

Prefeitura de Santos – Ume Judoca Ricardo Sampaio Cardoso. Atividades de Linguagens_ 7º 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
- ☐ Outro: _____

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 à óleo ou de um desenho feito à nanquim. À título de exemplo, podemos citar sky light awaits.

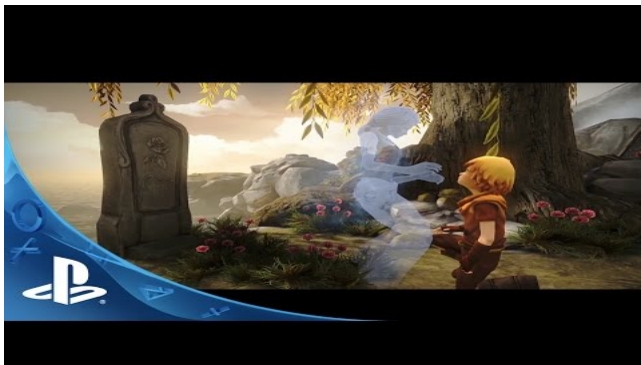


[v=g3r1KbzSiT8](https://www.youtube.com/watch?v=g3r1KbzSiT8)

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

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

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

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

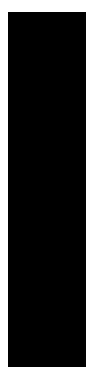
15. 5 - My favorite toy? *

1 ponto

16. 6- This is me! *

1 ponto

Educação Física- Jogos Eletrônicos



Ume Prefeito
Florestan
Fernandes

Professoras:
Juliana Leão
Letícia Barcellos



[v=p2JG9rDULtE](https://www.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.

Pular para a pergunta 21

Língua Portuguesa

O Monge e o rei

Há muito tempo, havia um rei poderoso que desfrutava uma vida protegida e prazerosa dentro das paredes de seu castelo. Um dia, ele decidiu se aventurar por seu reino para ver o que poderia experimentar e aprender. Logo ele se deparou com um monge e, num tom usual que impunha obediência, ele disse: — Monge, ensina-me sobre o céu e o inferno! O monge olhou para o poderoso rei e, numa voz irritada, disse: — Não posso ensinar-lhe sobre o céu e o inferno. Você é limitado demais. Você não passa de um preguiçoso. Os ensinamentos que eu tenho são para pessoas puras e santas. Você não chega nem perto disso. Saia do meu caminho! O rei ficou furioso. Ele estava atordoado com a ousadia do monge por falar-lhe daquela maneira. Num impulso de raiva, ele puxou sua espada para cortar a cabeça do monge. — Isso é o inferno, disse o monge confiantemente. O rei ficou impressionado. Ele percebeu que aquele monge corajoso havia arriscado sua vida para ensinar-lhe essa lição sobre o inferno. Numa profunda gratidão e humildade, o rei colocou sua espada de lado e se curvou em reverência ao monge. — E isso é o céu — disse o monge suavemente.

21. 1 - Identifique o objetivo do texto: *

1 ponto

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Fazer refletir
- ☐ Divulgar algo
- ☐ Noticiar um fato
- ☐ Entretenimento

22. 2 - Grife, no segmento a seguir, os adjetivos que caracterizam a vida do poderoso rei e transcreva abaixo: "Há muito tempo, havia um rei poderoso que desfrutava uma vida protegida e prazerosa dentro das paredes de seu castelo." *

23. 3 – No período “Um dia, ele decidiu se aventurar por seu reino para ver o que poderia experimentar e aprender.”, o trecho destacado exprime: * 1 ponto

Marque todas que se aplicam.

- ☐ o tempo da aventura do rei por seu reino.
- ☐ a finalidade da aventura do rei por seu reino.
- ☐ a consequência da aventura do rei por seu reino.
- ☐ o propósito da aventura do rei

24. 4 – Observe este fragmento do texto: “Logo ele se deparou com um monge e, num tom usual que impunha obediência, ele disse:— Monge, ensina-me sobre o céu e o inferno!” Pode-se afirmar que os dois-pontos : * 1 ponto

Marque todas que se aplicam.

- ☐ anunciam a fala do rei.
- ☐ marcam o início da fala do rei.
- ☐ indicam o prolongamento da fala do rei.
- ☐ Demonstra a raiva da fala do rei

25. 5 – Na oração “Você é limitado demais.”, o monge usa o termo grifado para: * 1 ponto

Marque todas que se aplicam.

- ☐ explicar uma característica do rei.
- ☐ intensificar uma característica do rei.
- ☐ complementar uma característica do rei.
- ☐ simplesmente ignora a fala do rei.

26. 6 – Na parte “Saia do meu caminho!”, o monge: * 1 ponto

Marque todas que se aplicam.

- ☐ da uma ordem
- ☐ faz uma recomendação
- ☐ apresenta uma sugestão
- ☐ ignora o rei

27. 7 – Para o monge, o inferno é o fato de: * 1 ponto

Marque todas que se aplicam.

- ☐ o rei ter se dirigido a ele com tom de superioridade.
- ☐ o rei ter ficado furioso com a sua resposta ousada.
- ☐ o rei ter puxado a espada para cortar a sua cabeça.
- ☐ o rei não se manifesta

28. 8 – Aponte a passagem em que o narrador revela as ações do rei, após receber do monge a lição sobre o inferno: * 1 ponto

Marque todas que se aplicam.

- ☐ "O rei ficou impressionado."
- ☐ "Ele percebeu que aquele monge corajoso havia arriscado sua vida [...]"
- ☐ "[...] o rei colocou sua espada de lado e se curvou em reverência ao monge."
- ☐ "[...] o rei simplesmente olhou para o monge e seguiu seu caminho".

29. 9- Retire do texto 3 verbos no pretérito passado. * 1 ponto

30. 10. Retire do texto 3 adjetivos. * 1 ponto

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários