

Prefeitura de Santos – Ume Judoca Ricardo Sampaio Cardoso. Atividades de Linguagens_ 8º 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. *Marcar apenas uma oval.*

Opção 1

3. *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.

4. 1- Você pode aprender jogando ou jogos são só diversão? * 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- Jogos são só diversão
- Aprendo jogando

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



<http://youtube.com/watch?v=g3r1KbzSiT8>

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

6. 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)

7. 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)

8. 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.

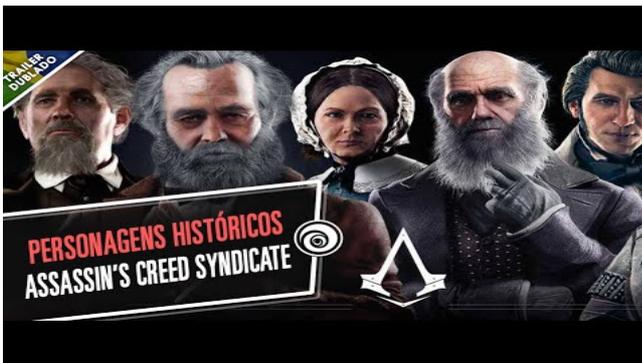


[v=xDgQLTApnk](http://youtube.com/watch?v=xDgQLTApnk)

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

9. 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?>

10. 7 - Os jogos com personagens históricos tornam a aprendizagem mais fácil? Você se interessa por esse tipo de game? * 1 ponto

11. 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

Educação Física. Jogos Eletrônicos.



Ume Prefeito
Florestan
Fernandes

Professoras:
Juliana Leão
Letícia Barcellos



<http://youtube.com/watch?v=p2JG9rDULtE>

12. 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.

13. 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.

14. 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.

15. 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.

Inglês - "I like" or "I don't like"

Agora responda: "I like" or "I don't like. Observação: Reescreva a frase com os espaços preenchidos. Exemplo: I like swimming. ou I don't like swimming.

16. Agora responda: "I like" or "I don't like. Observação: Reescreva a frase com os espaços preenchidos. Exemplo: I like swimming, ou I don't like swimming. 1 ponto

I like / I Don't Like

Write "I like" or "I don't like" in the blank space.

- _____ Swimming
- _____ Singing
- _____ playing soccer.
- _____ studying English.
- _____ reading comic books.
- _____ listening to music.
- _____ Shopping.
- _____ watching TV.
- _____ doing homework.
- _____ taking tests.
- _____ cleaning my room.
- _____ hiking.
- _____ fishing.
- _____ eating at a restaurant.
- _____ going to the movies.
- _____ having a picnic.
- _____ running.
- _____ talking on the telephone.
- _____ meeting my friends.

www.baggiesworldesl.com

Língua Portuguesa.

GERAÇÃO DO CELULAR - Inaê Soares da Silva

O uso do celular é considerado atualmente o maior entretenimento dos brasileiros, tem ocupado quase a metade das horas vagas da população e especialistas confirmam que as pessoas estão viciadas. Os usuários não usam o celular ou a internet apenas para olhar uma mensagem ou outra, e sim, ficam vidrados o dia inteiro, seja na rua, na praça, com os amigos e até mesmo no trabalho. As pessoas precisam aprender ter mais contato com o mundo real. As crianças estão passando horas do seu tempo livre em frente ao computador ou no celular em jogos que poderiam ser utilizadas para uma leitura de bons livros ou para uma conversa com os amigos. Adultos chegam do trabalho já vão conferir as últimas atualizações dos aplicativos de relacionamentos e até idosos estão aderindo à nova tecnologia. A cultura da população está mudando e isso preocupa. Acredito que as redes sociais foram criadas para que nós tivéssemos mais contato com as pessoas, mas está totalmente ao contrário. O que veio para aproximar, acabou afastando. As redes sociais estão fazendo as pessoas antissociais umas com as outras. A comunicação que prevalece é a virtual e a prática de boas atitudes humanas, como o "bom dia", "por favor", são raros. Temos que incentivar às crianças, aos adolescentes e até aos adultos a se desconectarem do mundo virtual para se conectarem com o mundo real. Deixar o celular desligado quando estiver em família, curtir um passeio sem tantas selfies e dar preferência ao bate-papo olho-no-olho são situações que fortalecerão o relacionamento e o amor.

17. 1. Qual o assunto do artigo de opinião? *

18. 2. A finalidade do texto é: *

Marque todas que se aplicam.

- Informar sobre os avanços da tecnologia;
- apresentar dados históricos sobre as redes sociais
- apresentar um ponto de vista para convencer o leitor
- informar sobre a importância do celular na comunicação.

19. 3. Segundo a autora, como os usuários do celular estão se comportando atualmente em relação aos aplicativos de relacionamento? *

Marque todas que se aplicam.

- Eles estão passando todo o seu tempo livre nas redes sociais.
- Os usuários usam o celular excessivamente.
- Os usuários usam todos os dias o celular, mas conseguem limitar o tempo que passam nas redes sociais.
- Usam as redes sociais apenas para se relacionar amorosamente.

20. 4. Há uma opinião da autora em *

Marque todas que se aplicam.

- O uso do celular é considerado atualmente o maior entretenimento dos brasileiros...”
- “... especialistas confirmam que as pessoas estão viciadas.”
- “Adultos chegam do trabalho já vão conferir as últimas atualizações dos aplicativos de relacionamentos...”
- “Acredito que as redes sociais foram criadas para que nós tivéssemos mais contato com as pessoas...”

21. 5. No trecho: “...e sim, ficam vidrados o dia inteiro...”, a expressão grifada significa que os usuários *

Marque todas que se aplicam.

- passam muito tempo no celular.
- ficam bastante tempo na internet e isso causa problemas na visão.
- podem prejudicar o vidro do celular durante o toque com os dedos.
- são obrigados a usarem o celular.

22. 6. A tese que a autora Inaê Soares defende está em *

Marque todas que se aplicam.

- “Os usuários não usam o celular ou a internet apenas para olhar uma mensagem ou outra, e sim, ficam vidrados o dia inteiro...”
- “As crianças estão passando horas do seu tempo livre em frente ao computador ou no celular em jogos que poderiam ser utilizadas para uma leitura de bons livros...”
- “As pessoas precisam aprender ter mais contato com o mundo real.”
- “... seja na rua, na praça, com os amigos e até mesmo no trabalho.”

23. 7.) No trecho: “Adultos chegam do trabalho já vão conferir as últimas atualizações...” , a palavra em destaque revela circunstância de *

Marque todas que se aplicam.

- modo
- tempo.
- lugar
- intensidade

24. 8. O que a autora quis dizer ao escrever "A comunicação que prevalece é a virtual"? *

Marque todas que se aplicam.

- Com a chegada da tecnologia, a comunicação virtual está diminuindo.
- Que a comunicação real (olho-no-olho) está se tornando mais frequente.
- Que todos os dias as pessoas estão comprando mais celular.
- Que a comunicação por meio de aplicativos de celulares está se tornando mais frequente.

25. 9.No trecho: "...e isso preocupa.", o termo em destaque se refere *

Marque todas que se aplicam.

- aos adultos que chegam do trabalho e já vão para o celular.
- aos idosos que aderiram à nova tecnologia.
- à mudança da cultura da população.
- às últimas atualizações dos aplicativos de relacionamento.

26. 10. Qual a proposta de solução apresentada pela autora para minimizar os problemas causados pelo celular? *

Marque todas que se aplicam.

- "Temos que incentivar às crianças, aos adolescentes e até aos adultos a se desconectarem do mundo virtual para se conectarem com o mundo real."
- "A comunicação que prevalece é a virtual e a prática de boas atitudes humanas, como o "bom dia", "por favor", são raros."
- "O que veio para aproximar, acabou afastando."
- "As redes sociais estão fazendo as pessoas antissociais umas com as outras."

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários