudável e respeitosa.	• Presença de valores como respeito, cooperação, honestidade e responsabilidade • Atitudes de respeito às regras e aos participantes • Relação entre o jogo e a convivência com o próximo	**7,0 pontos**