

Prefeitura de Santos – Ume Judoca Ricardo Sampaio Cardoso. Atividades de Linguagens_ 6º Anos

As atividades de Linguagens são referentes as aula de Língua Portuguesa, Inglês, Artes e Educação Física.

(Essa atividade desse ser entregue até dia 13 de agosto).

***Obrigatório**

1. Nome Completo e número de chamada. *

2. Série *

Marcar apenas uma oval.

A

B

Artes - Videogames e arte

Videogame e arte, será nosso tema nesse roteiro.

Quando pensamos em Artes, jamais lembramos dos games, a maioria das pessoas não conseguem associá-los a produções artísticas. Mas a arte pode está associada a esse universo.

Podemos destacar 5 elementos que nos fazem pensar sobre esse assunto.

- Gráficos.
- Enredo.
- Música.
- Incentivam a criatividade.
- Colaboram para a preservação da cultura.

3. 1-Você pode aprender jogando ou jogos são só diversão? *

1 ponto

Marcar apenas uma oval.

Jogos são só diversão

Aprendo jogando

4. 2- O que te faz jogar um jogo eletrônico? *

1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- Os gráficos
- O enredo (ação do jogo)
- A influência dos amigos

O primeiro item da lista é também o mais óbvio de todos. É facilmente compreensível que a ilustração e criação de desenhos é uma forma de arte. A princípio, durante a era de jogos 8 bits, o universo imagético dos games era mais limitado e uniforme. Mas a expansão da tecnologia colaborou para que possamos ter aventuras com o mesmo aspecto de um quadro pintado á óleo ou de um desenho feito à nanquim. À título de exemplo, podemos citar sky light awaits.



[http://youtube.com/watch?](http://youtube.com/watch?v=g3r1KbzSiT8)

[v=g3r1KbzSiT8](http://youtube.com/watch?v=g3r1KbzSiT8)

5. 3- Na sua opinião os gráficos dos videogames podem ser considerados uma forma de arte? * 1 ponto

As histórias servem para contextualizar as aventuras que o jogador terá contato dentro de cada game. Ao mesmo tempo, é um elemento que adiciona uma nova camada artística. Com o passar das décadas, os enredos mais complexos deixaram de ser empregados somente em RPGs. Atualmente, qualquer gênero consegue trazer uma campanha que disponibiliza tramas envolventes e personagens profundamente desenvolvidos. É como estar em contato com um filme em que você pode participar e interagir, missão após missão.



[http://youtube.com/watch?](http://youtube.com/watch?v=DHohBVfhGDU)

[v=DHohBVfhGDU](http://youtube.com/watch?v=DHohBVfhGDU)

6. 4- Na sua opinião qual o objetivo do enredo (história) no videogame? *

1 ponto

A trilha sonora é parte importante do jogo, ela dá o toque final necessário para adicionar clímax a ele. Para legitimar essa importância existem premiações como Videogame Awards - equivalente a um Oscar - que avaliam as músicas escolhidas para dar tema aos games em uma categoria específica. Por vezes, artistas renomados se envolvem com essa parte da produção, como aconteceu com Destiny, por exemplo, que ganhou canções do ex integrante dos Beatles, Paul McCartney.



[http://youtube.com/watch?](http://youtube.com/watch?v=GgM4zSfhLbk)

[v=GgM4zSfhLbk](http://youtube.com/watch?v=GgM4zSfhLbk)

7. 5- Na sua opinião a música é parte importante do jogo, ou você deixa seu jogo sem som? * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- A música é parte importante do jogo
- Deixo o jogo sem som
- Depende do jogo e da ocasião
- Outro: _____

Além de reunir diversas qualidades de arte, outra característica possível dentro dos games é o incentivo à criatividade dos jogadores, dependendo do gênero. A famosa franquia The Sims permite que se invente um mundo só seu, onde o usuário utiliza as ferramentas do jogo e molda os indivíduos, a cidade onde vivem e suas casas de acordo com sua vontade, a música estimula o jogador a manter-se concentrado e causa uma sensação de bem estar e alegria, onde o jogador se sente motivado e adquire de certa forma uma paciência que excede os limites da normalidade, sim pois passar horas e horas personalizando coisas exige muito FOCO e PACIÊNCIA . Outro exemplo desse atalho criativo é visto no Rockstar Editor, um software disponibilizado pela desenvolvedora de GTA 5, que permite que a maioria dos elementos gráficos existentes em Los Santos sejam utilizados pelos jogadores para compor vídeos. Disto podem surgir paródias, remakes de cenas de filmes e mais o que que sua imaginação e os recursos do programa permitirem. Um dos lançamentos recentes que se destacam nesse sentido é Mario Maker, que chegou a concorrer ao prêmio de melhor jogo do ano, em 2015.

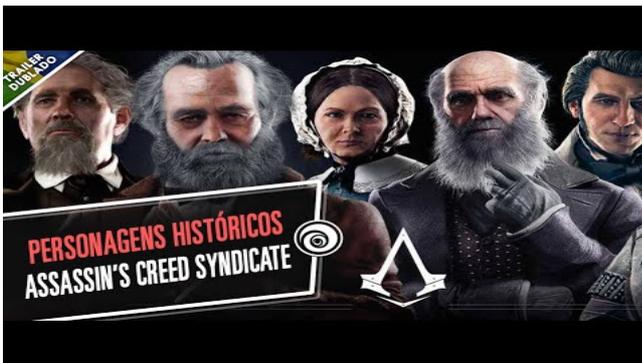


[v=xDgQLTApnk](http://youtube.com/watch?v=xDgQLTApnk)

<http://youtube.com/watch?>

8. 6- Você concorda com o texto acima quando ele cita que os jogos podem incentivar a criatividade, o foco e a paciência? Justifique sua resposta. * 1 ponto

Uma das premissas de uma obra de arte é a manutenção histórica, o posicionamento e representação de um momento cultural na linha do tempo do nosso planeta. Quando estudamos as pinturas rupestres das cavernas pre-históricas e também os gigantes afrescos de igrejas da época renascentista, estamos passando pelo reflexo da social e condições materiais e intelectuais de cada uma das épocas. Os videogames também tem essa função - por isso pixels remetem aos anos 80/90, gráficos 3D são associados ao momento atual e, provavelmente, a realidade aumentada graças à dispositivos VR deixará sua marca muito em breve. Mas a vantagem dos jogos é que, ainda, podem trazer de volta a perspectiva de tempos passados colidindo com toda essa possibilidade tecnológica que temos hoje, o que reforça ainda mais seu caráter de preservação cultural. Vemos isso em franquias como Assassin's Creed, que coloca o jogador em contato com uma versão realista do que foi a cidade de Paris durante a Revolução Francesa, como aconteceu no título Unity, ou de Londres durante o período vitoriano em Syndicate. O mesmo acontece em jogos que envolvem a temática da mitologia, como é o caso de God Of War. É como se divertir e, ao mesmo tempo, adquirir conhecimento!



[v=6eDF75L3720](https://www.youtube.com/watch?v=6eDF75L3720)

<http://youtube.com/watch?>

9. 7 - Os jogos com personagens históricos tornam a aprendizagem mais fácil? Você se interessa por esse tipo de game? * 1 ponto

10. 8- Depois de ler os textos e ver os vídeos você que respondeu que jogos são só diversão mudou de ideia? *

Marcar apenas uma oval.

sim

Não

Inglês - "All about me!"

- Tema da aula: "All about me!" ("Tudo sobre mim!").
- A atividade dessa quinzena será muito simples. Vocês deverão escrever em Inglês sobre vocês mesmos. Vamos lá?

- Mas o que é escrever sobre mim?
- É falar sobre o que eu gosto;
- É falar sobre o que eu quero e acredito;
- É falar dos meus gostos, das minhas manias, dos meus desejos, das minhas crenças. Enfim é ser leve, divertido, sensível e sincero, sem muitos rodeios...

* Prestem atenção às frases em destaque, elas estão separadas e abaixo delas há um espaço livre para vocês escreverem a ou as palavra(s) principal(is).

- My favorite food (minha comida favorita). Qual ou Quais são?
- My favorite color (minha cor favorita). Qual ou quais são?
- My favorite book (meu livro favorito). Qual ou quais são?
- My favorite thing to do (algo favorito que eu faço!);
- My favorite toy or game(meu brinquedo ou jogo favorito) Qual ou quais são?
- This is me! (Esse(a) sou eu!)Fale um pouco sobre você.

11. 1 - My favorite food? * 1 ponto

12. 2 - My favorite color? * 1 ponto

13. 3 - My favorite book? * 1 ponto

14. 4 - My favorite thing to? * 1 ponto

15. 5 - My favorite toy? * 1 ponto

16. This is me! * 1 ponto

Educação Física- Jogos eletrônicos.

Ume Prefeito
Florestan
Fernandes

Professoras:
Juliana Leão
Letícia Barcellos

[v=p2JG9rDULtE](http://youtube.com/watch?v=p2JG9rDULtE)

<http://youtube.com/watch?>

17. 1- 0 que são jogos eletrônicos? *

1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- a) São jogos que não envolvem tecnologia.
- b) São jogos alternativos para jogar na quadra.
- c) São jogos da infância.
- d) São jogos que usa a tecnologia de computador, tablets, telefones celulares, máquinas de fliperama ou em consoles.

18. 2- São nomes de videogames que contribuíram para a evolução dos Jogos Eletrônicos. *

1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- a) Playstation, Nintendo Wii, e Xbox.
- b) Nintendo Wii, rouba bandeira e pega-pega.
- c) Playstation, Nintendo Wii, e esconde-esconde.
- d) Xbox, pega-pega, boliche.

19. 3- São benefícios dos jogos eletrônicos. *

1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- a) Diminui o raciocínio lógico, aumenta a tolerância a frustrações, diminui a atenção e agilidade.
- b) melhora o raciocínio lógico, reduz a tolerância a frustrações, diminui a atenção e agilidade.
- c) melhora o raciocínio lógico, aumenta a tolerância a frustrações, melhorar a atenção e agilidade.
- d) Não tem benefícios, apenas prejuízos.

20. 4- O uso excessivo de jogos eletrônicos pode causar problemas à saúde como: * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- a) descontrole emocional , emagrecimento, melhora da visão entre outros.
- b) Melhora do emocional e cognitivo, obesidade, problemas de visão entre outros.
- c) Não existe prejuízo apenas benefícios.
- d) descontrole emocional e cognitivo, obesidade e sedentarismo, problemas de visão entre outros.

Língua Portuguesa

Apagão

Apagão em escala planetária festejará o brilho das estrelas Pouca gente ouviu falar de poluição luminosa, mas tal coisa existe e é um pesadelo na vida de astrônomo, pois rouba a beleza do céu estrelado. Não foram os astros que perderam o frescor, a humanidade é que iluminou intensamente a Terra e ofuscou a noite. A poluição luminosa é causada pelo excesso de iluminação urbana. (...) Para chamar a atenção para o problema, astrônomos de diversos países começaram a organizar algo como o dia mundial do céu escuro. A ideia é que as luzes das cidades fossem apagadas por alguns instantes. Isso em 18 de abril de 2005, quando seriam lembrados os 50 anos da morte de Albert Einstein. (Revista O Globo, Rio de Janeiro, 3/10/2004)

21. 1 - Da leitura do texto, pode-se entender que a poluição luminosa é provocada * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- pelo brilho intenso das estrelas.
- pela perda do frescor dos astros.
- pela pouca iluminação de algumas cidades.
- pelo excesso de iluminação urbana.
- pelo brilho lunar.

22. 2 -De acordo com o texto, o excesso de iluminação é uma preocupação para os astrônomos porque *

Marcar apenas uma oval.

- dificulta a iluminação urbana.
- ilumina excessivamente a cidade.
- impede a plena observação das estrelas.
- torna a noite ainda mais escura.
- as pessoas se incomodam com tanta luz.

23. 3 - A questão central tratada no texto é a *

Marcar apenas uma oval.

- economia de energia.
- beleza das estrelas.
- pesquisa dos astros.
- poluição luminosa.
- A falta de luz.

24. 4 - A finalidade desse texto é *

Marcar apenas uma oval.

- informar a preocupação dos astrônomos.
- denunciar os perigos de um apagão.
- alertar sobre o consumo de energia.
- valorizar o excesso de iluminação urbana.
- mostrar a preocupação das pessoas referente a luz.

25. 5 - Assinale a frase em que os advérbios expressam ideias de tempo e negação: *

1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- Falei calmamente com os embaixadores.
- Não me pergunte as razões da minha atitude.
- Eles sempre chegam atrasados.
- Hoje acreditei em você, mas não acreditarei mais!
- Agora seremos felizes para sempre.

O CADERNO

Sou eu que vou seguir você
Do primeiro rabisco até o be-a-bá.
Em todos os desenhos coloridos vou estar:
A casa, a montanha, duas nuvens no céu
E um sol a sorrir no papel.
(...)
O que está escrito em mim
Comigo ficará guardado, se lhe dá prazer.
A vida segue sempre em frente, o que se há de fazer.
Só peço a você um favor, se puder:
Não me esqueça num canto qualquer.

26. 6 - A expressão "A vida segue sempre em frente" indica que na vida: *

1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- tudo acaba.
- tudo passa.
- tudo estaciona
- tudo fica como está.
- passamos por fases.

27. 7 - No poema, o verso "Do primeiro rabisco até o be-a-bá" sugere a aprendizagem * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- do desenho.
- da fala.
- da escrita.
- da pintura.
- da leitura.

28. 8 - A partir da leitura do poema, pode-se concluir que o caderno * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- gosta muito de todas as crianças.
- fala como se fosse uma pessoa.
- sonha com desenhos coloridos.
- gosta muito de rabiscar.
- fica triste por ser deixado de lado.

Você sabia que os cupins vivem em um reinado?

Reis, rainhas e operários são alguns dos integrantes do reino dos cupins. Reino? É, você não leu errado. Os cupins vivem em colônias onde as tarefas são distribuídas como em um palácio real. Vejamos...

A rainha e ao rei não cabem trabalhos cansativos como os que são atribuídos aos seus súditos. O casal tem como função reproduzir, gerar filhotes. Quando a rainha é fecundada, seu abdome cresce de dois a três milímetros e ela pode pôr dois ovos por minuto! No final do dia, ela chega a colocar de 20 mil a 30 mil ovos. Reis e rainhas costumam viver de 15 a 45 anos. Na colônia, somente o casal real apresenta olhos. Os demais indivíduos se guiam pelo olfato. Mais uma curiosidade: o rei é menor que os demais cupins e apresenta cor escura.

Mas quem zela pelos ovos da realeza, que ficam incubados por cerca de duas semanas? Isso já é trabalho de cupim-operário, assim como a perfuração de madeira e a busca e o armazenamento de alimento para os demais membros da colônia. Ah, sim: a construção, a reparação, a expansão e a limpeza do ninho também ficam por conta deles, além da eliminação de indivíduos adoecidos ou mortos e os cuidados com os recém-nascidos. Ufa!

Como os operários têm muito a fazer e a segurança do cupinzeiro não pode ser comprometida, há, ainda, os cupins-soldados, que protegem o ninho contra outros animais que possam ameaçar o local. Suas mandíbulas são maiores e mais fortes que as dos demais cupins, e eles têm grande força na cabeça. Fora isso, os soldados produzem uma secreção tóxica para usar contra qualquer invasor.

Mas como é que nascem soldados, operários, reis e rainhas? Na verdade, a ninfa – larva do cupim – não tem identidade definida. Depois de saírem dos ovos, elas se alimentam e se desenvolvem por cerca de duas semanas, quando, então, se revelam soldados, operários ou alados, que são cupins destinados à reprodução, aqueles que podem dar origem a uma nova colônia. Esses cupins com asas, quanto estão prontos, voam em busca de um local para construir um novo ninho, tornando-se novos reis e rainhas.

Jaqueline Aparecida Gonçalves Soares. Revista "Ciência Hoje das Crianças". Edição 210. Disponível em: <<http://capes.cienciahoje.org.br>>.

29. 9 - O texto sobre o reinado dos cupins tem intenções: * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- didáticas.
- científicas.
- jornalísticas.

30. 10 - Em "Os cupins vivem em colônias onde as tarefas são distribuídas como em um palácio real.", o termo "como" desempenha a função de: * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- dar um exemplo.
- apontar uma causa.
- fazer uma comparação.

31. 11 - A autora usou a interjeição "Ufa!" para exprimir o sentimento de: * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- alívio, após elencar as tantas tarefas do cupim-operário.
- alegria, após elencar as tantas tarefas do cupim-operário.
- admiração, após elencar as tantas tarefas do cupim-operário.

32. 12 - Em "Suas mandíbulas são maiores e mais fortes que as dos demais cupins, e eles têm grande força na cabeça.", a autora expõe características: * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- dos reis e rainhas.
- dos cupins-operários.
- dos cupins-soldados.

33. 13 - A expressão "larva do cupim": * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- explica "ninfa".
- caracteriza "ninfa".
- complementa "ninfa".

34. 14 - Identifique aqueles que, segundo o texto, "são cupins destinados à reprodução": * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- "soldados".
- "operários".
- "alados".

35. 15 - De acordo com o texto, o rei e a rainha têm a função de: * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- gerar filhotes.
- cuidar dos ovos no período de incubação.
- proteger os ninhos contra os animais ameaçadores.

Quantas horas por dia dorme o bicho-preguiça?

Com ocorrência restrita ao continente americano, o bicho-preguiça pode viver até 40 anos e chega a dormir 14 horas por dia. Sua lentidão pode ser percebida em todos os seus movimentos, até o ato de alongar os membros é feito sem pressa alguma. As compridas garras são utilizadas unicamente para conseguir alimento e para auxiliar na locomoção pelas copas das árvores.

Por possuir entre 8 e 9 vértebras cervicais, a preguiça pode girar a cabeça em um ângulo de até 270° sem mover o restante do corpo. Outra curiosidade, é que esses animais não ingerem água, eles se hidratam com a água absorvida dos alimentos e do orvalho da vegetação.

O bicho-preguiça tem características peculiares, como a cor dos pelos, que varia entre cinza e marrom com manchas que também variam de tonalidade. Pode apresentar manchas escuras em volta dos olhos, tem unhas longas e um olhar piedoso.

A principal arma contra a predação é a camuflagem. Devido a sua principal característica, a lentidão, a preguiça acaba sendo presa fácil para o seu maior predador: o homem.

No Parque Zoológico do Museu Goeldi, e Belém (PA), existem cerca de 30 preguiças-comuns (*Bradypus variegatus*) e dois exemplares de preguiça-real (*Choloepus didactylu*). As preguiças-reais são mantidas em cativeiro, enquanto as comuns ficam soltas no parque. É fácil vê-las penduradas nas árvores se alimentando de folhas, frutos e brotos.

A preguiça-comum pertence à família Bradypodidae e possui três dedos em cada pata. Já as da família Megalonychidae (grupo ao qual pertencem as preguiças-reais) apresentam apenas dois dedos.

Disponível em: <<http://www.abc.com.br/infantil/voce-sabia/2015/03/quantas-horas-por-dia-dorme-o-bicho-preguica>>.

36. 16 - De acordo com o texto, o bicho-preguiça tem "ocorrência restrita ao continente americano". O que isso quer dizer? *
- 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- Isso quer dizer que o bicho-preguiça ocorre somente no continente americano.
- Isso quer dizer que o bicho-preguiça ocorre principalmente no continente americano.
- Isso quer dizer que o bicho-preguiça ocorre esporadicamente no continente americano.

37. 17 - Em "As compridas garras são utilizadas unicamente para conseguir alimento e para auxiliar na locomoção pelas copas das árvores.", o autor do texto expõe: *
- 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- as condições das garras compridas do bicho-preguiça.
- as finalidades das garras compridas do bicho-preguiça.
- as consequências das garras compridas do bicho-preguiça.

38. 18 - Observe este período do texto: "Por possuir entre 8 e 9 vértebras cervicais, a preguiça pode girar a cabeça em um ângulo de até 270° sem mover o restante do corpo." Nesse período, a vírgula assinala: *

Marcar apenas uma oval.

- uma omissão de informação.
- uma intercalação de informação.
- um deslocamento de informação.

39. 19 - Na passagem "O bicho-preguiça tem características peculiares, como a cor dos pelos [...]", o termo "como" introduz: *

Marcar apenas uma oval.

- um exemplo das características peculiares do bicho-preguiça.
- uma hipótese sobre as características peculiares do bicho-preguiça.
- uma comparação entre as características peculiares do bicho-preguiça.

40. 20 - Segundo o texto, "a preguiça acaba sendo presa fácil para o seu maior predador: o homem". Por quê? *

41. 21 - Na parte "As preguiças-reais são mantidas em cativeiro, enquanto as comuns ficam soltas no parque.", a expressão destacada poderia ser substituída por: *

Marcar apenas uma oval.

- visto que.
- para que.
- ao passo que.

42. 22 - No trecho "A preguiça-comum pertence à família Bradypodidae e possui três dedos em cada pata.", vocábulo "e" exprime: *

Marcar apenas uma oval.

- a soma de fatos sobre a preguiça-comum.
- o contraste de fatos sobre a preguiça-comum.
- a alternância de fatos sobre a preguiça-comum.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários