

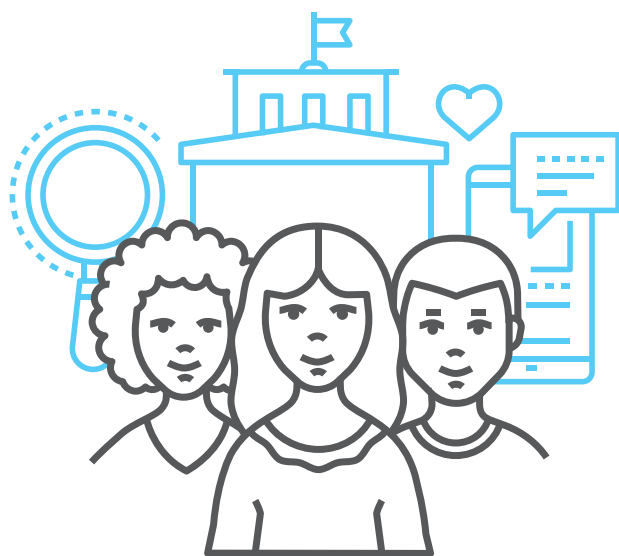
25ª
SEMANA

7º
ANO

PLANO DE ESTUDO



PREFEITURA DO
RECIFE



FICHA TÉCNICA

Geraldo Júlio de Mello Filho
Prefeito

Luciano Roberto Rosas de Siqueira
Vice-prefeito

Bernardo Juarez D'Almeida
Secretário de Educação

Francisco Luiz dos Santos
Secretário Executivo

Áquila Cabral de Melo Souto Maior
Diretora Executiva de Gestão Pedagógica

Poliana Evas Santos
Gerente Geral de Desempenho e Avaliação
Educativa

Fabiana Silva Barboza dos Santos
Gerente de Educação Integral e Anos Finais

Ivanildo Luis Barbosa de Sousa
Chefe da Divisão de Anos Finais

Equipe Técnico-Pedagógica:

Abraão Juvêncio de Araújo
Alcilene Maria de Santana
Alcione Cabral dos Santos
Alessandra Lissie de Carvalho Santana
Carlos Alberto Oliveira da Silva
Denise Albuquerque de Sousa
Douglas Sebastião de Oliveira Pinto
Edite Marques Moura
Erika de Souza Rêgo Barros
Fabiana Virgília da Silva
Fátima Maria Ribeiro de Melo
João Ferreira Marques Filho

Kátia Cristina Marinho de Oliveira
Ladjane Mendes Lira
Maria de Fátima Calógeras Dutra
Maria Fabiana da Silva
Rosana Chernichiarro Corrêa
Rosivaldo Severino dos Santos
Rossana Tenório Cavalcanti
Severino Arruda da Silva
Sineide Tico Ribeiro
Wera Lúcia Santiago Leite
Yuria Gagarin de Souza Nóbrega da Cruz

Escola Municipal: _____

Estudante: _____

Ano: _____ Turma: _____ Turno: _____

APRESENTAÇÃO

Olá, meninas e meninos dos 6º, 7º, 8º e 9º anos!

Estamos em uma luta contra um ser invisível aos nossos olhos, mas que tem muita força quando as pessoas estão juntas e próximas em um mesmo lugar. Como vocês já sabem, é o Coronavírus.

E o único jeito que temos para enfraquecê-lo é ficando longe uns dos outros por algum tempo, para que ele não encontre espaço e não se multiplique. Então, estaremos longe da escola por alguns dias, mas jamais longe da leitura, da aprendizagem, enfim, jamais distantes do conhecimento.

Pensando nisso, colocamos aqui neste Plano de Estudo uma trilha para que vocês continuem conectados com a aprendizagem. Cada trilha tem uma jornada que você deverá percorrer com momentos bem específicos. Na próxima página, detalhamos melhor esses momentos.



PREFEITURA DO
RECIFE



Lembre-se de guardar este Plano de Estudo e todas as atividades que você respondeu para entregá-las aos seus professores no retorno das aulas.



PARA COMEÇO DE CONVERSA

Faz uma breve apresentação de tudo que será visto

BASE LEGAL

Apresenta a(s) habilidade(s) da BNCC e o(s) objeto(s) de Conhecimento da BNCC e os conteúdos/Saberes da Política de Ensino da Rede

OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM

É uma lista com o link de tudo que você deverá acessar pela internet para ajudar na sua aprendizagem


TEXTO DIDÁTICO

É um texto que explica o assunto que está sendo estudado com perguntas ao longo do texto para ajudar sua compreensão

MAPA MENTAL OU FLUXOGRAMA

Forma visual de organização assunto

15



Inglês
9º ano

Professor(a): _____
Data: 11ª semana

Para Começo de Conversa
Olá! Tudo bem? Estamos felizes em ter você por aqui. Nesse espaço teremos a oportunidade de conversar, trocar ideias, assistir vídeos, ler textos e uma breve apresentação da trilha, sobre textos, interagir sobre temas abrangentes do mundo, jogos, exercícios complementares, dentre outras atividades importantes para você, querido aluno.

Habilidade(s) da BNCC
(EF09LI02) Compilar as ideias-chave de textos por meio de tomadas de notas.

Objeto(s) de Conhecimento da BNCC
Compreensão de textos orais, multimodais, de cunho argumentativo

Conteúdos/Saberes da Política de Ensino da Rede
Praticar a oralidade em língua inglesa, a partir de diálogos, em contextos variados, entre dois ou mais falantes.

Objetos Digitais de Aprendizagem
1. Vídeo aula: Aula de leitura em Inglês # 9 (<https://youtu.be/P-yjR6tgzkE>)
2. Vídeo aula: Como entender o que os NATIVOS do inglês falam? - Aula de pronúncia e listening (<https://youtu.be/h8U5s9o51to>)

Texto Didático
Caro aluno; esse texto consiste na leitura e interpretação de uma notícia sobre Zach Marks um jovem que aos 11 anos criou rede social e atualmente lança uma série.

Zach Marks Launches New Web Series "My Grom Life"

Watch the new "My Grom Life" web series produced by Grom Social creator Zach Marks on gromsocial.com and MyGromLife YouTube channel beginning January 17th! Zach Marks was eleven years old when he first got the idea to create a totally unique, safe social networking site "By Kids For Kids". At age twelve, Zach launched Gromsocial.com with the help of family and friends. The new website was met with an overwhelming worldwide response. Today, Grom Social is a thriving global business, and at sixteen, Zach invites you to take an intimate look into his life journey as chronicled in the new web series, "My Grom Life."

1. Uma possível tradução para o título da notícia seria:

a) () Zach Marks lança nova série da Web "My Grom Life".
b) () Zach Marks participada nova série da Web "My Grom Life".
c) () Zach Marks compra a nova série da Web "My Grom Life".
d) () Zach Marks mostra nova série da Web para "My Grom Life".

2. De acordo com o texto:
a) () Zach Marks tinha doze anos quando o pai dele teve a ideia de criar um site de rede social totalmente único e seguro.
b) () Zach Marks tinha onze anos quando ele teve a ideia de criar um site de rede social totalmente único e seguro.
c) () Zach Marks tinha treze anos quando a mãe dele teve a ideia de criar um site de rede social totalmente único e seguro.
d) () Zach Marks tinha quinze anos quando o tio dele teve a ideia de criar um site de rede social totalmente único e seguro.

3. A "By Kids For Kids":
a) () foi a rede social criada pelo pai de Zach Marks.
b) () foi a rede social visitada por Zach Marks aos onze anos.
c) () foi a rede social criada por Zach Marks.
d) () foi um jogo infantil criado por Zach Marks.

4. De acordo com o texto, aos doze anos:
a) () Zach comprou de outros empresários o Gromsocial.com com a ajuda de familiares e amigos.
b) () Zach patenteou o Gromsocial.com com a ajuda de familiares e amigos.
c) () Zach vendeu o Gromsocial.com com a ajuda de amigos e seus irmãos.
d) () Zach lançou o Gromsocial.com com a ajuda de familiares e amigos.

5. A Gromsocial.com:
a) () é um negócio global próspero.
b) () é um negócio global que não prosperou.
c) () é um negócio global vinculado a grandes empresas.
d) () é um negócio global que auxilia Zach nos estudos.

6. Hoje, Zach convida você para:
a) () dar uma olhada íntima em sua jornada de vida como crônica na nova série da web, "My Grom Life".
b) () a assistir sua nova série da web, "My Grom Life".
c) () a fazer um teste no seu novo invento da web, "My Grom Life".
d) () a comprar seu novo invento da web, "My Grom Life", um jogo eletrônico inovador.

Por Rosiane Fernandes Silva- Graduada em Letras e Pedagogia e pós-graduada em Educação Especial
<http://blog.gromsocial.com/Grom-Blog/>

Mapa Mental ou Fluxograma

ATIVIDADE SEMANAL

Questões relacionadas ao assunto

GLOSSÁRIO

Conceitos e ideias essenciais para o entendimento do assunto

CHAT

Ambiente de interação entre professor e estudantes a partir de uma atividade propositiva

FÓRUM

Ambiente de interação entre professor e estudantes partindo de ponto que resgate o assunto

ATIVIDADE SEMANAL DIGITAL

Atividade para responder e, depois, lançar as respostas em link específico

RESUMO

Atividade gamificada, com videoaula e possibilidade de videoconferência com o(a) professor(a), que deverá realizar

16

Dicas: interpretação em inglês

- Leia o título e a introdução do texto.
- Leia perguntas e respostas antes de ler o texto.
- Use um planejamento e organize seu tempo.
- Identifique o tipo de texto (artigo, música, poema, anúncio, etc.).
- Leia o texto e faça perguntas.
- Lembre-se: a resposta pode não estar explícita no texto.

Glossário

Ideias-chave de textos - ideias principais de uma leitura, que juntas formarão uma síntese de um determinado texto. É uma das habilidades mais importantes que um aluno deve ter e a capacidade de reconhecer ideias-chave de um texto.

Diálogo - Fala, conversa, que há a interação entre dois ou mais indivíduos; colóquio, conversa. Contato e discussão entre duas partes (por exemplo, em busca de um acordo); troca de ideias.

Textos multimodais - são aqueles que empregam duas ou mais modalidades de formas linguísticas, a composição da linguagem verbal e não verbal com o objetivo de proporcionar uma melhor inserção do leitor no mundo contemporâneo.

Atividade Semanal



Fonte:
https://br.pinterest.com/silviavacca7760/di%C3%A1logo-em-ingles%C3%AAs/more_ideas/?ideas_referer=18

Videoconferência
Você terá aula e poderá tirar todas as suas dúvidas!
É só participar da videoconferência no mesmo horário de sua aula!

Chat

Atividade Semanal Digital

Neste vídeo, você vai conhecer algumas gírias americanas, para um melhor entendimento em séries e filmes. Vale a pena assistir o vídeo 9 GÍRIAS EM INGLÊS QUE VOCÊ PRECISA SABER | Dicas de inglês: <https://youtu.be/Q80x7E1ywPo>



SLANG

1. Neste vídeo, você receberá dicas importantes para memorizar o Inglês.
Visualizar o vídeo 9 Segredos Para Aprender Inglês | Mairo Vergara (<https://youtu.be/PZ22GHmHrh8>)



Resumo

Como você tem acesso porque a Secretaria de Educação tem parceria, baixe agora o aplicativo da OJE no seu celular para jogar em qualquer lugar!
Escolha a jornada desta semana correspondente a este componente curricular.

VIDEOCONFERÊNCIA

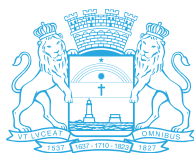
Ambiente de interação para encontro com seu professor tutor com ponto de partida para o debate



PREFEITURA DO
RECIFE

SUMÁRIO

Arte.....	8
Ciências.....	14
Educação Física.....	19
Geografia.....	22
História.....	28
Inglês.....	35
Matemática.....	40
Língua Portuguesa.....	48



PREFEITURA DO
RECIFE



Arte 7º ano

Professor(a): _____

Data: ___/___/___ 25ª semana

Para Começo de Conversa

Olá tudo bem?

Espero que sim, pois hoje nós iremos dar mais uma passeada pela música. Desta vez vamos falar sobre trilha sonora para jogos virtuais. Conhecer um pouco sobre a história do computador e a relação com o desenvolvimento das trilhas sonoras desses jogos, que estimulam os processos criativos do ser humano, e fazem com que haja maior interação entre jogador e jogo, de tal forma que em muitos casos há tamanha imersão destes nos jogos que a vida real se confunde com a virtual. É cada vez mais certo que as experiências sensoriais e emocionais vividas pelos jogadores, têm uma relação cada vez maior com a interatividade entre a parte gráfica e a trilha sonora dos jogos virtuais.

Venha comigo nesta aventura computacional-musical.

Espero que você faça um bom proveito deste material que foi preparado com bastante carinho.

Divirta-se!

Habilidade(s) da BNCC

(EF69AR17) Explorar e analisar, criticamente, diferentes meios e equipamentos culturais de circulação da música e do conhecimento musical.

(EF69AR21) Explorar e analisar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos.

(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Objeto(s) de Conhecimento da BNCC

1.Contextos e práticas. Materialidades, arte e tecnologia

Conteúdos/Saberes da Política de Ensino da Rede

1. Brinquedos, jogos, o corpo como veículo sonoro, instrumentos e a paisagem sonora e de ambientes virtuais e diversas representações simbólicas.

Objetos Digitais de Aprendizagem

1. Museu do Computador e o futuro da tecnologia
https://museudocomputador.org.br/?gclid=EAlaIqobChMIwdW_ofK26gIVFwerCh3DWwAnEAAYASAAEgLLa_D_BWE
2. Você sabia que jogos digitais também são softwares?
<https://blog.cubos.io/voce-sabia-que-jogos-digitais-sao-na-verdade-software-e-eles-tem-necessidades/>
3. A nanotecnologia nos processadores
<https://www.tecmundo.com.br/amd/2539-o-que-e-nanotecnologia-.htm>
4. História dos Jogos Eletrônicos
https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos
5. Evolução para além dos bits
<https://ufmg.br/comunicacao/noticias/evolucao-para-alem-dos-bits-pesquisador-da-ufmg-analisa-trilha-sonora-em-jogos-digitais>
6. 15 trilhas sonoras incríveis para você ouvir via streaming
<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/113473-15-trilhas-sonoras-incriveis-games-voce-ouvir-via-streaming.htm>

Texto Didático

Nesta semana vamos estar totalmente conectados com a música e uma vasta tecnologia que a envolve. Se liga nas paradas, que será uma semana de muitas novidades musicais e tudo passa pela evolução da tecnologia.

A evolução dos computadores, jogos eletrônicos, virtuais/digitais

Não podemos falar dos jogos virtuais e sua evolução no tempo, sem falar sobre a história da computação, dos

jogos eletrônicos, pois a evolução dos jogos virtuais se confunde com a própria história da evolução dos computadores, principalmente a partir da era moderna. A evolução dos computadores foi uma evolução lenta, e tem relação com as descobertas nas áreas da matemática, da física, da lógica da programação, entre outros.

Vamos iniciar esta jornada falando sobre a pré-história do computador.

Na realidade, tudo começou quando o ser humano pensou que precisava inventar algum artifício mecânico que o ajudasse a fazer cálculos rapidamente, foi nessa época que inventaram na Babilônia o **ábaco** em 2400 anos a.C. e posteriormente aprimorados por chineses e romanos, e este equipamento é utilizado até hoje, inclusive servindo para o aprendizado matemático de milhões de pessoas de todo o mundo, e o mais fantástico é ver como esses estudantes (jogadores) conseguem fazer cálculos matemáticos exatos numa velocidade impressionante.

Outros momentos importantes na história da computação, foram a gramática de **Sânscrito de Panini** na Índia, século V a.C. com regras que proporcionavam fazer cálculos como nunca antes. A invenção do mecanismo da **Anticítera**, considerado o computador analógico e planetário mais antigo que se conhece, criado no século I a.C. na Grécia romana e era usado para prever posições astronômicas e eclipses. Houve muitos progressos desde então, e vamos citar um dos mais antigos e alguns dos que mais se aproximam do computador como conhecemos hoje:

Imagem 1 – **Anticítera**, considerado o computador analógico e planetário mais antigo.



Em 1842 d.C. (Ada Lovelace), primeira programadora de nacionalidade inglesa. Escreveu o primeiro algoritmo para ser processado pela primeira máquina analítica, a máquina do também Inglês Charles Babbage;

Imagem 2 – **Ada Lovelace**, e a máquina de Babbage



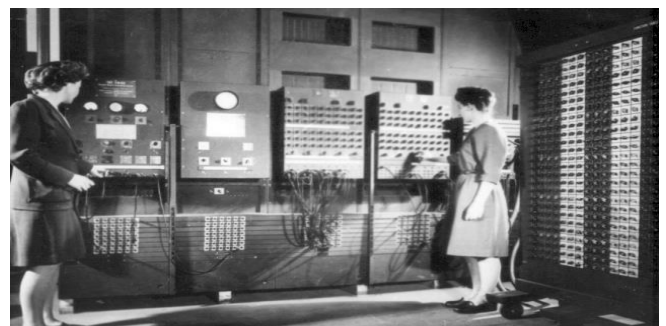
- Em 1890 d.C. aconteceu o primeiro processamento de dados por Herman Holerith.

Imagem 3 - **Máquina de Herman Holerith**



Em 1946 o ENIAC (Electrical Numerical Integrator and Calculator), uma máquina mil vezes mais rápida que qualquer outra da época, pelos americanos John Eckert e John Mauchly;

Imagem 4 - **ENIAC (Eletriccac Numerical Integrator and Calculator)**.



- Em 1947 d.C. Grace Hopper (EUA), desenvolve a programação de alto nível.

Imagem 5 - Grace Hopper



Em 1963 d.C. era criado o primeiro mouse pelo americano Douglas Engelbart

Imagem 6 – Primeiro Mouse



Em 1967 d.C. temos o início de uma das mais promissoras empresas de tecnologia da computação, a Apple, com Steve Wosniak e Steve Jobs:

Imagem 7 – Steve Wosniak

Steve Jobs



Os primeiros computadores pessoais para empresas em 1980 pela super fabricante de computadores IBM (EUA).

Imagem 8 – Sede da IBM



shutterstock.com • 1175192791

Nos anos 2000 a Microsoft, uma das grandes empresas ligadas ao setor de tecnologia da computação, especialmente em desenvolvimento de softwares, entra de vez no mercado de games com os consoles Xbox's, como veremos mais adiante.

Imagem 9 – Sede da Microsoft



A Evolução dos jogos virtuais/trilha sonora

Na década de 40, quando realmente iniciou a era do computador moderno, ninguém conseguia imaginar que os jogos virtuais alcançassem um nível tão alto de desenvolvimento de hardware, softwares, e sofisticação de plataformas de entretenimento, como aplicativos e jogos como a que temos na atualidade. No caso dos jogos virtuais e/ou digitais, encontramos aficionados no mundo inteiro, inclusive com competições internacionais, tornando seus vencedores em verdadeiras celebridades, com direito a recheados prêmios e a possibilidade de se tornarem conhecidos no mundo **GEEK**, que conta com o patrocínio e apoio grandes empresas nacionais e internacionais.

Os jogos virtuais/digitais se sustentam sobre 4 pilares, que se trabalham com conhecimento técnico, alta tecnologia e criatividade dos seus mentores e fabricantes, podem alcançar sucesso não apenas nacional, mas internacional nesta área de entretenimento virtual. Os 4 pilares são:

- **Tecnologia**- Pode ser jogado em diversas plataformas e equipamentos eletrônicos como Tabletes, Consoles, Notebooks, etc...

- **Mecânicas** – São as regras do jogo. O que o jogador pode ou não fazer. É a relação de causa e efeito.
- **Estética** – Todas as maneiras que consegue atingir os sentidos do jogo, desde o visual até o auditivo. Hoje já está em processo atingir os 5 sentidos humanos (olfato, paladar, visão, audição e tátil).
- **Narrativa** – O que é que o jogo quer contar para o jogador. É a história do jogo.

Para fazer todos esses pilares funcionarem de forma efetiva na criação do software, pois o jogo é um software, é preciso o trabalho de vários profissionais como uma equipe de programadores, analistas, designers, testers, compositores das trilhas sonoras, entre outros.

É claro que no início da computação moderna, os primeiros jogos eletrônicos/digitais, não tinham música e nem efeitos sonoros, apenas textos, algo ainda bastante tedioso se comparado ao avanço tecnológico e a dinâmica dos jogos da atualidade. Na década de 50 Com o advento de computadores mais potentes, foi possível dar início a esta caminhada a jogos interativos, para que na década de 60, fosse desenvolvido o que é considerado realmente o primeiro jogo digital, o Tennis for two (tênis para dois), criado pelo físico nuclear Norte Americano William Higinbotham, o mesmo responsável também pelo desenvolvimento da bomba atômica nos EUA.

Imagem 9 - Tennis for two, quando o jogo é interação e diversão



Nesta época os computadores ainda eram enormes. Ainda na década de 60, foi desenvolvido pelo MIT (Instituto de tecnologia de Massachusetes), um jogo com melhor gráfico e mais interatividade em que dois jogadores controlavam espaçonaves com o objetivo de destruir adversários.

Jogos com som e efeitos sonoros

Na década de 70, a Atari lançou o que é considerado o primeiro jogo digital com efeitos sonoros, **Pong**, considerado o primeiro jogo digital lucrativo da história feito para um console, por Nolan Bushnell e Ted Dabney nos EUA.

Imagem 10 – O Jogo Eletrônico Pong



Entre as décadas de 70 e 80 foram lançados outros jogos digitais com efeitos sonoros como o Odyssey da empresa Magnavox. Também nessa época chegaram ao Brasil os primeiros jogos eletrônicos e que fizeram bastante sucesso como o Tetris, Super Mario Bros. Desta época apesar da pouca qualidade sonora, se comparado aos atuais jogos, muitos jogadores falam com um certo saudosismo, pois realmente marcaram época.



Foi a partir dos anos 90 que iremos ter uma evolução considerável tanto na concepção gráfica, como também nas trilhas sonoras. Quem não se lembra do estrondoso sucesso que foram os Xbox 360 e Xbox one, e play station 3 e 4, além da Nintendo Switch. Este enorme avanço deveu-se principalmente nos últimos anos da década de 90 e a partir do ano 2000 ao desenvolvimento de um ramo da ciência chamado de Nanotecnologia, que conseguia fabricar em laboratório, através da manipulação molecular atômica, componentes infinitamente menores e processadores cada vez mais potentes, desenvolvendo como nunca a arquitetura dos softwares em plataformas digitais com qualidades gráficas e sonoras como nunca antes havia se desenvolvido. Desde então, os jogos digitais se tornaram bem mais interativos e de uma qualidade comparável as salas dos melhores cinemas.

Composição de trilhas para os jogos virtuais/digitais

Graças a evolução tecnológica, vimos florescer também a profissionalização do compositor voltado a composição para jogos eletrônicos/virtuais/digitais. Isto veio ocorrer principalmente a partir do final da década de 90, e

percebeu-se o quanto era necessário investir na parte sonora do jogo, pois aumenta a interatividade e imersão do jogador, produz e reforça a dramaticidade da narrativa, principalmente pelo uso do leitmotiv, ou seja, cria-se um tema para identificação de um ou mais personagens em ação, ou para paisagens, ou mesmo para explicar o que vai acontecer no jogo, graças a repetição do tema, de efeitos sonoros e timbres característicos para determinados momentos dos jogos.

O compositor conhecendo a narrativa do jogo, compõe a trilha sonora, que contribuirá para causar efeitos de mais tensão ou de relaxamento, de acordo com o ambiente que o jogador tem na tela naquele momento. Neste século, devido aos avanços tecnológicos, é possível gravar composições com orquestras, bandas, ou mesmo no próprio estúdio de gravação do compositor, devido ao baixo custo destes estúdios, se comparado aos preços das décadas de 70 e 80, algo muito além dos oito bits dos primeiros efeitos sonoros dos jogos eletrônicos. É possível gravar sons de sintetizadores, guitarras, teclados, vozes, timbres de muitos instrumentos sintetizados ou pré gravações de instrumentos acústicos, os conhecidos instrumentos sampleados.

Alguns temas musicais dos jogos virtuais se tornaram tão populares como os dos filmes de Hollywood e musicais da Broadway, que são tocadas por orquestras e bandas nos quatro cantos do mundo. No caso dos musicais e filmes, temos exemplos bem conhecidos como **A Família Addams e Alladin**, e no caso dos games temos os temas do **Final Fantasy** e mais recentemente do **Game of Thrones**.

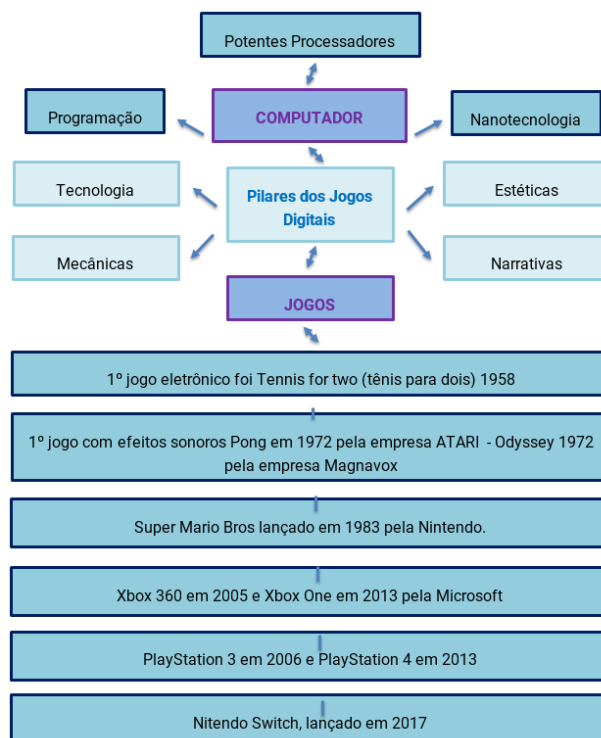
Nesta produção de jogos digitais, era digital, temos jogos online, em que vários jogadores fazem suas jogadas e competem ao mesmo tempo, e têm apresentado novos gêneros que vão além de ação e aventura, como esportes e vida virtual. Além disso, também tem servido a outras áreas do conhecimento humano, como na medicina, com jogos específicos para quem tem TDAH (transtorno do déficit de atenção com Hiperatividade), ou para uso de simuladores para prática de direção ao volante, para ensinar teoria musical, e a cada dia revelam-se possibilidades dos jogos para os mais diversos fins educativos, para desenvolver projetos de arquitetura, engenharia, física, química militares entre outros. Jogar pode ser divertido, mas tenha **cuidado para não se tornar um jogador compulsivo**.

Infelizmente algumas pessoas (jogadores), têm exagerado no tempo que gastam no dia a dia em jogos, o que vem preocupando psicólogos e pedagogos, pois todo vício tem seus males.

De certo, estes jogos com seu alto nível de computação gráfica e suas trilhas sonoras, facilidades de jogá-los em celulares, computadores, consoles, além de servir ao entretenimento, servem para desenvolver várias habilidades e competências em seus jogadores.

Ficou com vontade de conhecer mais? Vá em frente e pesquise esse assunto fascinante!

Mapa Mental ou Fluxograma



Glossário

1. Computador – É um dispositivo eletrônico que se destina a receber e processar dados para a realização de diversas operações.
2. Processadores – É uma espécie de microchip especializado em acelerar, endereçar, resolver e preparar dados.
3. Hardware – É a parte física de um computador
4. Software – É um sistema de processamento de dados, e todo programa é armazenado em discos ou circuitos integrados de computador, especialmente destinado a uso com equipamento audiovisual.
5. Programador – Profissional especializado no desenvolvimento e no aperfeiçoamento de programas de computador.
6. Testers – É o profissional que testa os softwares.
7. Compositor – É o profissional que compõe as trilhas sonoras dos jogos virtuais.
8. Analistas – É o profissional responsável por criar as regras do jogo, os personagens, cenários, animações, entre outras.
9. Designers de games – Projeta e desenvolve jogos eletrônicos.
10. GEEK – Fãs de tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos.

Atividade Semanal

1. Escolha com seus colegas várias trilhas sonoras de vídeo games, e conversem sobre: os instrumentos musicais utilizados nas trilhas; efeitos sonoros; o silêncio; tensão; relaxamento e outras sensações.

2. Me diz aí. Você sabe o que faz cada profissional responsável pela construção dos jogos digitais? Quanto ganha em média cada destes profissionais? Como é o mercado de trabalho? Pesquise e responda

3. Vários jogos digitais foram lançados e foram sucesso de 2017 a 2020. Pesquise e responda aqui abaixo.

Videoconferência

A **ESCOLA DO FUTURO EM CASA** está pronta para ajudar você!

Seu/sua professor(a) disponibilizará o link para você entrar na videoconferência de sua turma no Fórum ou por qualquer outra mídia social de longo alcance (WhatsApp, Facebook, etc.).

É importante você ficar ciente de que a aula poderá ser gravada como evidência do registro da interação/mediação com seu/sua professor(a) para posterior cômputo de carga horária e que não será publicada em quaisquer meios.

Bom trabalho!

Chat

E aí, conseguiu entender tudo que foi visto nos textos e objetos digitais?

Então, nesse espaço o professor de artes vai te ajudar a compreender todos os pontos que você está com dúvidas e, se possível, pesquise sobre computadores, videogames, jogos virtuais/digitais para que você possa debater com seu professor e expressar a sua opinião.

Lembrando também que você está entrando na plataforma e na sala interativa, será computada a sua presença na aula de hoje, pois nesse momento, as aulas da forma que estamos acostumados (na escola) não poderão acontecer ainda.

Façam uma relação das suas dúvidas e vamos perguntá-las ao professor.

Fórum

Porque é tão importante entender a evolução tecnológica computacional para compreender a evolução dos jogos virtuais e/ou digitais?

1. O que você entende por trilhas sonoras para games?

2. Você acha que vale a pena ser um profissional para trabalhar com jogos digitais?

Pesquise mais sobre o assunto e responda a estas questões.

Atividade Semanal Digital

Estamos chegando ao final dessa aula de Artes. Você está indo bem, continue assim...

Vamos agora responder algumas questões que serão pontuadas para ajudar a construir sua nota do bimestre. Lembre-se que apenas uma resposta é a correta, então leia com calma e, não precisa chutar.

1. Qual o primeiro jogo eletrônico? Marque com um X a resposta correta.

a () Super Mario Bros

b () Xbox One

c () Tênis for two .

d () Tetris

2. Qual o nome do primeiro jogo eletrônico com efeitos sonoros e quando foi lançado? Marque com um X a resposta correta.

a () Super Mario Bros na década de 80

- b () Pong na década de 70
- c () Xbox One em 2017
- d () Playstation 3 em 2006

3. Qual destas alternativas corresponde aos pilares da construção dos jogos eletrônicos/digitais? Marque com um X a resposta correta:

- a () Tecnologia, engenharia, som harmonia
- b () Tecnologia, narrativa, mecânica, estética
- c () Narrativa, Harmonia, estética, mecânica
- d () Construção, tecnologia, paisagem, Narrativa

4. Como é o nome de um artifício usado pelo compositor para identificar personagem, paisagem ou ação nos jogos eletrônicos/digitais? Marque com um X a resposta correta:

- a () Melodia
- b () Som
- c () Desenvolvimento gráfico
- d () Leitmotiv

Finalizamos por hoje!, mas continue estudando.

Aguardo você na próxima semana.



Ciências
7º ano

Professor(a): _____

Data: ___/___/___ 25ª semana

Para Começo de Conversa

Olá!

Tudo bem? Estamos felizes em ter você por aqui. Nesse espaço teremos a oportunidade de conversar, trocar ideias, assistir vídeos, ler textos e uma breve apresentação da trilha, sobre o tema que tem provocado grandes discussões, que são os parasitas em humanos e os agravos à saúde: vírus, bactérias, protozoários e verminoses.

Habilidade(s) da BNCC

(F07CI09) Interpretar as condições de saúde da comunidade, cidade ou estado, com base na análise e comparação de indicadores de saúde (como taxa de mortalidade infantil, cobertura de saneamento básico e incidência de doenças de veiculação hídrica, atmosférica entre outras) e dos resultados de políticas públicas destinadas à saúde.

Objeto(s) de Conhecimento da BNCC

1. Diversidade de ecossistemas Fenômenos naturais e impactos ambientais. Programas e indicadores de saúde pública.

Conteúdos/Saberes da Política de Ensino da Rede

Parasitas em humanos e os agravos à saúde: vírus, bactérias, protozoários e verminoses.

Objetos Digitais de Aprendizagem

1. Vídeo: Introdução à Parasitologia <https://youtu.be/9p1dRRivP88>
2. Vídeo: Vírus e Vacinas <https://youtu.be/Tt0jnYJGjIA>
3. Vídeo: Bactérias https://youtu.be/bBr_9YA0PyU
4. Vídeo: Reino Protista https://youtu.be/_VnxtJ-fqPg
5. Vídeo: Estou com verme? <https://youtu.be/nR9f9C7vloU>

Texto Didático

Qual a relação dos vírus, bactérias, protozoários e verminoses com a saúde dos seres humanos?

OS PARASITAS

Nem todas as pessoas entendem, substancialmente, o significado do termo “parasita”, que corresponde a uma relação ecológica que ocorre entre indivíduos de espécies diferentes, na qual um deles, o parasita, se hospeda no corpo de outro, o hospedeiro, retirando dali seu alimento; e também debilitando-o. Assim, quando uma pessoa se refere a outra como sendo um parasita, tal informação, biologicamente falando, está incorreta.

Além de seres humanos aproveitadores – conceito este que você acabou de saber que não é correto; quando falamos em parasitas, sempre nos lembramos dos vírus, bactérias, fungos, dentre outros micro-organismos capazes de provocar doenças. No entanto, alguns animais também podem exercer tal função ecológica em outros organismos, como as lombrigas e vermes em geral, e os carrapatos, pulgas e piolhos.

Os indivíduos que invadem o interior de nosso organismo são também chamados de endoparasitas. Já aqueles que se encontram na sua superfície, como os três últimos exemplos citados, são os ectoparasitas. Alguns destes, inclusive, além de provocar desconforto, coceiras e, em alguns casos, anemia, são capazes de transmitir endoparasitas ao seu hospedeiro.

Exemplos de endoparasitas:

Vírus da gripe;

Mycobacterium leprae, ou bacilo de Hansen: bactéria responsável pela hanseníase;

Trypanosoma Cruzi: protozoário responsável pela doença de Chagas;

Ascaris lumbricoides, ou lombriga: nematelminto responsável pela ascariíase;

Taenia saginata: platelminto responsável pela teníase;

Candida albicans: fungo responsável pela candidíase.

Exemplos de ectoparasitas:

Pulex irritans: pulga;

Pediculus capitis: piolho-humano;

Amblyomma cajennense, ou carrapato-estrela: responsável pela transmissão da febre maculosa.

Cuscuta racemosa, ou cipó-chumbo: planta aclorofilada parasita de outros vegetais.

Pulgões: parasitas de plantas.

Parasitas, geralmente, se apresentam bem adaptados a seus hospedeiros e a seu modo de vida. Além disso, apesar

do prejuízo que lhes causam, dificilmente provocam sua morte, já que tal fato provocaria também o fim da sua vida.

Referência: <https://mundoeducacao.uol.com.br/biologia/parasitas.htm>

Doenças causadas por Vírus

Estudamos a estrutura do vírus e o COVID -19 na 11ª semana de aula. Os vírus são denominados de parasitas intracelulares obrigatórios, pois apenas se reproduzem no interior de células. Diferentemente de todos os seres vivos, esses organismos não possuem célula e metabolismo próprio e, por isso, não são considerados por muitos autores como formas de vida.

Os vírus podem infectar qualquer ser vivo. A infecção nos humanos é responsável por várias doenças. Veja a seguir alguns exemplos de **infecções virais**:

AIDS – HIV (Vírus da Imunodeficiência humana)

Catapora – Varicela-zóster

Condiloma acuminado – HPV (Papiloma Vírus Humano)

Gripe – Influenza

Herpes bucal – HSV-1 (Vírus Herpes Simples tipo 1)

Herpes genital – HSV-2 (Vírus Herpes Simples tipo 2)

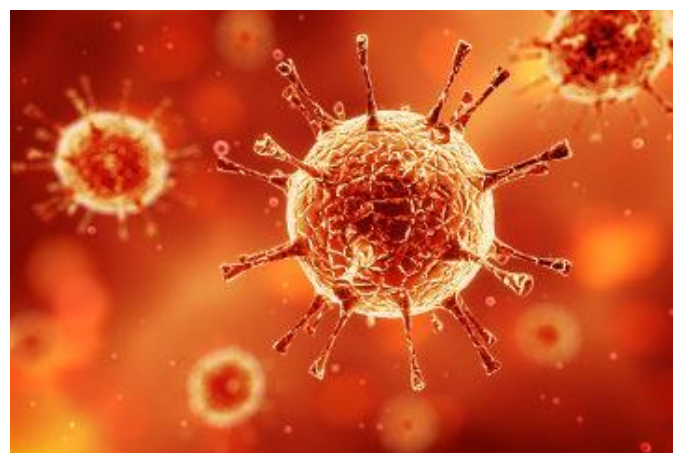
Poliomielite – Poliovírus

Raiva – Vírus da raiva

Resfriado – Rinovírus e outros tipos

Rubéola – Vírus da Rubéola

Covid -19 – SARS-CoV-2



Vírus do Covid-19

Referência: <https://mundoeducacao.uol.com.br/biologia/virus.htm>

Doenças Causadas por Bactérias

Estudamos as características e importância das bactérias na estrutura na 12ª semana de aula. As **bactérias** são organismos microscópicos que apresentam apenas uma célula e não possuem núcleo delimitado por membrana (seres procarióticos). São organismos extremamente bem-sucedidos, sendo encontrados nos mais variados ambientes.

Normalmente as pessoas associam as bactérias a doenças, uma vez que existem várias espécies causadoras de infecções graves. Entre as bactérias patogênicas, podemos citar as que são transmitidas por gotículas de saliva (tuberculose, lepra, difteria, coqueluche), por contato com alimento ou objeto contaminado (disenteria bacteriana, tétano, tracoma) ou por contato sexual (gonorréia, sífilis).

Vale destacar, no entanto, que as bactérias não provocam apenas danos, sendo responsáveis por vários benefícios aos seres humanos e ao meio ambiente. Todas as formas de vida são importantes, até mesmo as microscópicas!

Referências: <https://escolakids.uol.com.br/ciencias/importancia-das-bacterias.htm>

Doenças causadas por Protozoários:

Estudamos as características dos protozoários na 12ª semana de aula. Os protozoários constituem um grupo de eucariontes com 20 mil espécies. Sendo em grande maioria aquáticos, vivem em mares, rios, tanques, aquários, poças, terra úmida e lodo. Dentre as principais doenças causadas por protozoários, destacam-se a amebíase, giardíase, doença de Chagas, malária, leishmaniose e toxoplasmose.

Verminose

Verme é o nome dado a animais de corpo fino e alongado. Eles pertencem ao grupo dos platelmintos e nematelmintos.

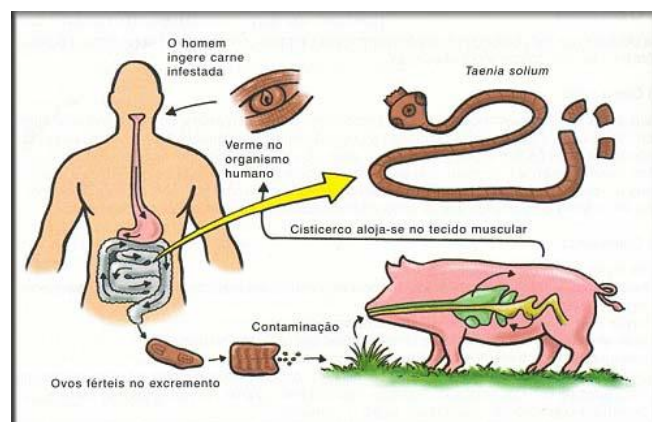
Alguns platelmintos e nematelmintos provocam doenças: as chamadas **verminoses**. Eles se hospedam no corpo dos seres humanos e de outros animais, alimentando-se dos nutrientes encontrados ali. Por fazerem isso, são chamados de **parasitas**.

Essas doenças geralmente provocam palidez, dores na barriga e diarreias nas pessoas atingidas. Caso não sejam bem tratadas, podem provocar problemas mais graves, como anemia e desidratação.

Por isso, uma pessoa que sente esses sintomas por mais de uma semana deve visitar o médico. **Tomar remédio por conta própria não adianta, já que não existe um único para todos os parasitas.** Assim, o médico é quem vai descobrir o verme exato que está provocando o problema.

As principais doenças causadas pelos vermes são:

Teníase ou solitária – é causada pela tênia que parasita porcos e as que parasitam bois. Ao se alimentar da carne mal cozida desses seres vivos contaminados, o ser humano pode ser infectado. Nesse caso, a solitária se prende no intestino humano, e pode chegar a atingir 9 metros de comprimento.

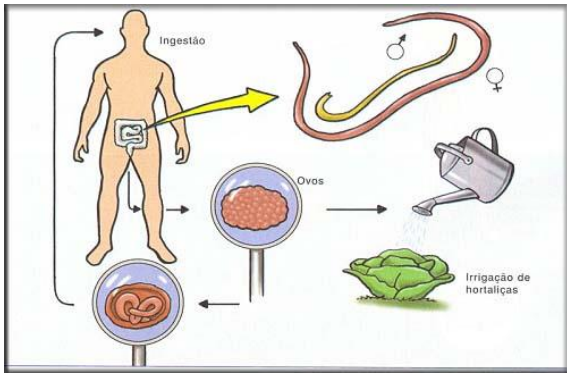


Cisticercose – provocada quando o ser humano ingere os ovos das tênia junto com a água ou alimentos contaminados. Elas podem provocar desmaios e convulsões.

Esquistossomose ou barriga-d'água – causada pelo verme esquistossomo (*Schistosoma mansoni*). Ele entra no corpo através da pele, quando a pessoa entra em contato com a água contaminada. Assim, provoca febre, coceira na pele e diarreia. Depois de um tempo, ele passa a viver nos vasos sanguíneos do fígado, podendo fazer com que a pessoa fique com a barriga enorme e sinta muito desconforto.



Ascariíase – transmitida pelo *Ascaris lumbricoides*, vulgarmente conhecido como lombriga. A contaminação acontece quando a água, alimentos ou a mão estão contaminados pelos ovos desse animal, e a pessoa os leva à boca. Esses parasitas ficam nos pulmões, traqueia e intestino.



Bicho-geográfico ou larva migrans cutânea – o ancilostoma (*Ancylostoma braziliensis*) é o parasita responsável. Ele pode viver no intestino de cães e gatos, sendo liberados junto com as fezes. Se uma pessoa pisa descalça nesses locais, os vermes entram pela pele e, como não conseguem sair dali, ficam andando de um lado para o outro, formando rastros, como mostra a figura abaixo.



Assim, é importante:

- lavar os vegetais antes de serem comidos;
- beber somente água filtrada, fervida ou de garrafinha;
- não comer carne crua;
- sempre lavar as mãos, principalmente antes das refeições e depois de ir ao banheiro;
- evitar levar a mão à boca;
- não nadar em qualquer lugar;
- sempre andar calçado.

Referência: <https://escolakids.uol.com.br/ciencias/verminoses.htm>

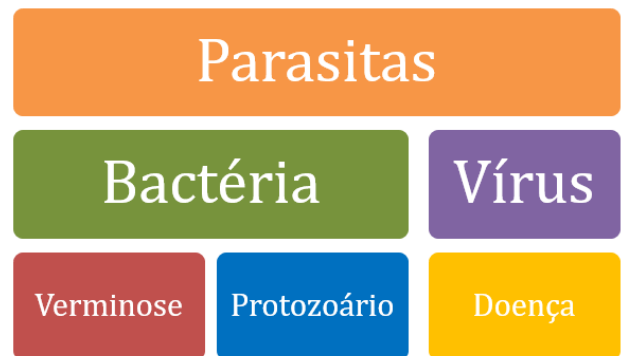
Para enriquecer o nosso debate assista os vídeos abaixo.

Nesses vídeos apresentamos as principais características dos parasitas.

1. Relate as principais ideias do primeiro vídeo: Introdução à Parasitologia <https://youtu.be/9p1dRRivP88>

2. Relate as principais ideias do segundo vídeo: Vírus e Vacinas <https://youtu.be/Tt0jnYJGjIA>

Mapa Mental ou Fluxograma



Você não deve esquecer:

1. O parasita, se hospeda no corpo de outro, o hospedeiro, retirando dali seu alimento; e também debilitando-o.
2. Parasitas, geralmente, se apresentam bem adaptados a seus hospedeiros e a seu modo de vida.
3. Os vírus reproduzem-se apenas no interior da célula de um hospedeiro, uma vez que não possuem metabolismo próprio.
4. As **bactérias** são organismos microscópicos que apresentam apenas uma célula e não possuem núcleo delimitado por membrana (seres procarióticos). São organismos extremamente bem-sucedidos, sendo encontrados nos mais variados ambientes.

Glossário

Teníase: é uma infecção dos intestinos por vermes parasitas adultos do género Taenia. Geralmente não se manifestam sintomas ou os sintomas são apenas ligeiros.

Candidíase: é uma infecção causada pelo fungo Candida albicans, que se aloja comumente na área genital, provocando coceira, secreção e inflamação na região.

Herpes: é uma doença causada por dois tipos de vírus: o Vírus Varicela-Zóster (VVZ), que causa catapora (varicela) e também o popularmente conhecido cobreiro (herpes zóster) e os herpesvírus tipo 1 e tipo 2, que causam o chamado herpes simplex

Hospedeiro: é um organismo que abriga outro em seu interior ou o carrega sobre si, seja este um parasita, um comensal ou um mutualista.

Intracelular: que se situa ou ocorre no interior da(s) célula(s).

Atividade Semanal

1. Descreva o que você entende por parasitas.
2. Qual a relação dos parasitas com as doenças nos humanos?
3. Como acontece a infecção dos humanos por vírus?
4. Quais são as principais características dos Protozoários?
5. Assista ao vídeo: Bactérias https://youtu.be/bBr_9YA0PyU, e descreva o que entendeu sobre bactérias.

Videoconferência

A **ESCOLA DO FUTURO EM CASA** está pronta para ajudar você!

Seu/sua professor(a) disponibilizará o link para você entrar na videoconferência de sua turma no Fórum ou por qualquer outra mídia social de longo alcance (WhatsApp, Facebook, etc.).

É importante você ficar ciente de que a aula poderá ser gravada como evidência do registro da interação/mediação com seu/sua professor(a) para posterior cômputo de carga horária e que não será publicada em quaisquer meios.

Bom trabalho!

Chat

Veja o vídeo: Reino Protista https://youtu.be/_VnxtJ-fqPg

E compartilhe no chat as principais ideias sobre os protozoários.

Fórum

Veja o vídeo: Estou com verme?
<https://youtu.be/nR9f9C7vIoU>

E compartilhe no fórum as principais ideias sobre cuidados com os vermes.

Atividade Semanal Digital

- 1) Sobre a ascaridíase, marque a alternativa **correta**:
 - a) A ascaridíase é transmitida pela picada de um mosquito.
 - b) A ascaridíase caracteriza-se pelo surgimento de manchas vermelhas pelo corpo e febre alta.
 - c) Os ovos da lombriga são eliminados juntamente às fezes do indivíduo contaminado.
 - d) A ascaridíase é transmitida através da penetração da larva de *Ascaris lumbricoides* na pele.
- 2) Todos os organismos citados a seguir são exemplos de endoparasitas, exceto:
 - a) Tênia.
 - b) Piolho.
 - c) Vírus da gripe.
 - d) Lombriga.
- 3) Os parasitas são organismos que interagem com outros seres vivos, dos quais retiram seu alimento. Na relação entre o homem e o piolho, o homem pode ser chamado de:
 - a) inquilino.
 - b) parasita.
 - c) hospedeiro.
 - d) patógeno.
- 4) PUC-PR Com relação aos parasitas e às doenças que causam, pode-se afirmar que:
 - I. A larva cercária do *Schistosoma mansoni* penetra no homem pela pele, causando-lhe a esquistossomose.
 - II. A teníase é a doença causada pela *Taenia solium* ou pela *Taenia saginata*.

III. A cisticercose é a doença causada pela larva da *Taenia solium*.

IV. A lombriga ou ascaridíase é a doença causada pelo *Ascaris lumbricoides*.

Estão corretas:

- a) todas.
- b) apenas I, II e III,
- c) apenas I, II e IV
- d) apenas II, III e IV
- e) apenas I e III

5) A esquistossomose é uma enfermidade parasitária causada por um verme. Entre as alternativas a seguir, marque aquela que indica o nome correto do agente causador da esquistossomose.

- a) Entamoeba histolytica
- b) Ancylostoma duodenale
- c) Ascaris lumbricoides
- d) Schistosoma mansoni.



Professor(a): _____

Data: ___/___/___ 25ª semana

Para Começo de Conversa

Olá estudante, tudo bem com você?

Dando continuidade as nossas atividades que serão, nesse momento em que estaremos longe da escola, tanto em meio **impresso** quanto **digital**. Nesta semana, iremos iniciar o estudo sobre exercícios ginásticos, com foco para a condicionamento físico.

Trabalharemos, nas atividades desta semana, com diversos recursos (videoaulas, textos digitais e Mapa Mental) que serão utilizados para ajudar na compreensão do tema a ser trabalhado. Teremos também uma *Atividade Semanal* na qual exploraremos diferentes gêneros textuais que dialogam com o que será estudado. Teremos ainda *Videoconferência*, *Chat* e *Fórum* onde você poderá tirar todas as suas dúvidas e levantar questionamentos relacionados a temática estudada nesta semana.

Habilidade(s) da BNCC

Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática.

Objeto(s) de Conhecimento da BNCC

Ginástica de condicionamento físico.

Conteúdos/Saberes da Política de Ensino da Rede

Fundamentos gestuais e de organização: técnicas de exercícios; capacidades físicas condicionais (velocidade, flexibilidade, força, resistência), e coordenativas (coordenação, equilíbrio, ritmo, agilidade); sequência de exercícios; exercitações.

Objetos Digitais de Aprendizagem

1. Texto 6 Motivos para Praticar Ginástica
<https://pratiquefitness.com.br/blog/6-motivos-para-praticar-ginastica/>
2. Vídeo 7 Minutos de Ginástica Super Fácil para Praticar em Casa
<https://www.youtube.com/watch?v=4TUvqr2RSWQ>

Texto Didático

6 Motivos para Praticar Ginástica

Por Pratique Fitness



Os exercícios físicos são essenciais para manter uma maior qualidade de vida. Mas muitas séries e treinos de algumas modalidades se tornam pesadas ou desmotivadoras para algumas pessoas. Praticar ginástica é uma alternativa para quem quer se exercitar de uma forma descontraída.

Existem variados tipos de esportes e muitos vem surgindo atualmente. Contudo, a ginástica é a queridinha de um grande número de pessoas, que querem algo mais dinâmico. Podem passar os anos e ela não sai da moda do mundo fitness.

Neste artigo, descobriremos os benefícios que essa atividade traz para o corpo e para mente e por que você deve investir na prática para ter melhor condicionamento físico e fugir um pouco dos problemas diários e ter um momento só para cuidar de você.



6 Motivos para começar a praticar ginástica

– Postura – Muitos exercícios, inclusive os localizados em áreas específicas do corpo, servem para manter uma postura mais ereta e evitar a complicação e lesões na coluna.

– Massa Muscular – Os músculos como um todo podem ser exercitados com um treino específico para desenvolvê-los. O foco não é o crescimento e nem a hipertrofia, mas os resultados são positivos.

– Coordenação motora – Praticar ginástica melhora o equilíbrio e o senso do corpo, promovendo uma coordenação mais precisa.

– Proteção contra lesões – Ficamos mais fortalecidos de uma forma geral e com isso, a reação aos acidentes e lesões são intensificados.

– Qualidade de vida – Como qualquer outra atividade física, inserir novos hábitos saudáveis a nossa rotina do dia a dia é um benefício que pode começar a ser visto de imediato, com a melhora na disposição, nas noites de sono e outros fatores a médio e longo prazo.

– Perda de peso – Com certeza a ginástica ajuda e muito a emagrecimento, se for feita com disciplina e frequência. Junto de uma alimentação mais equilibrada e a perda de hábitos nocivos, como a bebida e o cigarro, contribui ainda mais para ter uns quilos a menos.

Conclusão

Seja ao ar livre ou na academia, praticar ginástica é sinônimo de mais saúde e bem-estar. Não tem desculpa para fugir das atividades físicas, por que você não gosta de malhar, ou não quer treinos na piscina e outras modalidades. Opte pela boa ginástica e saiba como é bom se exercitar.

Não precisa de muita coisa, separe meia hora por dia, pelo menos três vezes por semana e vá a luta para movimentar o seu corpo. Você verá como ficará menos ansioso, mais disposto, com uma capacidade vascular e respiratória ampliada. São muito os motivos para se exercitar.



Portanto, demos apenas alguns exemplos de como as vantagens valem a pena em tentar iniciar [exercícios aeróbicos](#), localizados, para queimar calorias, aumentar a flexibilidade. Enfim, há uma lista grande para te convencer a se testar nesse desafio tão importantes.

Chame sua família e seus amigos para te fazerem companhia e aproveitem essa dica fitness. Assim, um motiva o outro e todos saem ganhando com um estilo de vida mais positivo, com mais condicionamento físico e

descobertas de potencialidades que estavam adormecidas.

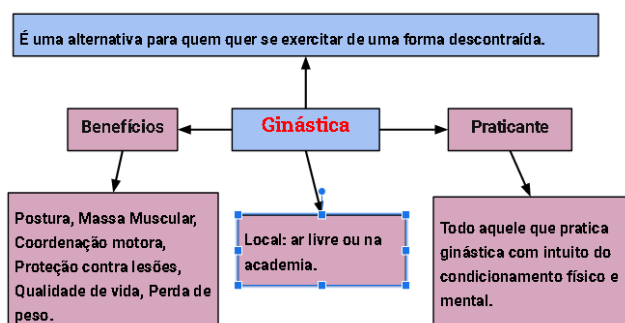
Por fim, se você deseja praticar ginástica, saia do sofá e se movimente. Com certeza, esse é um investimento que vai valer muito e afastar muitas doenças, reforçando a imunidade do seu organismo.

Mapa Mental

Agora que você já utilizou alguns objetos digitais de aprendizagem, vamos lhe ajudar em mais um ponto.

Vamos lá...

Sugerimos que veja Mapa mental, onde há um resumo de todo o assunto de hoje para lhe auxiliar nos estudos.



Glossário

Ginástica - Arte de exercitar, de fortificar, de desenvolver o corpo por um certo número de exercícios físicos; conjunto de exercícios próprios para desenvolver as faculdades intelectuais.

Modalidade - cada uma das actividades desportivas: praticar a modalidade de atletismo.

Postura - o conjunto em posição das articulações de um corpo em um determinado momento atuando para fornecer o equilíbrio no espaço, uma entidade formada em conjunto com o sistema nervoso e os músculos.

Coordenação motora - a capacidade de usar de forma mais eficiente os músculos esqueléticos (grandes músculos), resultando em uma ação global mais eficiente, prática e econômica

Academia - Estabelecimento destinado ao ensino e à prática de atividades físicas ou ginástica (exercícios aeróbicos ou anaeróbicos), dotado de equipamento específico.

Atividade Semanal

1. Cite alguns benefícios que a ginástica traz para o corpo e para mente?
2. Por que você deve investir na prática para ter melhor condicionamento físico?

Videoconferência

A **ESCOLA DO FUTURO EM CASA** está pronta para ajudar você!

Seu/sua professor(a) disponibilizará o link para você entrar na videoconferência de sua turma no Fórum ou por qualquer outra mídia social de longo alcance (WhatsApp, Facebook, etc.).

É importante você ficar ciente de que a aula poderá ser gravada como evidência do registro da interação/mediação com seu/sua professor(a) para posterior cômputo de carga horária e que não será publicada em quaisquer meios.

Bom trabalho!

Chat

Vamos lá!

Esse momento é muito importante para você tirar suas dúvidas, bem como mostrar ao professor o que conseguiu compreender sobre o assunto estudado nesta semana. Aqui o professor de Educação Física vai poder te responder os pontos que você ainda tem dúvidas.

Não se esqueça!

Para que o professor possa te ajudar, é preciso que você tenha feito todas as atividades anteriores! Só assim será possível terminar o assunto desta semana com clareza sobre tudo que foi apresentado.

Então, faça uma relação das suas dúvidas e pergunte aqui ao professor.

Agora que você já leu o texto, assistiu as videoaulas e respondeu as questões, é importante também registrar aqui os pontos que você mais achou interessante na aula de hoje:

Qual foi a parte do texto que mais te chamou a atenção?

As videoaulas foram explicativas?

Fórum

E aí, está gostando da aula de hoje?

Então, vamos continuar nos aprofundando no tema, tudo bem?

Para isso, é importante que você assista a vídeo 7 Minutos de Ginástica Super Fácil para Praticar em Casa <https://www.youtube.com/watch?v=4TUvqr2RSWQ>

Depois, compartilhe no Fórum o que você mais gostou do vídeo.

Te ajudou a entender melhor o assunto de hoje? Porquê?

Atividade Semanal Digital

Estamos chegando ao final dessa aula. Você está indo bem...

Vamos agora responder questões que serão pontuadas para ajudar a construir sua nota do bimestre. Lembre-se que apenas uma é a correta, então leia com calma e, não precisa chutar.

1. Os exercícios físicos são essenciais para manter uma maior qualidade de vida. Mas muitas séries e treinos de algumas modalidades se tornam pesadas ou desmotivadoras para algumas pessoas.

Assinale a opção que indica como se pode praticar a ginástica abordando saúde renovada.

- a) Praticar ginástica é uma alternativa para quem não quer se exercitar de uma forma descontraída.
- b) Praticar ginástica é uma alternativa para quem quer se exercitar de uma forma descontraída.
- c) Praticar ginástica é uma alternativa para quem quer se exercitar de uma forma contraído.
- d) Praticar ginástica é uma alternativa para jovens se exercitar de uma forma descontraída.

2. Todos saem ganhando com um estilo de vida mais positivo, com mais _____ e descobertas de potencialidades que estavam adormecidas.

Assinale a alternativa que completa a afirmativa acima.

- a) condicionamento físico
- b) contorcionismo

c) hidroginástica

d) localizada

Finalizamos por hoje!

Aguardo você na próxima semana.



Geografia
7º ano

Professor(a): _____

Data: ___/___/___ 25ª semana

Para Começo de Conversa

Olá estudante!

Estamos aqui novamente para mais uma semana de estudo, lembrando que você é o principal protagonista dessa história. Esse trabalho é diferente, ousado, que exige compromisso de todos(as), mas é muito gratificante e contamos com você. E você, conte conosco!

Assim como nas semanas passadas, teremos muitas atividades: leituras, pesquisas, análises, vídeos, questões para responder e reflexões. Continuaremos na mesma organização, após realizar as leituras propostas, seguimos com a videoconferência, chat, fórum e atividade da semana.

A sequência de aulas à distância dessa semana é sobre "Industrialização e a urbanização no Brasil". A temática tem muita relação com as duas semanas que trabalhamos sobre o "espaço urbano brasileiro". O conteúdo aqui trabalhado se estenderá por outras semanas, visto que temos muitos aspectos para abordar e numa única semana não seria viável.

Tudo certo?

Habilidade(s) da BNCC

1. (EF07GE07) Analisar a influência e o papel das redes de transporte e comunicação na configuração do território brasileiro.

2. (EF07GE08) Estabelecer relações entre os processos de industrialização e inovação tecnológica com as transformações socioeconômicas do território brasileiro.

Objeto(s) de Conhecimento da BNCC

1. Desigualdade social e o trabalho.

Conteúdos/Saberes da Política de Ensino da Rede

1. Industrialização e a urbanização no Brasil.

Objetos Digitais de Aprendizagem

1. <https://www.youtube.com/watch?v=tnOSuPQm8II>
(Processo de urbanização brasileira)
2. <https://www.youtube.com/watch?v=v6f-Yuv-CGs>
(Urbanização cantada)
3. <https://www.youtube.com/watch?v=7f8CXiFp6fk>
(Resumo e conceito de urbanização)

Texto Didático

Urbanização

O processo de urbanização corresponde ao expressivo aumento da população urbana em relação à população rural, e isso se deve a diversos fatores atrativos e repulsivos.

Urbanização é o **crescimento das cidades**, tanto em população quanto em extensão territorial. É o processo em que o espaço rural transforma-se em espaço urbano, com a consequente migração populacional do tipo campo-cidade que, quando ocorre de forma intensa e acelerada, é chamada de **êxodo rural**.

Espaço urbano e espaço rural

Em termos de área territorial, no mundo atual, o **espaço rural** é bem mais amplo do que o **espaço urbano**. Isso ocorre porque o primeiro exige um maior espaço para as práticas nele desenvolvidas, como a agropecuária, o extrativismo mineral e vegetal, além da delimitação de áreas de preservação ambiental e florestas em geral.

No entanto, em termos populacionais e em atividades produtivas no contexto econômico e capitalista, a **cidade**, **atualmente, vem sobrepondo-se ao campo**.

Processo de urbanização

O processo de **formação das cidades** ocorre desde os tempos do período neolítico. No entanto, sob o ponto de vista estrutural, elas sempre estiveram vinculadas ao campo, pois dependiam deste para sobreviver.

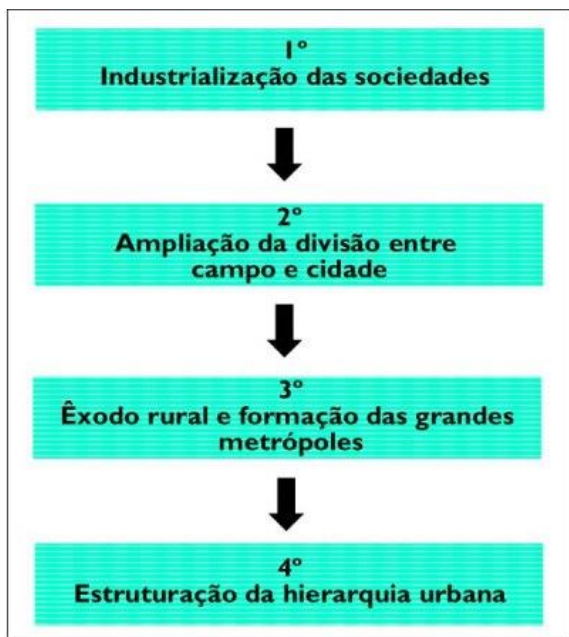
O que muda no atual processo de urbanização capitalista, que se intensificou a partir do século XVIII, é que **agora é o campo quem passa a ser dependente da cidade**, pois é nela que as lógicas econômico-sociais que estruturam o meio rural são definidas.

O processo de urbanização no contexto do período industrial estrutura-se com base em dois tipos de causas: os **fatores atrativos** e os **fatores repulsivos**.

→ **Fatores atrativos:** Como o próprio nome sugere, são aqueles em que a urbanização ocorre devido às condições estruturais oferecidas pelo espaço das cidades, o maior deles é a industrialização. Esse processo é característico dos **países desenvolvidos**, onde o processo de urbanização ocorreu primeiramente. Cidades como Londres e Nova York tornaram-se predominantemente urbanas a partir da década de 1900, **início do século XX**, em razão da quantidade de **empregos** e das **condições de moradias** oferecidas (embora, em um primeiro momento, a maior parte dessas moradias fosse precária em comparação aos padrões de desenvolvimento atual dessas cidades).

→ **Fatores repulsivos:** são aqueles em que a urbanização ocorre não em função das vantagens produtivas das cidades, mas graças a essa espécie de **expulsão da população** do campo para os centros urbanos. Esse processo ocorre, em geral, pela modernização do campo, que propiciou a substituição do homem pela máquina, e pelo processo de **concentração fundiária**, que deixou a maior parte das quantidades de terras nas mãos de poucos latifundiários. Esse fenômeno é característico dos países subdesenvolvidos e é marcado pela **elevada velocidade** em que o êxodo rural aconteceu, bem como pela concentração da população nas metrópoles (metropolização). Tais cidades não conseguem absorver esse quantitativo populacional, propiciando a **formação de favelas e habitações irregulares**, geralmente precarizadas e sem infraestrutura.

Resumidamente, o processo de urbanização ocorre em quatro principais etapas, sofrendo algumas poucas variações nos diferentes pontos do planeta:



Em geral, o que se observa é a industrialização funcionando como um **motor** para a urbanização das sociedades (1ª ponto do esquema anterior). Em seguida, ampliam-se as **divisões econômicas e produtivas**, com o campo produzindo **matérias-primas** e as cidades produzindo mercadorias industrializadas e realizando atividades características do **setor terciário** (2º ponto).

Esse processo é acompanhado por um elevado êxodo rural, com a formação de grandes metrópoles e, em alguns casos, até de megacidades, com populações que superam os 10 milhões de habitantes (3º ponto). Por fim, estrutura-se a chamada **hierarquia urbana**, que vai desde as pequenas e médias cidades às grandes metrópoles.

Vale lembrar que esse esquema é apenas **ilustrativo**, pois a **sequência desses acontecimentos não é linear**. Muitas vezes os fenômenos citados acontecem ao mesmo tempo. Outra ressalva importante é a de que tal sequência não acontece de forma igualitária em todo o mundo. Nos países pioneiros no processo de urbanização, ela ocorre de forma mais lenta e gradativa, enquanto nos países de industrialização tardia, tal processo manifesta-se de forma mais acelerada, o que gera maiores problemas estruturais.

Urbanização brasileira



São Paulo é a cidade com maior concentração urbana do Brasil.

O processo de industrialização, propiciado pela **Revolução Industrial** iniciada na **Europa**, foi o fator propulsor da urbanização no Brasil, que teve seu início no século XX. A modernização do campo vivida no **período da industrialização** provocou um **expressivo êxodo rural**. Vale ressaltar que, até por volta de 1950, a população brasileira vivia, em sua maioria, nas zonas rurais.

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), houve um **grande aumento** da população urbana brasileira entre os anos de **1940 e 2010**, observe a taxa de urbanização nesse período:

Período	Taxa de urbanização
1940	31,24
1950	36,16
1960	44,67
1970	55,92
1980	67,59
1991	75,59
2000	81,23
2007	83,48
2010	84,36

Assim, segundo o órgão, atualmente mais de **80% da população no país vivem nas áreas urbanas**. E desse total populacional, 28% concentra-se na região **Sudeste**, mais especificamente em **São Paulo** (13%), **Rio de Janeiro** (10%) e Belo Horizonte (5%). Sendo assim, é possível afirmar que o processo de urbanização ocorre de maneira desigual no país.

A **Região Sudeste** é, portanto, a que **mais concentra população**, cerca de 92% dessa vivem em áreas urbanas. E isso se deve aos inúmeros fatores atrativos, como a presença de indústrias e a consequente oferta de emprego. A **Região Centro-Oeste** vem em segundo lugar, com cerca de 88,8% da população vivendo nas zonas urbanas. A **Região Sul** concentra, aproximadamente, 92% dos habitantes nas cidades. As **Regiões Norte e Nordeste** apresentam as **menores taxas** de urbanização, 73,53% e 73,13%, respectivamente.

Projeções da ONU apontam que, no ano de **2050**, a população urbana brasileira pode chegar a 93,6%, o que corresponde a, aproximadamente, **237 milhões de habitantes** vivendo nas cidades em todo o país.

Consequências

O processo de urbanização, além de ocorrer de forma desigual, não só no Brasil mas em diversas partes do mundo, dá-se de forma **desordenada**, apontando então a **falta de planejamento**. Isso acarreta diversos problemas urbanos de ordem social e ambiental. São alguns deles:



A favela Rocinha, localizada no Rio de Janeiro, é a maior favela do Brasil.

1. **Favelização:** A falta de planejamento e de políticas públicas faz com que muitas pessoas (ao dirigirem-se às cidades e não encontrar locais para abrigarem-se) ocupem áreas terrenas, muitas vezes em áreas de risco. A favelização é uma consequência do inchaço urbano e da ocupação desordenada das cidades.
2. **Excesso de lixo:** Visivelmente, onde há maior concentração de pessoas, há também maior produção de lixo. O aumento do número de habitantes nas grandes cidades fez com que houvesse maior produção de lixo, que, por vezes, é descartado de maneira incorreta, provocando outros problemas urbanos e também problemas ambientais. Segundo o IBGE, no Brasil, cerca de 50% do lixo gerado é depositado em locais incorretos, a céu aberto.
3. **Poluição:** A questão da poluição pode ter diversas naturezas. As grandes cidades concentram, além de um elevado número de habitantes, também um grande número de indústrias e automóveis, que, diariamente, emitem diversos gases poluentes na atmosfera, causando poluição do ar. A poluição sonora e visual também é um grande problema vivido nos centros urbanos, comprometendo o bem-estar da população.
4. **Violência:** Processos como a marginalização da população por meio da favelização ou da ocupação desordenada contribuem para o aumento da violência. O inchaço das cidades associado à incapacidade de abrigar toda a população, às condições insalubres de moradia e à falta de políticas públicas que atendam essa parcela da população tem como consequência direta o aumento da criminalidade.

5. **Inundações:** O processo de urbanização está atrelado a diversas questões, como o aumento da produção de lixo associado à impermeabilização do solo. O asfaltamento das cidades e o mau planejamento prejudicam o escoamento das águas, provocando inundações.

Resumo

- O processo de urbanização refere-se ao crescimento das cidades em virtude do aumento populacional.
- O aumento da população nas grandes cidades está associado ao êxodo rural, ou seja, ao fato de a população deixar a zona rural para dirigir-se aos centros urbanos.
- O processo de urbanização ocorre segundo fatores atrativos, como a industrialização, e fatores repulsivos, como a modernização do campo.
- Atualmente mais da metade da população mundial vive na zona urbana.
- De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, aproximadamente 80% da população brasileira vive nos centros urbanos.

Por Rafaela Sousa
Graduada em Geografia

<https://brasilecola.uol.com.br/brasil/urbanizacao.htm>

Além do texto que você acabou de ler, complemente as informações sobre o processo de urbanização no Brasil com a aula que está no objeto digital de aprendizagem 1. Preste bem atenção e faça suas anotações.

Mapa mental



<https://brasilecola.uol.com.br/brasil/urbanizacao.htm>

Glossário

Para compor o glossário, você deverá assistir ao vídeo do objeto digital de aprendizagem 2, que é uma paródia de uma música e ritmo muito conhecido do nosso Estado – PE, também o objeto digital de aprendizagem 3, que é um resumo sobre urbanização e depois procurar o significado

de algumas palavras relativas ao conteúdo estudado, nessa aula e em outras anteriores.

Conurbação –

Favelização –

Gentrificação –

Hierarquia –

Megacidade –

Região Metropolitana –

Atividade Semanal

Com todas as nossas leituras, pesquisas e estudos realizados percebemos que o processo de urbanização não é igual para todos os países. Observamos que há grandes diferenças na forma como acontece e que as consequências são diversas (positivas e negativas) em todo o processo.

1. Segue abaixo uma lista de consequências da urbanização no Brasil. Separe-as em duas colunas. Positivas e negativas. Você ainda poderá acrescentar outras. Ok!

- Houve uma grande concentração de pessoas nas áreas urbanas, assim gerando falta de moradia, aumento da violência e outros problemas sociais.

- O Brasil passou a ser independente das exportações de produtos agrícolas.

- Os salários nas indústrias tornaram-se melhores do que os do campo.

- Com o uso de máquinas nas indústrias, muitos postos de trabalhos foram extintos.







- A industrialização gerou muita renda e alavancou a economia brasileira.

- Os níveis de poluição aumentaram consideravelmente.

- O preço dos produtos industrializados diminuirão muito, assim permitindo que as classes mais baixas também pudessem adquiri-los.

<https://brainly.com.br/tarefa/16346904#readmore>

2. Observe o gráfico abaixo:

Região	Grandes Regiões e Unidades da Federação	2010 ² Urbana	2010 ² Rural
	BRASIL	160.925.792	29.830.007
	Região Norte	11.664.509	4.199.945
	Região Nordeste	38.821.246	14.260.704
	Região Sudeste	74.696.178	5.668.232
	Região Sul	23.260.896	4.125.995
	Região Centro-Oeste	12.482.963	1.575.131

Fonte: IBGE, Censo Demográfico 2010. (2) População residente (adaptado).

Agora, responda aos questionamentos:

a) Qual a região onde reside o maior número de pessoas na área urbana?

b) Qual a região onde reside o maior número de pessoas na área rural?

c) Relate uma explicação para essa comprovação.

3. Explique como você compreende a charge abaixo, conforme tudo que estudou.



<https://exercicios.brasilecola.uol.com.br/exercicios-geografia-do-brasil/exercicios-sobre-urbanizacao-atual-brasil.htm>

Videokonferência

A **ESCOLA DO FUTURO EM CASA** está pronta para ajudar você!

Seu/sua professor(a) disponibilizará o link para você entrar na videoconferência de sua turma no Fórum ou por qualquer outra mídia social de longo alcance (WhatsApp, Facebook, etc.).

É importante você ficar ciente de que a aula poderá ser gravada como evidência do registro da interação/mediação com seu/sua professor(a) para posterior cômputo de carga horária e que não será publicada em quaisquer meios.

Bom trabalho!

Chat

Estamos no momento de interação, é aqui onde você tem a possibilidade de fazer suas colocações, tirar dúvidas, refletir sobre a temática, observar o que seu(sua) professor(a) de Geografia tem para dizer e questionar alguma coisa!

Agora é a hora!

Seu(sua) professor(a) vai conversar com você e te orientar. E aproveita para compartilhar suas observações e experiências.

Aproveita esse momento e converse sobre a imagem abaixo, levando em consideração as leituras realizadas.

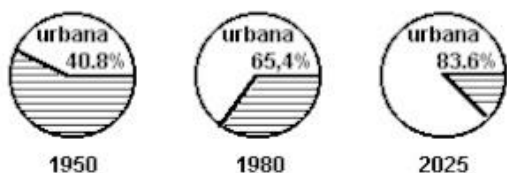
Será mesmo que estaremos em 2025 conforme demonstrado no gráfico? Era uma previsão da ONU em 1982? Ou já alcançamos esse percentual?

Você sabe o porquê dessa explosão populacional nas áreas urbanas?

E você? Onde estará em 2025? Aumentando a população urbana?

Tente responder as questões acima para debater no chat.

PORCENTAGEM POPULAÇÃO URBANA



(Fonte: ONU, 1982)

http://professor.bio.br/geografia/provas_questoes.asp?section=Geografia-Humana&curpage=4

Fórum

Aprecie essa linda imagem da nossa cidade. Mas, sabemos que nem tudo é tão lindo assim, não é mesmo? Nossa cidade apresenta vários problemas urbanos. Leia o texto abaixo sobre a urbanização da cidade do Recife e participe do fórum falando sobre como você percebe sua cidade. Verifique com o(a) professor(a) se ele(a) tem algo para te orientar.



Vista aérea do Bairro do Recife. (Foto: Sol Pulquério/PCR)

A urbanização da cidade se deu a partir do Bairro do Recife, tendo crescimento acelerado no Século XIX. Neste período, a cidade já apontava para sua atual estrutura urbana, radiocêntrica, em forma de estrela e em cinco direções (norte, sul, sudeste, oeste e noroeste), resultante da ligação entre seu núcleo primitivo e os antigos engenhos.

Ao mesmo tempo em que cresceu, a cidade se deslocou em direção aos bairros periféricos e municípios vizinhos, desenvolvendo novas centralidades. O processo de metropolização que avança nos anos seguintes, data dos anos de 1950 com a integração da área intersticial entre Recife e Olinda. Na década de 1970, a conurbação com os municípios do entorno é incentivada pela implantação de distritos industriais ao longo dos eixos rodoviários arteriais (BR-101, ao norte e ao sul, e BR-252 a oeste) e de grandes conjuntos habitacionais promovidos pelo Banco de Habitação Popular (BNH). Atualmente, os novos empreendimentos do Complexo Industrial Portuário de Suape no eixo sul, o polo farmacológico e a implantação da Fiat ao norte e a Cidade da Copa no eixo oeste reforçam essa tendência e intensifica a dinâmica metropolitana, gerando maior pressão sobre a Cidade, núcleo central da Metrópole do Recife.

<http://www2.recife.pe.gov.br/servico/aspectos-urbanisticos-e-ambientais-do-recife>

Atividade Semanal Digital

Você agora, para concluir nossa semana de atividades, responderá as questões que se seguem abaixo. Apenas uma das alternativas é a correta.

1. (Ufac) A intensa e acelerada urbanização brasileira resultou em sérios problemas sociais urbanos, como:

a) Falta de infraestrutura, limitações das liberdades individuais e altas condições de vida nos centros urbanos.

b) Aumento do número de favelas e cortiços, falta de infraestrutura e todas as formas de violência.

c) Acentuado êxodo rural, mudanças no destino das correntes migratórias e aumento no número de favelas e cortiços.

d) Luta pela posse da terra, falta de infraestrutura e altas condições de vida nos centros urbanos.

2.(Unifal) Leia as afirmativas a seguir.

I - O êxodo rural é uma das causas da urbanização acelerada, que acarreta, entre outros problemas, o aumento do desemprego e o crescimento do setor informal das cidades nos países de industrialização tardia.

II - O crescimento da taxa de urbanização implica uma acentuada melhoria nas condições de vida da população dos países subdesenvolvidos.

III - O aumento das favelas, dos loteamentos clandestinos e da população sem-teto pode ser apontado como consequência do êxodo rural e da crescente urbanização.

Com base nessas afirmativas sobre urbanização, marque a alternativa correta.

a) Apenas I e II estão corretas.

b) Apenas III está correta.

c) Todas as alternativas estão corretas.

d) Apenas I e III estão corretas.

3.Entende-se por Conurbação:

a) A expansão vertical das cidades, ocasionando problemas ambientais referentes à circulação do ar (ilhas de calor);

b) O encontro de duas ou mais cidades, formando grandes aglomerados urbanos intermunicipais;

c) problemas gerados pela grande população sem moradia nas cidades;

d) problemas urbanos referentes à ineficácia dos transportes públicos;

4.(PUC) Nos países industrializados, a migração campo-cidade tem como causa fundamental:

a) liberação de mão-de-obra pela mecanização.

b) baixa produtividade agrícola.

c) pressão demográfica no campo.

d) dificuldade de aquisição de terras.

<https://exercicios.brasilecola.uol.com.br/exercicios-geografia/exercicios-sobre-geografia-urbana.htm>

Finalizamos por hoje!

Aguardo você na próxima semana.



História
7º ano

Professor(a): _____

Data: ___/___/___ 25ª semana

Para Começo de Conversa

Olá querido(a) aluno(a),

Hoje iniciaremos uma nova jornada, onde teremos a oportunidade de aprender novos conhecimentos.

Por mais que o caminho seja cansativo ou, aparentemente, sinta que não vai te levar a lugar nenhum, **estudar é a chave**, para grande parte das oportunidades que surgirão no seu futuro.

Vamos estudar sobre **O Estado absolutista inglês: Guerra das Duas Rosas, A guerra civil (1640 - 1649), A Revolução Puritana (1649 - 1660), Revolução Gloriosa, curiosidade: Rainha Elizabeth I**, através de texto/resumo, além de link e filmes que você pode acessar para aprimorar seu conhecimento sobre esse tema, como também responderá perguntas em formato digital e material impresso.

Lembre-se sempre: Você é o protagonista!

Bons estudos!

Habilidade(s) da BNCC

(EF07HI07) Descrever os processos de formação e consolidação das monarquias e suas principais características com vistas à compreensão das razões da centralização política.

(EF07HI10) Analisar, com base em documentos históricos, diferentes interpretações sobre as dinâmicas das sociedades americanas no período colonial.

Objeto(s) de Conhecimento da BNCC

A formação e o funcionamento das monarquias europeias: a lógica da centralização política e os conflitos na Europa.

Conteúdos/Saberes da Política de Ensino da Rede

Culturas ocidentais em diferentes tempos:

Objetos Digitais de Aprendizagem

1. Links:

Vídeo sobre a Revolução Gloriosa:
<https://youtu.be/ETrz5Z6I3Wk>

https://www.suapesquisa.com/absolutismo/absolutismo_inglaterra.htm

https://www.suapesquisa.com/historia/guerra_duas_rosas.htm

https://www.suapesquisa.com/resumos/revolucao_puritana.htm

https://www.suapesquisa.com/historia/revolucao_gloriosa.htm

https://www.suapesquisa.com/biografias/elizabeth_rainha.htm

Texto Didático

Absolutismo Inglês



<https://conhecimentocientifico.r7.com/absolutismo-o-que-foi-foi-e-onde-aconteceu/>

Resumo do contexto histórico do surgimento

O absolutismo na Inglaterra teve início com a centralização do poder na figura do monarca, na segunda metade do século XV, após a Guerra dos Cem Anos e a Guerra das Duas Rosas. Foi a dinastia Tudor (Henrique VIII foi o primeiro monarca), que conseguiu obter, a partir de 1485, apoio do Parlamento inglês e da burguesia, favorecendo a formação do absolutismo na Inglaterra.

Principais características do absolutismo na Inglaterra

- Centralização do poder nas mãos do monarca, que controlava a política, a justiça e a economia da Inglaterra.
- Controle do monarca sobre a religião. Henrique VIII rompeu com a Igreja Católica e criou a Igreja Anglicana.
- Luta entre as dinastias (famílias reais) pelo controle do poder.

Principais dinastias e suas realizações

Dinastia Tudor

- Governou a Inglaterra entre os anos de 1485 e 1603.
- O principal monarca desta dinastia foi Henrique VIII, que controlou o Parlamento inglês e, através do Ato de Supremacia (1534), tornou o anglicanismo a religião oficial da Inglaterra.
- Elisabeth I, filha de Henrique VIII, deu um grande impulso ao mercantilismo na Inglaterra, tornando o país uma potência marítima-comercial. Durante seu reinado começou a colonização da América do Norte (regiões dos atuais EUA e Canadá).

Dinastia Stuart

- Governou a Inglaterra entre os anos de 1603 e 1714.
- Um dos principais reis desta dinastia foi Jaime I, que governou entre 1603 e 1625. Conseguiu unir a Escócia com a Inglaterra. Teve grande apoio da nobreza, porém sofreu com a resistência do Parlamento. Utilizou a perseguição religiosa para impor o anglicanismo.
- Filho de Jaime I, Carlos I foi outro importante rei absolutista inglês. Seu governo foi de 1625 a 1648. Buscando reduzir e controlar o governo deste monarca, o Parlamento entrou em conflito com ele. Carlos I dissolveu o Parlamento, como forma de restaurar os poderes absolutos da monarquia. Este conflito de poderes foi uma das principais causas da guerra civil que ocorreu na Inglaterra entre os anos de 1641 e 1649. Liderados por Oliver Cromwell, os opositores ao rei saíram vencedores.

Carlos I foi executado a pedido do Parlamento, sepultando assim o absolutismo na Inglaterra.



Jaime I, rei da Inglaterra e da Escócia: outro importante rei absolutista inglês.

Por Jefferson Evandro Machado Ramos

Graduado em História pela Universidade de São Paulo - USP (1994).

https://www.suapesquisa.com/absolutismo/absolutismo_inglesa.htm

Guerra das duas Rosas



O que foi

A Guerra das Duas Rosas foi uma guerra civil ocorrida na Inglaterra entre os anos de 1455 e 1485. Os conflitos ocorreram pela disputa do trono inglês entre duas importantes famílias nobres britânicas: Lancaster e York. O nome da guerra é em função dos emblemas que representavam estas duas famílias: Casa de Lancaster (rosa vermelha) e Casa de York (rosa Branca).

Principais causas

- Rivalidade histórica entre as famílias nobres inglesas: Lancaster e York;
- Disputa pelo trono da Inglaterra entre estas duas famílias.

Como começou

Em 1455, a Inglaterra era governada pelo rei Henrique VI da Casa Lancaster. A derrota na Guerra dos cem Anos (1337 a 1453), a administração fraca e os problemas mentais apresentados por Henrique VI gerou um clima favorável para a disputa pelo trono inglês. Ricardo, duque de York, se uniu a vários nobres ingleses e exigiu a renúncia de Henrique VI do trono da Inglaterra. Em 1455, Henrique VI

organizou um exército para atacar Ricardo e seu grupo. Teve assim início a Guerra das Duas Rosas. Durante os 30 anos, ocorreram várias batalhas e vitórias de ambos os lados. Milhares de ingleses morreram nos conflitos e a Inglaterra ficou praticamente dividida.

Final da Guerra

Com a derrota e morte de Ricardo na Batalha de Bosworth (1485), o vencedor Henrique Tudor foi coroado rei da Inglaterra (Henrique VII). O novo rei conseguiu colocar fim ao conflito militar e a disputa política ao se casar com Isabel de York, unindo desta forma as duas famílias.

Principais consequências

- Centralização política nas mãos do rei da Inglaterra;
- Fortalecimento da Dinastia Tudor;
- Formação da Monarquia Nacional na Inglaterra;
- Enfraquecimento do poder político de senhores feudais e nobres ligados às atividades rurais;
- Diminuição da influência inglesa na Europa;
- Aumento da influência dos comerciantes na vida política inglesa.



Batalha de Barnet (1471), durante a Guerra das Duas Rosas

Por Jefferson Evandro Machado Ramos

Graduado em História pela Universidade de São Paulo - USP (1994).

https://www.suapesquisa.com/historia/guerra_duas_rosas.htm

Revolução Puritana e Guerra Civil



O que foi

A Revolução Puritana, também conhecida como Guerra Civil Inglesa, começa em 1628, quando o Parlamento inglês impõe a Carlos I Stuart a Petição dos Direitos, limitando o poder da Coroa. O rei dissolve então o Parlamento e governa sozinho até 1642, quando irrompe a guerra civil.

Antecedentes

Desde 1629, o absolutismo dos reis ingleses provoca conflitos religiosos: líderes da Igreja Anglicana, queriam a unidade religiosa do país e perseguiam os católicos e puritanos que se recusavam a obedecer a hierarquia da Igreja. Em 1640, diante da revolta dos escoceses, que desejavam manter sua Igreja Presbiteriana, Carlos I convocou o Parlamento para levantar um exército. Os parlamentares dirigiram ao rei uma grande contestação, e este, ao tentar impedi-los, acaba provocando uma guerra civil.

Principais desdobramentos

O principal trunfo de Carlos I era sua legitimidade: sagrada e respeitada por todos, defendia ordem e tradição. A balança de poder, no entanto, pendeu a favor dos parlamentares, cujo exército, liderado por Oliver Cromwell, derrotou as tropas reais. Depois de ter se refugiado na Escócia, Carlos I foi entregue aos ingleses. Os parlamentares estavam divididos, mas o rei foi finalmente julgado e executado em 1649 em praça pública. A República foi então instaurada e, em 1653, Cromwell acabou dissolvendo o Parlamento.



Batalha de Naseby durante a Revolução Puritana

Por Jefferson Evandro Machado Ramos
Graduado em História pela Universidade de São Paulo - USP (1994).
https://www.suapesquisa.com/resumos/revolucao_puritana.htm

Revolução Gloriosa



O que foi - definição histórica

Também conhecida como Segunda Revolução Inglesa, a Revolução Gloriosa foi um movimento revolucionário de caráter pacífico, ocorrido na Inglaterra entre os anos de 1688 e 1689. Foi através desta revolução que ocorreu a troca do absolutismo monárquico pela monarquia parlamentar na Inglaterra.

Resumo das causas principais:

- Conflitos políticos entre protestantes e católicos durante o reinado de Jaime II (1685 a 1688).
- Ações políticas de Jaime II no sentido de conseguir uma restauração do absolutismo na Inglaterra, que estava se enfraquecendo. Estas ações sofreram forte oposição dos Whigs (protestantes que defendiam o parlamentarismo).
- Questionamentos e oposição dos parlamentares ingleses aos direitos usufruídos pelos integrantes da coroa inglesa.
- União dos Whigs e Tories (conservadores protestantes) contra a sucessão de um herdeiro católico do rei Jaime II. Os protestantes não aceitavam o fortalecimento do catolicismo e a continuidade do absolutismo.

Como ocorreu

Em 1688, Guilherme de Orange, com o apoio de tropas holandesas, invadiu a Inglaterra, derrubando do trono britânico o rei Jaime II. Coroado Guilherme III, tornou-se rei e se comprometeu a respeitar e defender a Declaração de Direitos (Bill of Rights), aprovada pelo Parlamento em 1689.

Principais consequências da Revolução Gloriosa

- Queda de Jaime II do trono da Inglaterra, que foi substituído pela rainha Maria II e seu esposo Guilherme de Orange (que governou de fato).
- Derrubada do absolutismo inglês, que foi substituído pela monarquia parlamentar constitucional.

- Poder monárquico controlado e fiscalizado pelo Parlamento, que obteve superioridade em relação à coroa britânica.

- Aumento do poder da burguesia, que dominava o parlamento britânico. Este fato foi amplamente favorável para estabelecer as bases políticas e econômicas para a futura Revolução Industrial na Inglaterra.

- Criação da Declaração de Direitos de 1689, documento elaborado pelo Parlamento Inglês, que estabelecia a superioridade do Parlamento sobre o rei. Além disso, o documento garantiu a propriedade privada, estabeleceu limites para a cobrança de impostos, além dos direitos para os cidadãos.

Curiosidades históricas

Muitos historiadores afirmam que a Revolução Gloriosa na Inglaterra (1689) é a equivalente da Revolução Francesa (1789), pois significou o fim do absolutismo e a ascensão da burguesia ao poder.

É considerada uma revolução pacífica (não-sangrenta), pois quase não houve combates militares. Quando o exército holandês, comandado por Guilherme de Orange, chegou à Inglaterra em 1689, as tropas de Jaime II desertaram. Desta forma, foi evitado o conflito armado e o derramamento de sangue.



Coroação de Guilherme III como rei da Inglaterra, em 1689, após a Revolução Gloriosa.

Por Jefferson Evandro Machado Ramos
Graduado em História pela Universidade de São Paulo - USP (1994).
https://www.suapesquisa.com/historia/revolucao_gloriosa.htm

Rainha Elizabeth I



Elizabeth I: uma das principais rainhas da História da Inglaterra

Quem foi

Elizabeth I da Inglaterra foi rainha da Inglaterra e da Irlanda entre os anos de 1558 e 1603. Foi a última **monarca** da Dinastia Tudor. É considerada uma das principais representantes do Absolutismo inglês, embora tenha sido um pouco mais moderada e tolerante do que seu pai (Henrique VIII).

Era Elisabetana

Seu período de governo na Inglaterra é conhecido como a Era Elisabetana. Esse período é marcado, principalmente, pelo desenvolvimento do drama inglês do poeta e dramaturgo William Shakespeare. Também se destaca, neste período, as proezas e aventuras do navegador inglês Francis Drake

A Era Elisabetana, no campo político, é associada a estabilidade do reino e fortalecimento do sentimento de identidade nacional.

Biografia resumida e principais feitos de seu governo:

- Nasceu em 7 de setembro de 1533 no Palácio de Placentia, na cidade inglesa de Greenwich. Era filha do rei Henrique VIII e Ana Bolena (segunda esposa do rei).

- Seu reinado teve início em 17 de novembro de 1558.

- Foi coroada como rainha em 15 de janeiro de 1559.

- Foi declarada ilegítima pelo papa em 1570.

- Durante seu governo aumentou o poder real.

- Tomou medidas para consolidar a Igreja Anglicana, criada por seu pai.

- Deu ordens para perseguir seguidores de religiões não-anglicanas.

- Começou o processo de colonização inglesa na América do Norte.

- Nos últimos anos de sua vida, entrou em depressão após vivenciar a morte de muitas pessoas próximas e queridas. Com a saúde debilitada, faleceu em 24 de março de 1603, no Palácio de Richmond.

- Foi sucedida pelo rei da Escócia James I.

Curiosidades históricas:

- Ficou conhecida também como "A Rainha Virgem" e "Gloriosa".

- Um dos seus lemas era "Eu vejo, mas não digo nada".

https://www.suapesquisa.com/biografias/elizabeth_rainha.htm

Por Jefferson Evandro Machado Ramos

Graduado em História pela Universidade de São Paulo - USP (1994).

Se liga!

Vídeo sobre a Revolução Gloriosa

<https://youtu.be/ETrz5Z6I3Wk>

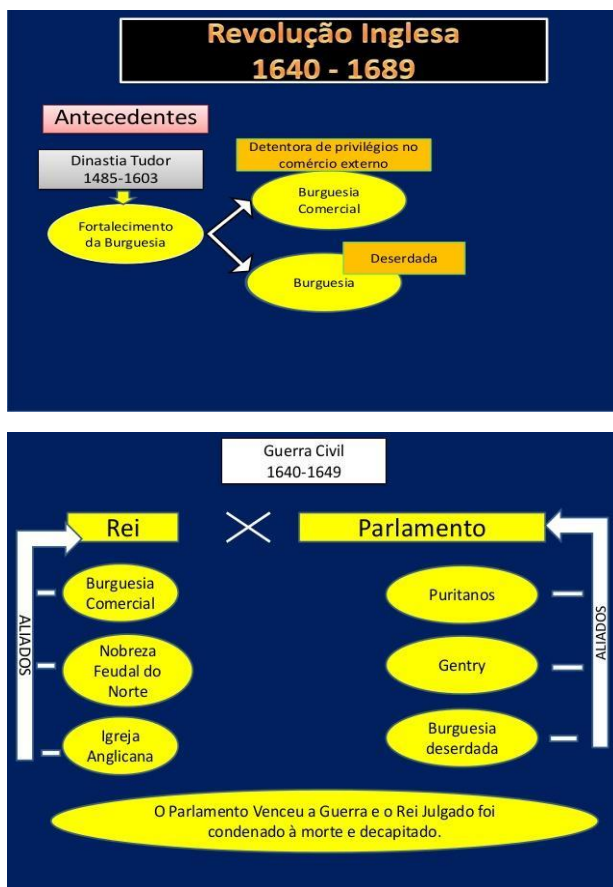
Não pode esquecer!

A Guerra das Duas Rosas foi uma guerra civil ocorrida na Inglaterra entre os anos de 1455 e 1485. Os conflitos ocorreram pela disputa do trono inglês entre duas importantes famílias nobres britânicas: Lancaster e York.

A Revolução Puritana, também conhecida como Guerra Civil Inglesa, começa em 1628, quando o Parlamento inglês impõe a Carlos I Stuart a Petição dos Direitos, limitando o poder da Coroa.

Também conhecida como Segunda Revolução Inglesa, a Revolução Gloriosa foi um movimento revolucionário de caráter pacífico, ocorrido na Inglaterra entre os anos de 1688 e 1689. Foi através desta revolução que ocorreu a troca do absolutismo monárquico pela monarquia parlamentar na Inglaterra.

Mapa Mental ou Fluxograma



A Revolução Gloriosa



Glossário

Feudal: Feudatário; que se refere a feudalismo ou a feudo, à propriedade ou terra que o senhor cedia ao vassalo em troca de seus serviços e rendas.

Burguesia: Classe social dominante no regime capitalista, seus membros possuem ou dispõem dos meios de produção; opõe-se à de classe operária.

Monarquias: Desempenhar as funções de monarca. Dominar, ter império. Levar a vida de monarca.

Descendência: Relação de parentesco que se estabelece através da proveniência de um antepassado comum.

Nobreza: Reunião das famílias consideradas nobres de uma determinada localidade; aristocracia.

Acirrada: mesmo que: austera, excitada, irritada, obstinada

Parlamento: A reunião das assembleias (ou câmaras legislativas) que compõem o Poder Legislativo dos países que são regidos por uma Constituição.

Anglicanismo: Religião oficial da Inglaterra desde o reinado de Elizabeth I, institucionalizada após o rompimento de Henrique VIII com Roma.

Monarca: Nome genérico de um chefe ou soberano de um Estado monárquico: rei, imperador, sultão etc.

Atividade Semanal

1 - O que foi a Revolução Puritana?

2 - O que foi a Revolução Gloriosa? E quais suas consequências?

Videokonferência

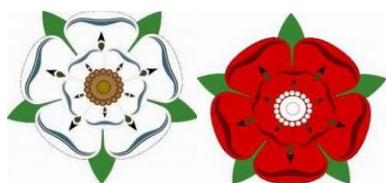
A **ESCOLA DO FUTURO EM CASA** está pronta para ajudar você!

Seu/sua professor(a) disponibilizará o link para você entrar na videoconferência de sua turma no Fórum ou por qualquer outra mídia social de longo alcance (WhatsApp, Facebook, etc.).

É importante você ficar ciente de que a aula poderá ser gravada como evidência do registro da interação/mediação com seu/sua professor(a) para posterior cômputo de carga horária e que não será publicada em quaisquer meios.

Bom trabalho!

Chat



<http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/inglaterra/imagens/guerra-das-duas-rosas.jpg>

A que se referem estas imagens? O que identificam e o que simbolizam? Explique no Chat

Fórum



Retrato da Rainha Elizabeth I da Inglaterra, datado do século XVI que está exposto no Palácio Pitti, em Florença, na Itália.

Pesquise mais sobre a vida da Rainha Elizabeth I e escreva aqui no Fórum

<https://escola.britannica.com.br/artigo/Elizabeth-I/481217>

Atividade Semanal Digital

1- A República inglesa ficou submetida ao governo de Oliver Cromwell que possuía o título de:

- a) () Primeiro-Ministro
- b) () presidente
- c) () Consul
- d) () Lorde Protetor

2 - A Revolução Gloriosa foi um movimento revolucionário entre os anos de 1688 e 1689, e que ocorreu na Inglaterra. Sobre esse movimento **é incorreto** afirmar:

- a) () conhecida como Segunda Revolução Inglesa de caráter absolutista.
- b) () Whigs ofereceram forte oposição a política de restauração do absolutismo por Jaime II.
- c) () União dos Whigs e Tories contra a sucessão de um herdeiro do rei Jaime II.
- d) () Aumento do poder da burguesia, que dominava o parlamento britânico.

3 - A Guerra das Duas Rosas foi uma guerra civil ocorrida na Inglaterra entre os anos de 1455 e 1485 entre duas famílias: Casa de Lancaster (rosa vermelha) e Casa de York (rosa Branca). Essa guerra se caracterizou por, exceto:

- a) () Uma disputa pelo trono da Inglaterra entre estas duas famílias.
- b) () Durou 30 anos, onde ocorreram várias batalhas e vitórias de ambos os lados.
- c) () Fortalecimento do poder político de senhores feudais e nobres ligados às atividades rurais.
- d) () o fim do conflito militar se deu com o casamento de Henrique Tudor com Isabel de York, unindo as duas famílias.



Língua Inglesa 7º ano



Professor(a): _____

Data: ___/___/___ 25ª semana

Para Começo de Conversa

Seja bem vindo!

Sobre o que se trata esse caderno de atividades?

Uma nova forma de você organizar seus estudos, nesse período que o isolamento social é tão importante para cuidarmos da nossa saúde (física e mental) e a de quem amamos. Nesse espaço virtual, vamos ajudar você a construir o conhecimento acerca da Construção de laços afetivos e convívio social, diálogo entre familiares, e vocabulário sobre membros da família, trabalhando através de textos, e atividades complementares. Por fim, na Atividade Semanal Digital você encontrará uma atividade a ser realizada.

Habilidade(s) da BNCC

(EF07LI12) Planejar a escrita de textos em função do contexto (público, finalidade, layout e suporte).

Objeto(s) de Conhecimento da BNCC

Pré-escrita: planejamento de produção escrita, com mediação do professor.

Conteúdos/Saberes da Política de Ensino da Rede

Trip reviews.

Objetos Digitais de Aprendizagem

Vídeo aula 1: 10 Lugares Incríveis do Brasil

<https://www.youtube.com/watch?v=yAlbT9n8uow>

Texto Didático

Read (Leia):

Text – This is what someone wrote on a hotel review website

Our room at Millie's Hotel room was fantastic and beautifully decorated with all the things you need - there was even a coffee machine in the room and the beds were so comfortable we slept like a dog! We had a balcony to sit on in the evening with a marvellous view over the whole city and the bay. There's also a small bar and a roof terrace.

Breakfasts were delicious, in fact there was too much food for us to finish it all! There are lots of restaurants and bars nearby which are good value and serve a good variety of different food.

All the staff were friendly, especially Jose who helped us when we arrived. They even brought chocolates and champagne to our room on the last night.

The hotel is located in the middle of the town, very close to the shops and the beach, but it's on a quiet street so it's not noisy.

FONTE: <https://silo.tips/download/task-2-multi-text-reading-holidays-and-travel>

➤ **Trip reviews** são comentários, textos, ou até vídeos que pessoas contam suas experiências negativas ou positivas sobre uma viagem. Geralmente os viajantes falam sobre os hotéis em que se hospedaram, restaurantes onde visitaram e passeios que realizaram.

➤ Faça a leitura do texto "**This is what someone wrote on a hotel review website**" e responda as perguntas abaixo:

1. What is the trip review about?

- a) Restaurant
- b) Breakfast
- c) Hotel
- d) Beach

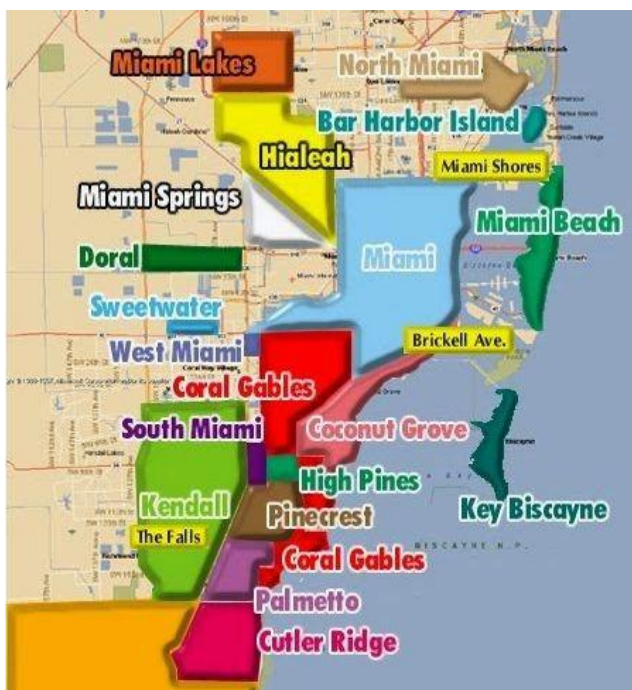
2. According with the trip review, the experience of the person was:

- a) Bad
- b) Good
- c) Medium
- d) Excellent

3. How did the person make the trip review?

- a) The person wrote the trip review in a newspaper (jornal)
- b) The person wrote the trip review in a magazine (revista)
- c) The person wrote the trip review on youtube
- d) The person wrote the trip review in a website

Mapa Mental ou Fluxograma



Fonte <https://br.pinterest.com/pin/710161434967413606/>

Glossário

Like – como

Marvelous – maravilhosa

View – vista

Whole – inteiro (a)

There's – há

Roof – telhado ou cobertura

Nearby – perto

Middle – centro

Noisy - barulhento

Atividade Semanal



The Top 10 Things to See and Do in Recife, Brazil:

1. **Go crazy at carnival:** Try to arrive on Saturday to witness the **Galo da Madrugada**, an epic parade that follows a giant route across a bridge and attracts some two million revelers. It's the biggest street party in the world, according to the Guinness Book of Records.



2. **Check out neighboring Olinda:** A sister city just a short drive from Recife, colorful **Olinda** is famous for its pastel-colored houses and quaint colonial churches. The entire historical center was declared a UNESCO World Heritage Site in 1982.



3. Hang out on the beach: Most make a beeline for the expansive **Boa Viagem**, the city's central stretch of sand, which is surrounded by upmarket restaurants, shops, and bars.



6. Wander around the old city: Recife's **old town** is jam-packed full of imposing architecture and colorful markets. Highlights include Praca da Republica, Teatro Santa Isabel, Catedral de Sao Pedro dos Clerigos, and Mercado do Sao Jose.



4. Shop till you drop: For the best selection, head to the massive **RioMar Recife**, considered to be among the best shopping centers in Brazil.



7. Explore a majestic castle: The stunning estate of the **Instituto Ricardo Brennand** is home to a castle full of swords, suits of armor, and plenty of other knightly paraphernalia. Expect to find fantastic Brazilian and European artwork plus other historical artifacts.



5. Visit the Culture House: After some shopping of a more traditional kind? Then pay a visit to the **Casa da Cultura**, a stunning artisanal marketplace that has been converted from a notorious prison. Live performances of traditional and contemporary music are common in the evenings.



8. Marvel at some incredible pottery: Brazil's finest ceramicist set up shop on the outskirts of Recife, converting his family's abandoned tile factory into a whimsical array of immaculately crafted artworks. It's

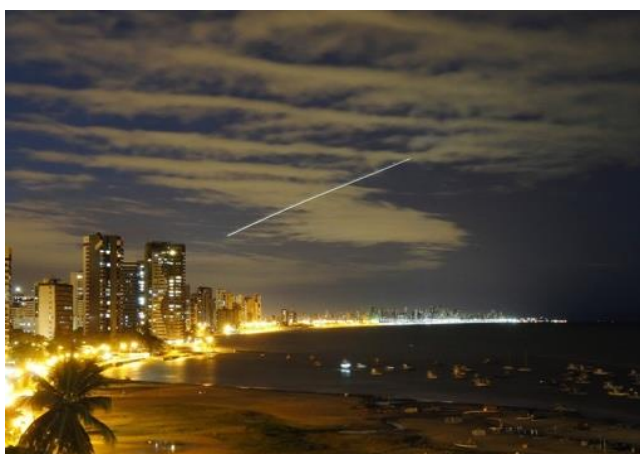
within a short distance of Instituto Ricardo Brennand, so be sure to combine a trip to both.



9. **Learn to dance frevo:** The official dance of Recife's feverish carnival, all things frevo can be found in the central **Paço do Frevo museum**. Expect to find exhibits of former carnival floats, live performances, and dance schools which welcome foreigners eager to learn a few moves.



10. **Head out for an unforgettable evening:** The thriving city of Recife has no shortage of excellent dining and entertainment options, with many of the most happening spots lining the upmarket **Boa Viagem**.



Fonte: <https://theculturetrip.com/south-america/brazil/articles/the-top-10-things-to-see-and-do-in-recife-brazil/>

Agora que você já aprendeu como fazer uma "Trip review", imagine que alguém que nunca esteve em Recife, perguntasse a você três lugares para conhecer, quais você indicaria? Escreva abaixo, **em inglês** uma indicação de restaurante (pode ser uma lanchonete perto da sua casa), uma praia e outro lugar de sua sugestão:

Videoconferência

A **ESCOLA DO FUTURO EM CASA** está pronta para ajudar você!

Seu/sua professor(a) disponibilizará o link para você entrar na videoconferência de sua turma no Fórum ou por qualquer outra mídia social de longo alcance (WhatsApp, Facebook, etc.).

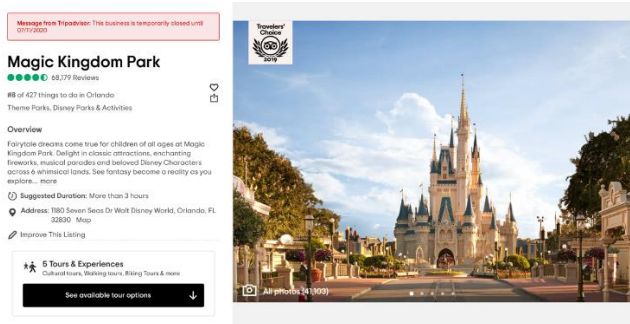
É importante você ficar ciente de que a aula poderá ser gravada como evidência do registro da interação/mediação com seu/sua professor(a) para posterior cômputo de carga horária e que não será publicada em quaisquer meios.

Bom trabalho!

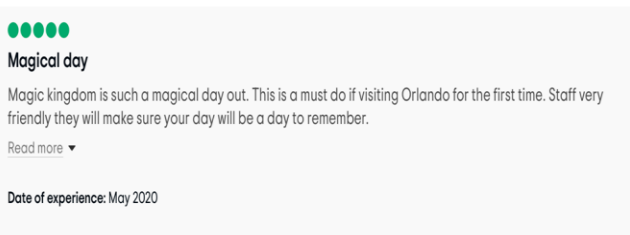
Chat

É muito importante antes de irmos para um lugar novo, sempre pesquisarmos na internet comentários e experiências de outras pessoas (*trip reviews*). Um dos sites mais confiáveis para realizar esse tipo de pesquisa é o *tripadvisor*. Abaixo vamos ver duas *trip reviews* referentes ao mesmo lugar. Uma review boa e outra ruim.

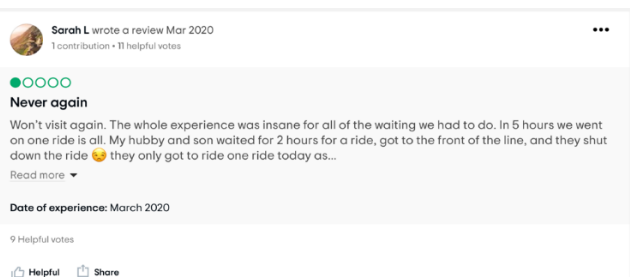
Local: Magic kingdom Park, Disney. Orlando, Flórida, Estados Unidos.



- A *Trip review* abaixo foi muito boa, e Sarah C recomenda o lugar para todos aqueles que estão visitando a cidade pela primeira vez.



- A *Trip review* abaixo, entretanto, não foi boa. Na verdade, Sarah L reclamou bastante do tempo que ela e sua família tiveram que enfrentar nas filas das atrações, onde em um dia eles só conseguiram entrar em um brinquedo.



FONTE: https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g34515-d143395-Reviews-or5-Magic_Kingdom_Park-Orlando_Florida.html#REVIEWS

Fórum

Você, com certeza já está por dentro de tudo que foi estudado e visto nas vídeo aulas sobre *trip reviews*, certo?

Agora que você está por dentro de tudo, pesquise *trip reviews* em inglês sobre um lugar que você sonha em conhecer.

Não se esqueça de postar nesse fórum, compartilhando com seus colegas, e professor.

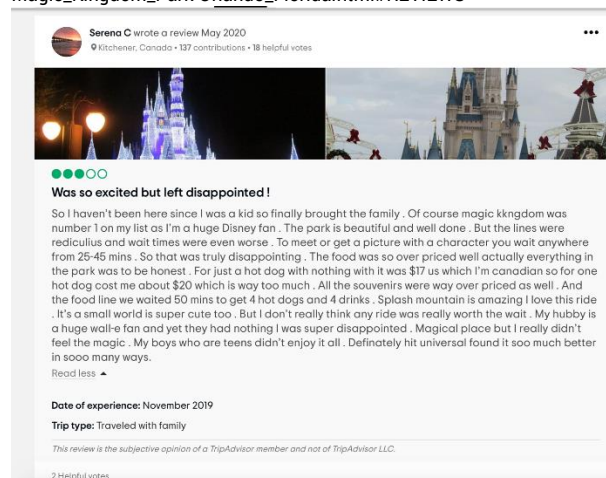
Vamos lá? Você é capaz!

Atividade Semanal Digital

Leia a trip review abaixo deixada por Serena C sobre o Magical Kingdom Park e responda as perguntas abaixo:



https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g34515-d143395-Reviews-Magic_Kingdom_Park-Orlando_Florida.html#REVIEWS



1. Where is Serena from?

- The United States
- Brazil
- Canada
- England

2. What is a good thing about the park, according to Serena?

- The park is big
- The park is beautiful
- The park is magical
- The park is blue and white

3. How long did Serena have to wait to take a picture with a character?

- 25-45 mnts

- b) 50 mnts
- c) 17 mnts
- d) 20-40 mnts

4. How much US Dollars did Serena pay on a hot dog?

- a) \$ 10
- b) \$ 15
- c) \$ 17
- d) \$ 20



Finalizamos por hoje.
Aguardo você na próxima semana!



Matemática
7º ano

Professor(a): _____

Data: ___/___/___ 25ª semana

Para Começo de Conversa

Assim como a vida a aprendizagem é também cheia de idas e vindas. E a cada passagem a gente aprende mais. Estamos, nesta aula, mais uma vez de volta às frações.

Esperamos que situações já aprendidas sejam fortalecidas, que aconteçam novas aprendizagens e que você desfrute deste ambiente de aulas virtuais explorando-o ao máximo.

Se ainda não vencemos o Coronavírus, não significa que por aqui não saíamos vencedores(as). Sigamos a maratona!

Habilidade (s) da BNCC

(EF07MA10) Comparar e ordenar números racionais em diferentes contextos e associá-los a pontos da reta numérica.

(EF07MA11) Compreender e utilizar a multiplicação e a divisão de números racionais, a relação entre elas e suas propriedades operatórias.

(EF07MA12) Resolver e elaborar problemas que envolvam as operações com números racionais.

Objeto (s) de Conhecimento da BNCC

Números racionais na representação fracionária e na decimal: usos, ordenação e associação com pontos da reta numérica e operações.

Conteúdos/Saberes da Política de Ensino da Rede

Frações e números decimais, relacionados a pontos na reta numérica.

Racionais positivos na reta numérica.

Multiplicação de frações por um número inteiro positivo.

Problemas de estrutura aditiva e multiplicativa com números racionais.

Objetos Digitais de Aprendizagem

Aula 1: A origem e evolução dos números Naturais Inteiros Racionais

<https://www.youtube.com/watch?v=r7F2kWJ6VGw>

Aula 2: Representação dos números racionais na reta numérica

<https://www.youtube.com/watch?v=ZAPkjt7G1IQ>

Aula 3: Divisão de fração por fração (número racional por número racional)

<https://www.youtube.com/watch?v=zZp9vzBhTk0>

Aula 4: FRAÇÕES - Prof. Robson Liers - Matematicamente

<https://www.youtube.com/watch?v=X1RmI4IXsvI>

Texto Didático



Já vamos começar de #TBT lembrando que os primeiros números que você estudou na escola foram os números naturais: 0, 1, 2, 3, 4 ...

Com eles você:

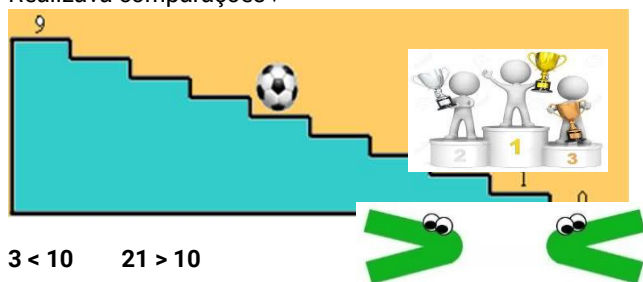
Escrevia em ordem crescente▼

12, 13, 14 ...

E também em ordem decrescente▼

81,80, 79 ...

Realizava comparações▼



$3 < 10$ $21 > 10$

Classificava▼

Minha cidade é a 1ª no combate ao Coronavírus!

Media▼

Comprei 3kg de carne.

E até localizava▼

A minha casa é a 561 da rua José Roberto Teixeira.



Também realizava operações ▼

$3 + 2 = 5$

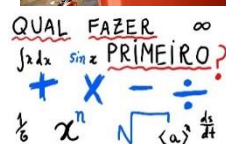
$8^2 = 64$

$16 - 9 = 7$

$20 - 4 = 16$

$5 \times 2 = 10$

$\sqrt{81} = 9$



Com a necessidade de realizar uma subtração na qual o minuendo fosse menor que o subtraendo tipo $21 - 56$ foi necessário o surgimento de um outro tipo de conjunto numérico que foi o Conjunto dos Números Inteiros: ... - 2, - 1, 0, + 1, +2, ... aí apareceram os números negativos.



O surgimento de novos números não parou por aí. Foi necessário mais um Conjunto Numérico que contivesse números não inteiros, afinal nem toda divisão seria mais possível encontrar a resposta nos Números Inteiros. Por exemplo: $15 : 2 = 7,5$. Assim, surgiu o Conjunto nos Números Racionais que são os Números Fracionários.

Número racional é todo aquele que podemos representar através de uma fração com denominador diferente de zero.

As frações são exemplos de números racionais!



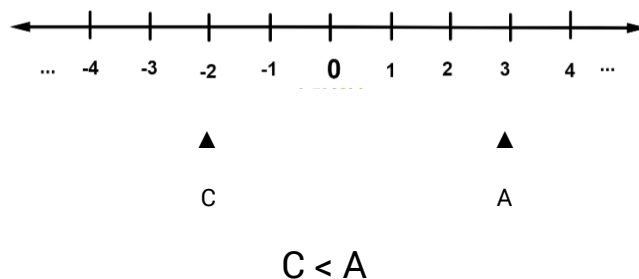
Assista ao vídeo sobre a origem e evolução dos números em: <https://www.youtube.com/watch?v=r7F2kWJ6VGw>

De novo:

TODO NÚMERO RACIONAL É AQUELE QUE PODE SER ESCRITO NA FORMA $\frac{a}{b}$, COM $b \neq \text{ZERO}$.

Após esse “passeio” pela história dos números naturais, inteiros e fracionários (racionais) vamos ao conteúdo mais específico da aula de hoje: **comparação, representação na reta numérica e operações com números racionais.**

A reta numérica é crescente da esquerda para direita, ou seja, quanto mais à direita estiver um número maior ele é. Observe:

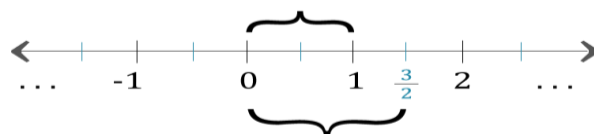


O ponto C (-2) está mais à esquerda que o ponto A (3) , por isso C é menor que A.

Representação de um número racional na reta numérica

Assim como os números naturais, os racionais também podem ser representados na reta numérica.

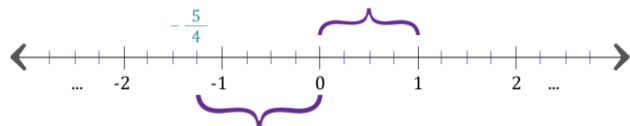
Considere $\frac{3}{2}$. Sabemos que esta fração representa $3 : 2 = 1,5$. Assim sendo



Pelo que está representado na reta acima, é possível perceber que $-1 < 0$; que $1 < \frac{3}{2}$ e também que $\frac{3}{2} < 2$.

E se o número racional for negativo? Vejamos com $-\frac{5}{4}$:

Vamos fazer $(-5) : 4$, cujo resultado dá $-1,25$. Vamos então representá-lo na reta:



É possível observar que $-2 < -\frac{5}{4} < -1$. Leia o texto a seguir:

ORDEM NUMA RETA NUMÉRICA

A reta numérica é uma ferramenta muito útil para comparar números, aprenda como usá-la.

Quando colocamos os números corretamente na reta, eles são organizados da esquerda para a direita, posicionando os menores à esquerda e os maiores à direita.

Vejamos:

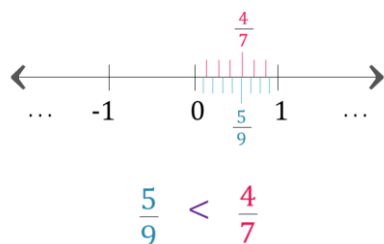
- O menos um está à direita do menos três, a representação na reta nos mostra que $3 < -1$.
- O zero está à direita de menos um, então $0 > -$.
- O um meio está à direita de zero e a esquerda do um, então $0 < 1/2 < 1$.



Podemos dizer que, se $a < b$, quando nós representamos na reta, b deve estar à direita de a .



Quando estudamos a **ordem dos racionais**, vimos que $5/9 < 4/7$, agora podemos confirmar este resultado graficamente:



Na cor rosa mostramos as divisões necessárias para representar $4/7$, ou seja, dividimos a unidade em sete partes iguais. Em azul dividimos cinco em nove partes iguais. Se você olhar com cuidado perceberá que $4/7$ está um pouco mais para a direita que $5/9$.

<https://edu.gcfglobal.org/pt/os-numeros/ordem-numa-reta-numerica/1/>



Na vídeo aula, explicações mais detalhadas:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZAPkjt7G1IQ>

Vamos a duas operações com números fracionários?

MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO COM NÚMEROS FRACIONÁRIOS

I) MULTIPLICAÇÃO:



Lembra da ideia de soma de parcelas iguais que tem a multiplicação? Se não, vai lembrar agora:

$$2 \times 3 = 2 + 2 + 2 = 6$$

$$4 \times 9 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 36$$

Então como seria $(3 \times 1/10)$?

Tal como nos exemplos anteriores vamos repetir o $\frac{1}{10}$ três vezes somando, ou seja:

$$\frac{1}{10} + \frac{1}{10} + \frac{1}{10} = \frac{3}{10}$$

Outros exemplos:

▶ $5 \times \frac{3}{4} = \frac{15}{4}$ porque $\frac{3}{4} + \frac{3}{4} + \frac{3}{4} + \frac{3}{4} + \frac{3}{4} = \frac{15}{4}$

▶ $2 \times \frac{5}{7} = \frac{10}{7}$ porque $\frac{5}{7} + \frac{5}{7} = \frac{10}{7}$

A multiplicação aceita a propriedade comutativa, ou seja, podemos inverter a ordem dos fatores (termos que se multiplicam) que o produto (resultado) não é modificado.

Por exemplo: $4 \times 5 = 20$ ou $5 \times 4 = 20$

Assim sendo, podemos dizer que $2 \times \frac{5}{7} = \frac{5}{7} \times 2 = 10$.

A T E N Ç Ã O! Fique de olho!



Os números inteiros podem ser representados na forma fracionária, sendo o denominador igual a 1. Por exemplo: $5 = \frac{5}{1}$ $-12 = -\frac{12}{1}$.

Sabendo disso é possível afirmar que para multiplicar frações, basta multiplicar numerador por numerador e denominador por denominador.

Vejamos:

$$A) \frac{5}{1} \times \frac{2}{3} = \frac{10}{3}$$

$$B) \frac{3}{1} \times \frac{2}{8} = \frac{6}{8}, \text{ simplificando } \frac{6}{8} : \frac{2}{2} = \frac{3}{4}$$

Como você resolveria a seguinte situação?



Quando vi numa promoção essa caixa de lápis de cor comprei. Foi vendida com 50% de desconto e veio com 72 lápis. Para o meu azar, $\frac{2}{9}$ dos lápis vieram mofados. Como faremos pra saber quantos lápis vieram mofados?

Total dos lápis: 72

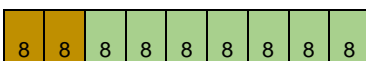
Lápis mofados: $\frac{2}{9}$ do total, ou seja, $\frac{2}{9}$ de 72.

Vamos representar a caixa de lápis de cor pelo retângulo abaixo.



72 lápis

Se dividirmos 72 lápis em 9 partes, teremos 8 lápis em cada parte, conforme descrição a seguir:



$\frac{2}{9}$ de 72

Podemos verificar que a parte colorida $\frac{2}{9}$ corresponde a 16 lápis, ou seja, $\frac{2}{9}$ de 72 = 16

Sabemos que $\frac{2}{9} \times 72 =$

$$2 \times 72 : 9 =$$

$$144 : 9 =$$

$$16$$

Pelo exposto, situações do tipo: quanto é $\frac{a}{b}$ de c são resolvidas através de uma multiplicação do tipo $a \times c : b$.

Exemplos:

Calcule:

$$A) \frac{3}{5} \text{ de } 20 \blacktriangleright 3 \times 20 : 5 = 60 : 5 = 12$$

$$B) \frac{2}{9} \text{ de } 45 \blacktriangleright 2 \times 45 : 9 = 90 : 9 = 10$$

Para determinar uma fração de um número basta realizar a multiplicação da fração pelo número.

Vamos ver agora como determinar uma fração de outra fração. Utilizaremos a seguinte situação:

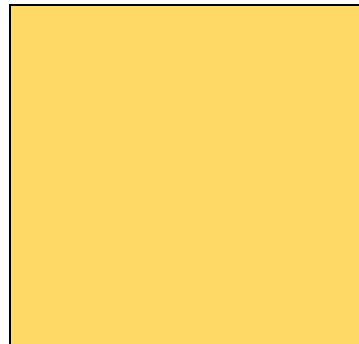
Uma moradora de Recife confeccionou equipamentos de proteção individual para doação durante a Pandemia do Coronavírus. Desses equipamentos, $\frac{1}{4}$ representa a quantidade de máscaras, das quais $\frac{3}{5}$ são máscaras infantis e o restante, máscaras de adultos.

A). Que fração do total de equipamentos de proteção representa a quantidade de máscaras infantis?

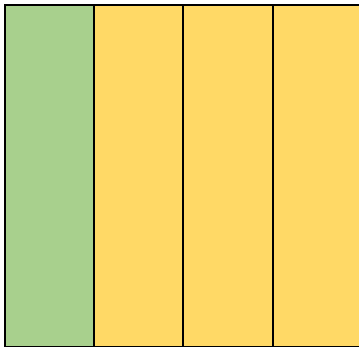
Podemos responder a essa pergunta calculando $\frac{3}{5}$ de $\frac{1}{4}$, ou seja, $\frac{3}{5} \times \frac{1}{4}$.

Veja como podemos resolver esse cálculo utilizando figuras.

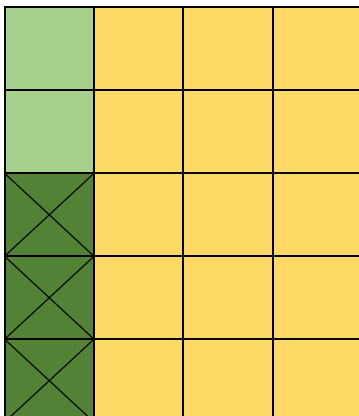
1º Passo: Representar o total dos equipamentos que a moradora confeccionou.



2º Passo: Dividir a figura em 4 partes iguais e indicar de verde $\frac{1}{4}$ dos equipamentos que corresponde às máscaras.



3º Passo: Dividir a parte indicada de verde em 5 partes iguais e considerar 3 delas, pois queremos calcular $\frac{3}{5}$ de $\frac{1}{4}$.



Pela figura, podemos perceber que 3 partes de 20 foram consideradas.

$\frac{3}{20}$ dos equipamentos são máscaras infantis.

B). Que fração dos equipamentos representa a quantidade de máscaras para adultos?

$2/5$ de $1/4 = 2/10 = 1/10$

C) sabendo que a moradora confeccionou ao todo 1200 equipamentos, quantas máscaras eram infantis e quantas eram para adulto?

1200 ► total de equipamentos

Um quarto do total foi de máscaras, então:

$1/4$ de 1200 ► 300 máscaras

Três quintos das máscaras foram infantis, então:

$3/5$ de 300 = 180 ► máscaras infantis.

Dois quintos das máscaras foram para adultos, então:

$2/5$ de 300 = 120 ► máscaras para adultos.

II) DIVISÃO:

A) Divisão de um número inteiro por fração:



Um técnico de laboratório vai colocar 2litros álcool 70% em garrafas com capacidade para meio litro, $\frac{1}{2}$ l. De quantos garrafas de meio litro o técnico vai precisar?

Quantidade total de álcool ► 2 litros (2l)

Capacidade, em litros, de cada garrafa menor ► meio litro (1/2l)

Podemos efetuar o cálculo através de figuras:

1º Passo: Representar 2l de álcool, ou seja, uma unidade por meio de uma figura.



2º Passo: Dividir a figura em 2 partes. Cada parte representa metade de dois litros de suco.



3º Passo: Dividir as metades para que fiquem com meio litro (1/2 l)



Note que $\frac{1}{2}$ cabe 4 vezes em duas unidades, ou seja $2 : \frac{1}{2} = 4$.

São necessárias, portanto, 4 garrafas de meio litro (1/2l) para colocar o álcool na garrafa maior.

Para calcular, bem rapidamente, o resultado de uma divisão de um número inteiro por uma fração (diferente de zero) é só multiplicar o número pelo inverso da fração.

Exemplo: $5 : \frac{2}{3} = 5 \times \frac{3}{2} = \frac{15}{2}$

B) Divisão de uma fração por um número inteiro:



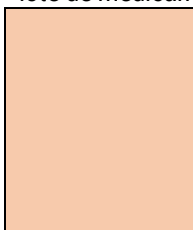
Uma Rede de Farmácia recebeu, extraordinariamente, em tempo de Pandemia, 885 caixas de medicações muito usadas para a Covid-19. Dessas, $\frac{1}{5}$ era “de referência” e o restante, genéricos. Os medicamentos de referência foram entregues em três lotes com a mesma quantidade de caixas em cada lote.

Que fração da produção total cada lote de medicamentos de referência representa?

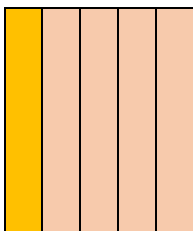
Podemos responder encontrando o resultado de um quinto dividido por 3, ou seja, $\frac{1}{5} : 3$.

Vamos efetuar o cálculo utilizando figuras.

1º Passo: Vamos definir a figura abaixo como o total de lote de medicamentos.



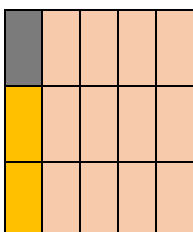
2º Passo: Vamos determinar $\frac{1}{5}$ na figura.



▲ $\frac{1}{5}$

3º Passo: Vamos agora dividir um quinto por três.

▼ Um quinto dividido por três, ou seja, $\frac{1}{5} : 3$



Percebemos que a parte lilás que corresponde à divisão de um quinto por três é igual a uma parte de quinze partes em que o inteiro foi dividido, ou seja, é $\frac{1}{15}$.

E como faríamos de forma prática?

Mantemos a fração e multiplicamos pelo inverso do número inteiro, no caso, 3. Isto é: o inverso de 3 é $\frac{1}{3}$,

Então:

Para calcular, bem rapidamente, o resultado de uma divisão de uma fração por um número inteiro (diferente de zero) é só multiplicar a fração pelo inverso do número inteiro.

Resumindo:

$$\frac{1}{5} : 3 = \frac{1}{5} \times \frac{1}{3} = \frac{1}{15}$$

C) Divisão de fração por fração:

Se todo número inteiro pode ser escrito em forma de fração com denominador diferente de zero, para dividir uma fração por outra, basta multiplicar a primeira fração pelo inverso da segunda como fizemos na letra B.

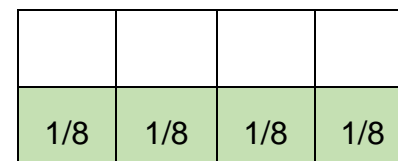
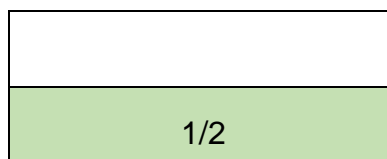


Quando fazemos $a : b$ (com b diferente de zero) vamos descobrir quantas vezes b cabe em a . Por exemplo, $12 : 3 = 4$ porque quatro cabe três vezes em 12.



Então se a proposta for: Dividir um meio por um oitavo, ou seja: $\frac{1}{2} : \frac{1}{8}$, é o mesmo que saber quantas vezes $\frac{1}{8}$ cabe em $\frac{1}{2}$.

Vamos resolver com figuras, procurando saber quantas vezes $\frac{1}{8}$ cabem em $\frac{1}{2}$.



Pelas figuras, podemos perceber que $\frac{1}{8}$ cabe 4 vezes em $\frac{1}{2}$. Portanto:

$$\frac{1}{2} : \frac{1}{8} = 4$$

E como fazer de maneira prática e rápida?

$$\frac{1}{2} : \frac{1}{8} =$$

$$\frac{1}{2} \times \frac{8}{1} =$$

$$\frac{8}{2} = 4$$

Para calcular a divisão de uma fração (diferente de zero) por outra fração (diferente de zero), basta multiplicar essa fração pelo inverso da outra.



Em vídeo um pouco do que lemos até aqui!
<https://www.youtube.com/watch?v=zZp9vzBhTk0>

Glossário

Inverso de um número	É a troca do numerador pelo denominador de uma fração diferente de zero.
Minuendo	É a quantidade inicial que vamos dela retirar o subtraendo.
Subtraendo	Número a ser subtraído de outro.
Fração irredutível	A fração escrita com os menores algarismos. Que não tem como simplificar.

Atividade Semanal

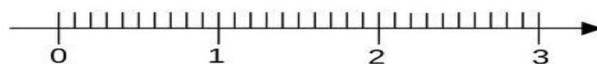


Vamos começar as atividades semanais assistindo a uma vídeo aula que oferece dicas nas operações adição, subtração, multiplicação e divisão com frações.

01) Assista:
<https://www.youtube.com/watch?v=X1Rml4IXsvI>

02) Localize na reta abaixo os seguintes pontos:

- A) 10/10
- B) 4/2
- C) 12/4
- D) 5/4
- E) 7/6
- F) 3/5



03) Use os sinais $>$, $=$ e $<$ para fazer as seguintes comparações:

- a) $\frac{2}{9} \dots \frac{3}{18}$
- b) $\frac{28}{35} \dots \frac{4}{5}$
- c) $\frac{9}{5} \dots \frac{17}{10}$
- d) $\frac{21}{12} \dots \frac{7}{2}$
- e) $\frac{50}{18} \dots \frac{25}{9}$
- f) $\frac{24}{7} \dots \frac{29}{7}$

Leia:



Um pintor precisa pintar $\frac{3}{7}$ de uma parede. Para pintá-la vai precisar de $\frac{1}{3}$ de uma lata de tinta de oito litros.

04) Quantos litros de tinta ele vai precisar para pintar a parede?

05) se precisasse pintar completamente a parede (inteira), quantos litros de tinta iria precisar?

06) os alunos da Rede Municipal de Ensino de uma certa cidade estão tendo aula a distância. $\frac{2}{3}$ dos alunos são do sexo feminino e $\frac{3}{5}$ dos alunos são do sétimo ano. Os alunos que são do sexo masculino correspondem a que fração da população?

Leia:

Minha comadre recebeu, junto com as três irmãs, R\$ 1.200,00 referentes ao Auxílio Emergencial por causa da Pandemia do Coronavírus. Esse valor foi repartido assim:

- $\frac{1}{5}$ será distribuído igualmente entre as três irmãs da minha comadre.
- O restante ficará com a minha cunhada.

07) Que fração do total cada irmã da minha comadre vai receber?

08) Quantos reais cada irmã da minha comadre vai receber?

09) Quantos reais minha comadre vai receber?

10) Que fração do total representa a quantia que irá receber minha comadre?

Videconferência

A **ESCOLA DO FUTURO EM CASA** está pronta para ajudar você!

Seu/sua professor(a) disponibilizará o link para você entrar na videoconferência de sua turma no Fórum ou por qualquer outra mídia social de longo alcance (WhatsApp, Facebook, etc.).

É importante você ficar ciente de que a aula poderá ser gravada como evidência do registro da interação/mediação com seu/sua professor(a) para posterior cômputo de carga horária e que não será publicada em quaisquer meios.

Bom trabalho!

Chat

Estamos nos aproximando do final desta aula, você conseguiu entender o que foi visto até agora sobre comparação de fração e sobre fração como razão?

Aqui no espaço do chat você tem a oportunidade de vivenciar com seu/sua professor/professora sobre o que foi estudado e, em caso de dúvidas, esclarecê-las.

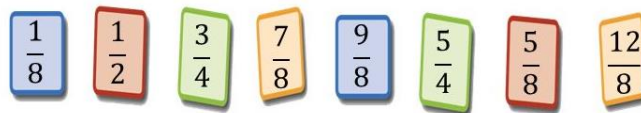
Precisamos lhe lembrar de que a sua participação neste chat **contará também como a sua presença** na aula de Matemática.

Fórum

Texto lido e três vídeos assistidos!



Vamos avaliar a aprendizagem realizando as atividades a



seguir. Agora será possível você perceber no que está bem e no que precisa investir ainda mais para melhores resultados.

01) Considere os seguintes números racionais:

Na reta numérica abaixo escreva cada número apretnsetado acima no seu devido lugar:



02) Simplifique, se possível, as frações abaixo até torná-las irredutíveis:

a) $\frac{18}{30} =$ b) $\frac{98}{196} =$ c) $\frac{125}{625} =$ d) $\frac{200}{300} =$
 e) $\frac{27}{45} =$ f) $\frac{63}{84} =$ g) $\frac{60}{75} =$ h) $\frac{315}{210} =$

Respostas:

a)	b)	c)	d)
e)	f)	g)	h)

03) Calcule as multiplicações: (LEMBRE-SE DE SIMPLIFICAR, QUANDO POSSÍVEL.)

a) $9 \times \frac{11}{100} =$

b) $-3 \times \frac{2}{18} =$

c) $-\frac{2}{9} \times -72 =$

d) $\frac{3}{2} \times \frac{1}{4} =$

e) $-\frac{3}{4} \times 20 =$

f) $\frac{3}{4} \times \frac{12}{81} =$

04) Efetue as divisões. Como na questão anterior, simplifique se possível.

a) $\frac{2}{5} : 3 =$

b) $\frac{3}{4} : (-2) =$

c) $-4 : -\frac{1}{3} =$

d) $\frac{1}{8} : \frac{16}{8} =$

e) $\frac{12}{18} : \frac{36}{24} =$

f) $-\frac{5}{20} : \frac{15}{80} =$

Atividade Semanal Digital

01) Observe a imagem:



O número $\frac{11}{4}$ está entre:

- (A) -4 e -3
- (B) -2 e -1
- (C) 3 e 4
- (D) 2 e 3

02) (OBMEP) Qual o sinal que Clotilde deve colocar no lugar de “?” para que a igualdade fique correta?

$\frac{3}{7} ? \frac{6}{5} = \frac{5}{14}$

- (A) : (B) X (C) + (D) -

03) Para cobrir $\frac{3}{5}$ do piso de um estabelecimento, foram utilizadas 324 lajotas. Quantas lajotas foram utilizadas para cobrir metade do piso?

- (A) 270
- (B) 108
- (C) 540
- (D) 216



04) O resultado de $\frac{4}{45} \times \frac{9}{8}$ é:

- (A) Um número natural
- (B) Um décimo
- (C) Um número inteiro

(D) $\frac{49}{53}$

05) $\frac{12}{5} : \frac{4}{45}$ é igual a?

- (A) $\frac{3}{9}$
- (B) 27
- (C) $\frac{1}{3}$
- (D) $\frac{8}{40}$



Língua Portuguesa 7º ano

Professor(a): _____

Data: ___/___/___ 25ª semana

Para Começo de Conversa

Vamos continuar nesta semana o estudo sobre o gênero entrevista. Faremos também referência a outros gêneros jornalísticos, como notícia e reportagem, já estudados, em semanas anteriores, editorial, artigo de opinião, crônica, resenha e charge.

Sabemos que tanto a notícia quanto a reportagem se valem de entrevistas em suas matérias. Esse recurso confere veracidade ao acontecimento ou evento que se está relatando. São depoimentos de pessoas que testemunham os fatos ocorridos no tempo e espaço determinados. Daí a entrevista dá corpo a esses dois gêneros jornalísticos.

O conhecimento das práticas de linguagem do campo jornalístico e do campo midiático de forma ética e responsável é outro ponto a ser tratado nesta semana de aula. Vamos lá?!

Habilidade(s) da BNCC

(EF69LP03) Identificar, em notícias, o fato central, suas principais circunstâncias e eventuais decorrências; em reportagens e fotorreportagens o fato ou a temática retratada e a perspectiva de abordagem, em **entrevistas** os principais temas/subtemas abordados, explicações dadas ou teses defendidas em relação a esses subtemas; em tirinhas, memes, charges, a crítica, ironia ou humor presente.

(EF07LP11) Identificar, em textos lidos ou de produção própria, períodos compostos nos quais duas orações são conectadas por vírgula, ou por conjunções que expressem soma de sentido (conjunção “e”) ou oposição de sentidos (conjunções “mas”, “porém”).

(EF69LP06) Produzir e publicar notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens, reportagens multimidiáticas, infográficos, podcasts noticiosos, **entrevistas**, cartas de leitor, comentários, artigos de opinião de interesse local ou global, textos de apresentação e apreciação de produção cultural – resenhas e outros próprios das formas de expressão das culturas juvenis, tais como vlogs e podcasts culturais, gameplay, detonado etc.– e cartazes, anúncios, propagandas, spots, jingles de campanhas sociais, dentre outros em várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, de comentador, de analista, de crítico, de editor ou articulista, de booktuber, de vlogger (vlogueiro) etc., como forma de compreender as condições de produção que envolvem a circulação desses textos e poder participar e vislumbrar possibilidades de participação nas práticas de linguagem do campo jornalístico e do campo midiático de forma ética e responsável, levando-se em consideração o contexto da Web 2.0, que amplia a possibilidade de circulação desses textos e “funde” os papéis de leitor e autor, de consumidor e produtor.

Objeto(s) de Conhecimento da BNCC

Estratégia de leitura: apreender os sentidos globais do texto.

Morfossintaxe.

Relação do texto com o contexto de produção e experimentação de papéis sociais.

Conteúdos/Saberes da Política de Ensino da Rede

Entrevista: elementos constitutivos da estrutura textual: título, subtítulo, introdução (comentário inicial) e conclusão (comentário final).

Frase, oração, período simples.

Produção ou paráfrase de texto do gênero entrevista

(Não contemplado no eixo Produção de textos escritos da Política de Ensino da Rede Municipal do Recife)

Objetos Digitais de Aprendizagem

1. <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/lingua-portuguesa/entrevista>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=rvZPMj9Iwyc>
3. <https://brainly.com.br/tarefa/6480883>
4. <https://brainly.com.br/tarefa/1165076>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=kgNeK8fKBQI>
6. <https://www.youtube.com/watch?v=aVUCFxbLYbA>

Texto Didático

Vamos falar dos gêneros mais importantes que fazem parte do jornal.

A notícia possui características narrativas. O fato ocorrido que se deu em um determinado momento e em um determinado lugar, envolvendo determinadas personagens. Essas últimas e também o local são, muitas vezes, minuciosamente descritos.

A reportagem é um gênero textual jornalístico de caráter dissertativo-expositivo. Seu objetivo é informar e levar os fatos ao leitor de uma maneira clara, com linguagem direta.

A entrevista é um gênero fundamentalmente dialogal. É representado pela conversação de duas ou mais pessoas, o entrevistador e o(s) entrevistado(s), com a finalidade de obter informações sobre o entrevistado, ou até mesmo, sobre outro assunto. Envolve aspectos dissertativo-expositivos, em especial, quando trata de entrevista à imprensa ou entrevista jornalística. Também encontramos aspectos narrativos como ocorre, por exemplo, em uma entrevista de emprego, ou aspectos descritivos, como na entrevista médica.



A notícia é o gênero-base do jornalismo. A reportagem é a notícia mais aprofundada e detalhada. A notícia se vale de respostas a essas perguntas: Quem? Que? Onde? Quando? A reportagem traz respostas a essas mesmas perguntas, mas de uma forma mais abrangente.

O editorial é um gênero da esfera jornalística que tem por objetivo expressar a opinião do veículo de comunicação sobre um fato recente. Os temas dos editoriais são muito variados, podendo tratar de política e economia, mas também de segurança pública, violência, entre tantos outros assuntos. Como é um gênero que expõe o ponto de vista da empresa de comunicação, raramente é assinado.

O artigo de opinião apresenta uma análise pessoal sobre um tema da atualidade. Circula principalmente em jornais, revistas e na internet. Caracteriza-se por defender um ponto de vista sobre determinado assunto, geralmente polêmico e relevante para a sociedade. O autor expõe argumentos para sustentar esse ponto de vista, com informações, dados e fatos que comprovam o que ele defende.

A crônica relata fatos do cotidiano de modo leve e despretensioso. Outro gênero que sofre uma transformação. Há vários tipos de crônica. Existe a narrativa, que inventa uma história, a partir de um flagrante do cotidiano. Aquela que relata fatos do cotidiano é a crônica jornalística.

A resenha analisa livros, discos, cadernos específicos de cultura, filmes, espetáculos (dança, música), peças teatrais, entre outros. A resenha crítica é uma análise mais contundente do que está sendo discutido. Nesse caso, ocupa o espaço do jornal.

A entrevista foge ao esquema de todos os outros gêneros jornalísticos. Trata-se de um cara a cara entre entrevistador e entrevistado. Faz um jogo de perguntas e respostas com um interlocutor relevante. As perguntas não são previamente premeditadas. Muitas vezes, o entrevistado se surpreende com alguma pergunta que não imaginava ouvir.

A charge faz um retrato contextualizado sobre um tema atual, usando texto verbal e não verbal, geralmente com humor. Caricaturas de pessoas do nosso cotidiano, empresários, políticos ou pessoas famosas no campo de atuação, são retratadas exageradamente. O cara que desenha a charge está sempre ligado ao que está acontecendo. Desenha um traço aqui, outro, ali, emitindo sempre um ponto de vista. Na interpretação que faz do texto, às vezes, exagera um traço.

As cartas de leitor garantem a participação dos leitores no veículo de comunicação. Estes fazem críticas a diversas situações ou problemas do cotidiano que não foram resolvidos a contento! O leitor pode apresentar argumentos que reforcem o ponto de vista defendido no texto ou que sejam contrários a ele. A escolha desses argumentos dependerá da postura que ele assumirá frente ao assunto exposto.

Os gêneros textuais mais importantes, que fazem parte do jornalismo, são esses. Circulam nesse espaço de análises, críticas e reivindicações. Fazem do jornal um veículo de formação, repleto de matérias, que são quaisquer textos de publicação.

Nesta semana e, na próxima, vamos conhecer algumas formas das culturas juvenis, tais como vlogs e podcasts culturais, gameplay, detonado etc. – e cartazes, anúncios, propagandas, spots, jungles de campanhas sociais, dentre outros em várias mídias. Vamos ver como funciona o papel de repórter, de comentarista, de analista, de crítico, de editor ou articulista, de boktuber, de vlogger (vloqueiro).

Vamos iniciar com o gênero oral resenha/vlog, campo de ação jornalístico/midiático.

O vlog é uma espécie de blog em que são exibidos vídeos sobre variados assuntos. Sua função social é comentar e avaliar obras e espetáculos para que o leitor possa ter informações e avaliações. O gênero circula em suportes digitais (páginas da internet, redes sociais, plataformas de vídeo) e, a depender do veículo, pode estar voltado a diferentes públicos.

Através da produção desse gênero, você poderá desenvolver a oralidade, levando em conta a progressão temática e a capacidade argumentativa com foco na exposição de suas apreciações e posicionamentos diante de variados temas. Para isso, recomendamos a matéria disponível em: <http://www.listasliterarias.com/2014/02/10-vlogs-literarios-que-vale-pena.html>.

Agora, vamos falar um pouco sobre a notícia **online**, podcast.

A notícia é um gênero discursivo da esfera jornalística, esfera “responsável pelo ‘controle’ e circulação da informação” (ROJO e BARBOSA, 2015, p. 141). Trata-se de um texto em que são relatados acontecimentos políticos,

econômicos, sociais etc. A notícia é considerada a matéria-prima dos jornais (impressos e *online*), mas pode ser encontrada, também, em revistas (impressas e online), blogs, redes sociais etc. Além de circular em meios de comunicação que se utilizam, sobretudo, da escrita, a notícia também pode circular em outras mídias como a TV, o rádio e os vídeos.

Assim como a TV, o rádio e o jornal, o **podcast** é uma mídia de transmissão de informações, porém a [origem da mídia podcast](#) é muito recente e ainda está em seu processo de crescimento, principalmente no Brasil, onde atinge poucas pessoas.

O podcast é como um programa de rádio, porém sua diferença e vantagem primordial é o conteúdo sob demanda (você escolhe o assunto ou tema e pode ouvir o que quiser, na hora que bem entender. Basta acessar e clicar no play ou baixar o episódio).

O podcast é um conteúdo de mídia (geralmente áudio) transmitido via RSS. Você pode usar agregadores como iTunes ou Ziepod para PCs, BeyondPod ou PodStore para Android, Wecast ou o nativo Podcasts para iOS e mais uma infinidade de aplicativos para todas as plataformas (Agregadores de Podcasts).



Como Ouvir Podcast

Via site: Abra o post do episódio, clique no player e ouça automaticamente.

Via download: Abra o post do episódio, clique no botão "Download" com o botão direito e em seguida em "Salvar Link Como...". Ouça no seu computador.

Via Feed: Instale um [agregador de podcast](#) em seu computador ou smartphone, cadastre o feed (disponível facilmente nos sites dos podcasts) e ouça através do agregador. 😊

Os temas são os mais abrangentes possíveis. Cinema, TV, Literatura, Ciências, Profissionais, Política, Notícias, Games, Culturais, Religiosos, Educacionais, Humorísticos, Musicais, Esportivos... Ufa! E Tem muito mais.

Artigos Recomendados



Divergência de Opinião na Podosfera



Como hospedar o feed manual no Dropbox

Que tal ouvir podcasts no Dia do Podcast? Dá uma chance aí. O Dia do Podcast é uma iniciativa nacional para promover o podcast brasileiro por meio das redes sociais. No dia 21 de outubro use #DiadoPodcast. Espero que curtam e virem fã de um ou mais programas.

Alô Técnica

Um podcast divertido sobre produção de podcasts, com dicas práticas, técnicas e reflexões para todos que estão iniciando ou pensando em se tornar um podcaster. Esse é um programa fundamental para aqueles que começam essa jornada. Sempre aprendo com esse programa.

Beercast

Um podcast hiper descontraído sobre a cultura cervejeira, artesanal e industrial, muito bem produzido e instrutivo. O programa é no formato bate papo, quase sempre com um convidado que comenta sobre sua experiência com cervejas. Conheci muitas cervejas novas com esse podcast. Muito divertido!

Caixa de Histórias

Um podcast literário que oferece uma experiência diferente na apreciação dos livros. Trechos da obra sempre são narrados e comentados, buscando apresentar novas obras e perspectivas para novos leitores. Adoro as narrações e viço com elas!

Fronteiras da Ciência

Um podcast que explica como funciona a ciência através de uma conversa descontraída de acadêmicos, estudantes e profissionais. Às vezes, a discussão é profunda. Cuidado para não pirar! O conteúdo é rico e esclarecedor.

Lidercast

Um podcast fantástico e surpreendente sobre liderança, de todas as formas, com entrevistados das mais diversas origens e experiências, sempre de forma leve e lúdica, explorando o assunto de uma forma nada tradicional. Sou obcecado por esse podcast e ouço todos!

RAFAEL MOTA/DIVULGAÇÃO /

Podcasts, entrevistas e vídeos mantêm projetos culturais em andamento

Neste momento em que a internet se tornou uma importante (em alguns casos, única) forma de entretenimento para quem está isolado em casa, devido à disseminação do coronavírus, diversos aparelhos e projetos culturais que investiram em conteúdo digital estão colhendo os frutos agora.

É o caso da Orquestra Filarmônica de Minas Gerais, que, no início do ano, quando ainda não se sabia a extensão da pandemia, inaugurou o projeto “Filarmônica Digital”, com a ideia de transmitir concertos online e criar um podcast, o “Filarmônica no Ar”, que já teve um primeiro episódio disponibilizado.

“O cenário atual evidencia o papel fundamental da arte e da cultura em qualquer situação”, observa Agenor Carvalho, diretor de comunicação da orquestra. Apesar de os podcasts estarem, inicialmente, vinculados aos concertos temáticos do programa “Fora de Série”, os produtores resolveram manter a ferramenta digital.

O objetivo da orquestra, de acordo com o diretor de comunicação, é atingir o maior número possível de pessoas, “levando mais conteúdo para a casa das pessoas”. Uma das cerejas no bolo do “Filarmônica Digital” é a transmissão ao vivo de concertos, que tiveram que ser interrompidos, sem data ainda para retornar.

“Vamos transmitir cinco deles ao longo da temporada. Com este período de suspensão, vamos esperar a revalidação do calendário”, assinala Carvalho, que destaca o fato de a Filarmônica produzir todo o material, sem recorrer a terceiros. No próprio prédio da Sala Minas Gerais, há um estúdio de edição.



Podcast recém-lançado continuará sendo produzido, independentemente da realização dos concertos, abordando temas ligados às formas musicais

Canal do “Sempre um Papo” terá entrevistas ao vivo

O cronograma de lançamentos de livros dentro do projeto “Sempre um Papo” teve que ser paralisado, assim como tantos outros eventos públicos, mas o idealizador e coordenador Afonso Borges não pretende deixar de falar sobre literatura.

Em primeira mão ao **Hoje em Dia**, ele explica que usará o canal no YouTube (<https://www.youtube.com/user/info8888>) para fazer entrevistas ao vivo, com escritores e também especialistas no principal tema da atualidade: coronavírus.

“É uma forma de transformar o canal mais dinâmico e menos estático. Se não fica igual a um museu, com as pessoas acessando apenas a coleção. Neste momento, estamos finalizando a discussão sobre a parte técnica, sobre qual plataforma usar”, revela.

O canal está lançando o programa “#OutonoemCasa”, que destacará uma seleção de 20 entrevistas feitas pelo “Sempre um Papo”, que tem 23 anos de atividades. Os primeiros são os de Adélia Prado, Marcia Tiburi e Leonardo Boff.

“Escolhemos os entrevistados, primeiramente, pela qualidade. E segundo, pela contemporaneidade. São pessoas que sempre falaram de liberdade, de expansão de conhecimento e respeito ao meio ambiente”, destaca Borges.

INFINITO FOTOGRAFIA/DIVULGAÇÃO / N/A



Adélia Prado é um dos destaques do programa “#OutonoemCasa” junto com Marcia Tuburi e Leonardo Boff

Qual a diferença entre Gameplay, Detonado e Playthrough?

O Gameplay é só alguém jogando um jogo, o Detonado ou Walkthrough é uma série de passos para zerar ou completar o jogo e o PlayThrough é um vídeo mostrando alguém completando o jogo.

Além dessas, existem outras nomenclaturas usadas em vídeos de videogame, confira mais afundo o que cada uma quer dizer.

Significado de Gameplay

A Gameplay é a ação do jogo, quando você de fato está jogando, não somente o trailer do game ou as cutscenes, um vídeo de Gameplay mostra a pessoa jogando uma parte do jogo, seja ela qual for, desde que o jogador esteja interagindo.

Existem os trailers de Gameplays onde são mostradas imagens do jogo e não somente montagens ou animações que não aparecem durante o tempo que o jogador estiver jogando.

O termo Gameplay é também usado para definir as mecânicas do jogo, ou seja, como os jogadores entram com os comandos que fazem o jogo funcionar em suas regras.

Aqui no Brasil a Gameplay é também conhecida como **jogabilidade**, são essas ações que caracterizam a forma como as pessoas interagem nos jogos, seja ele eletrônico ou não.

É comum você encontrar um exame de jogabilidade em análise de jogos, ou até mesmo o uso da palavra Gameplay para avaliar como foi usar os recursos de movimento e interações do jogo.

Agora você já sabe, toda vez que encontrar a palavra Gameplay no título de um vídeo, se a pessoa nomeou corretamente, você vai poder conferir alguém jogando um jogo e não somente um trailer cinematográfico.

Pode-se dizer que o Gameplay é uma palavra de significado amplo, uma Playthrough, um Let's Play e uma Walkthrough é também uma Gameplay.

O que é um Detonado?

Não se limitando a somente vídeos, o Detonado é um guia ou passo a passo para completar ou zerar um jogo.

É bem comum encontrar detonados em blogs com instruções para passar as partes do jogo em detalhes, não são somente dicas, ele é uma receita para você chegar até o final do jogo.

Muitos Detonados são encontrados em revistas de videogames, principalmente na época onde a internet não era muito popular.

Existem Detonados em vídeos, mas é mais comum encontrar uma PlayThrough nesse formato, saiba mais sobre esse termo a seguir.

O que é uma Playthrough?

Um vídeo de Playthrough é aquele que mostra alguém jogando um jogo do início ao fim, perdendo, ganhando, enrolando, é como assistir alguém jogar sem cortes.

Normalmente as pessoas que gravam uma Playthrough não jogam o jogo a muito tempo ou é a primeira vez que jogam e não vão realmente dar dicas ou mostrar só uma parte da experiência com o jogo.

Tradução literal de Playthrough = jogar até o fim.

O que é Walkthrough?

O Walkthrough é uma gravação de um jogo do início ao fim onde a pessoa comenta como foi passar cada parte, ou seja, um Detonado.

É como se fosse uma Playthrough de alguém que conhece o jogo e vai falando como passar.

Esse termo do inglês pode muito bem corresponder ao termo **Detonado** que usamos popularmente aqui no Brasil, o Walkthrough é normalmente encontrado no formato de vídeo.

Tradução literal de Walkthrough = passo a passo.

Let's Play

O Let's Play é um termo usado amplamente no Youtube, ele é uma gameplay com algumas modificações por parte do autor, incluindo efeitos e trechos de Memes, áudios ou vídeos para deixar mais engraçado.

Em uma Let's Play o jogador não vai necessariamente tentar passar o jogo, só se divertir e jogar da forma que quiser.

Tradução literal de Let's Play = vamos jogar.

Speedrun

O Speedrun é um Playthrough onde o jogador tenta completar o jogo o mais rápido possível, sem enrolação.

Existem vários fãs dessa forma de jogar que guardam recordes para completar um jogo no menor tempo possível e competem entre si.

Alguns eventos são criados em torno de competições de Speedrunning com plateia assistindo e tudo mais.

Em certos Speedruns é definido que o jogador deva coletar alguns itens ou realizar algumas missões para ficar mais desafiante.

<https://www.youtube.com/watch?v=Un-ylih8xP0>

Tradução literária de Speedrun = corrida.

Qual tamanho de uma Gameplay, Playthrough e Detonado?

A Gameplay e a Let's Play podem ter o tamanho que a pessoa quiser, realmente não há uma regra.

A Playthrough e o Walkthrough ou Detonado devem ter pelo menos o tamanho do jogo, alguns dividem elas em partes para publicar no Youtube enquanto que outros lançam só um vídeo enorme com horas de duração.

Qual usar nos vídeos? Gameplay, Playthrough ou Walkthrough?

Se você procurou essas informações pois está querendo montar um canal no Youtube ou já tem um e não sabe ao certo qual termo usar, é importante conhecer as nomenclaturas.

É claro que você é livre para colocar o nome que quiser no seu vídeo, mas acredite, as pessoas não gostam de entrar em um vídeo que diz no título ser um Detonado quando na verdade é só um Let's Play.

Se você pensa em criar um canal legal de jogos no Youtube ou em qualquer outra rede social do tipo, recomendo que coloque a descrição correta.

Então use o termo Gameplay livremente já que ele engloba qualquer tipo de vídeo seu jogando um jogo.

Vídeos



PLAYTHROUGH e WALKTHROUGH - Qual a Diferença?

BsLipe

YouTube - 28 de fev. de 2016



LSérie (Playthrough) ou Detonado (Walkthrough)? Qual a ...

Kilmerkt

YouTube - 1 de jun. de 2015



Conceitos: O que é Gameplay (ou Jogabilidade)? | Fábrica de ...

Fabiano Napolini ... YouTube - 17 de jan. de 201

Depois de tanto jogo e de tanta explicação, vamos às atividades!

Leia a tirinha e responda às **questões de 01 a 03.**



1. Na oração: "O problema foi interpretação de texto, Armando!" temos:

- a) () um período simples;
- b) () um período composto;
- c) () uma frase nominal
- d) () uma frase interrogativa

2. "Você não **soube interpretar** a pergunta"! Nessa oração as palavras grifadas formam:

- a) () uma locução adjetiva, porque soube é um verbo que está acompanhado do adjetivo interpretar;
- b) () uma locução verbal, porque a expressão "soube interpretar" é formada por dois verbos;
- c) () uma locução prepositiva, porque soube é um verbo que está acompanhado da preposição interpretar;
- d) () uma locução conjuntiva, porque não é uma conjunção.

3. "E será que o senhor soube interpretar minha resposta"? Essa oração transformada em um período simples fica da seguinte forma:

- a) () Será que o senhor soube interpretar minha resposta de forma correta?
- b) () O senhor soube interpretar minha resposta?
- c) () O senhor interpretou minha resposta?
- d) () E será que o senhor interpretou minha resposta?

Texto para às **questões de 04 a 09.**

Criada há mais de 50 anos, a Turma da Mônica vai enfim virar gente de verdade. Depois de estampar tirinhas diárias em jornais e páginas de gibis publicados em 29 países, de estrelar desenhos animados, espetáculos teatrais, jogos e até aplicativos para celular, os personagens que o cartunista Mauricio de Sousa criou a partir de sua filha e dos amiguinhos dela serão interpretados por crianças de carne e osso. Em 2018, Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali voltarão ao cinema no filme "Laços". (...) Aos 81 anos, Mauricio de Sousa destaca na entrevista a seguir o sucesso global de suas criações, fala de uma iniciativa para ajudar filhos brasileiros de decasséguis a se ambientar melhor no Japão e lamenta a criação de barreiras entre países.

Revista – Por que colocar crianças de verdade nos papéis da Turma da Mônica pela primeira vez num filme?

Mauricio de Sousa – Estamos ousando. Fui convencido de que agora temos capacidade e boas condições de encarar esse desafio. Podemos treinar os cãesinhos e cuidar bem da criançada que vai trabalhar no filme. Queremos um filme alegre, que inspire e que marque época.

Revista – Como será a escolha dos atores?

Mauricio de Sousa – Logicamente vamos buscar crianças com as características físicas mais parecidas com as personagens, mas vamos atrás de talento. (...)

Revista – A Turma da Mônica é imune à crise?

Mauricio de Sousa – Nós temos 10 milhões de leitores permanentes no Brasil. Isso vem se mantendo de forma constante ao longo dos anos. Entra crise, sai crise, a gente continua vendendo milhões. (...)

Revista – Antes do YouTube, suas histórias em quadrinhos circulavam em quase trinta países. Quais adaptações precisaram ser feitas para atender às diferentes culturas?

Mauricio de Sousa – Pouca coisa. Por exemplo, na Indonésia, quando a Mônica e a Magali iam à praia, tinham de usar um maiô inteiriço e não biquíni. Há países em que o Bidu (cachorro) não pode fazer xixi no poste, senão a editora é multada. Na Grécia, os meninos não podem de jeito nenhum assobiar para uma menina na rua. A gente vai aprendendo o que é mico e faz o que é permitido.

Revista – E no Brasil, de que forma as características das personagens se adequaram aos novos tempos?

Mauricio de Sousa – No começo a Mônica era um pouquinho mais violenta, dava umas pegadas mais doloridas na turminha. Uma criança de Brasília nos escreveu dizendo que se ela continuasse batendo daquele jeito no Cebolinha, ele não compraria mais a revista. Aquilo tocou o estúdio todo. Acompanhamos o que acontece.

Revista – Além dos quadrinhos, há outros segmentos a marca é líder de mercado?

Mauricio de Sousa – Sim. A maçã é um deles. Líder incontestado. Eu não sou a serpente do paraíso, mas eu que inventei essa maçã (risos). Eu tinha filhos pequenos e quando eles comiam uma maçã, deixavam metade. Ou, quando queriam levar para a escola, não cabia na lancheira. Até que visitei uma plantação em Santa Catarina e vi umas maçãs pequenas, que não eram vendidas no mercado. Serviam para fazer pasta e dar para os animais. Pois era justamente aquela a maçã, pequena, que eu queria para dar a meus filhos. Ela cabia na lancheira. Eu sugeri lançar como a maçã da Turma da Mônica e foi aquele arraso. Hoje temos pera, kiwi, cenoura, a alface do Horácio...(...)

Revista – Vivemos um momento de intolerância também no Brasil. De que forma sua atuação pode despertar nas novas gerações uma maior aceitação do outro?

Mauricio de Sousa – Fazendo um trabalho que mostre o contrário: que tolerância, solidariedade, respeito sejam vistas de forma positiva e que trazem felicidade. (...)

<https://istoe.com.br/o-mundo-precisa-de-mais-turmas-da-monica/adaptada>

04) Quem é o entrevistador e quem é o entrevistado no texto acima?

R:

05) Por que Mauricio de Sousa decidiu colocar crianças de verdade nos papéis da Turma da Mônica em um filme que será lançado em 2018?

R:

06) Explique quais adaptações precisaram ser feitas para atender às diferentes culturas nos países onde o gibi da Turma da Mônica é veiculado?

R:

07) De acordo com o texto, explique de que forma as características das personagens se adequaram aos novos tempos no Brasil.

R:

08) Explique como a maçã passou a ser comercializada com a marca Turma da Mônica e virou líder no mercado.

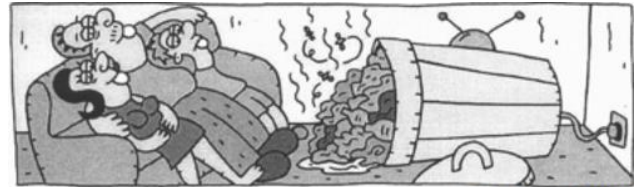
R:

09) Diante de tanta intolerância ocorrida no Brasil e no mundo, como Mauricio de Sousa pretende despertar nas novas gerações uma maior aceitação do outro?



R:

10. Qual a crítica presente nestas charges?



Caco Galhardo. 2001.

Através de elementos visuais, as charges podem transmitir uma crítica política ou social bem humorada.



(Angeli, Folha de S. Paulo, 14.05.2000)

As charges estão sempre presentes nos mais diversos concursos e vestibulares, exigindo dos candidatos a habilidade da interpretação textual.



MIGUEL PAVA

O Estado de S. Paulo, 05/10/1988

In: RODRIGUES, Mary. O Brasil da abertura: de 1974 à Constituinte. São Paulo: Atual, 1990.

Uma boa charge consegue expressar por meio das linguagens verbal e não verbal críticas contundentes à sociedade.

<https://mundoeducacao.uol.com.br/redacao/charge.htm>

11. Qual o efeito de humor contido na tirinha?



Mafalda, criação do cartunista argentino Quino, é conhecida por suas opiniões ácidas e críticas sobre os mais variados assuntos.

12. O que a conversa entre Mafalda e seus amigos revela?



As tirinhas de Mafalda são frequentemente utilizadas em provas de concursos e vestibulares.

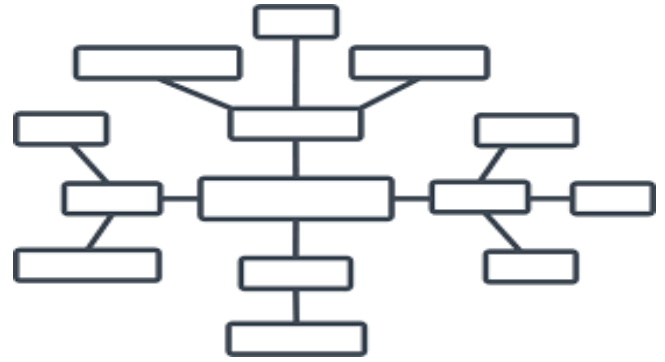
Mapa Mental ou Fluxograma

Lembra que apresentamos diversas formas de expressão das culturas juvenis – vlogs, podcast culturais, gameplay, detonado, entre outros?

Navegamos no campo midiático em que esses gêneros orais transitam. Como também seguimos navegando no campo jornalístico. Estudamos o podcast noticioso, charge, tirinha, identificando nestes o efeito de crítica, ironia e humor presente. Notícia, reportagem, entrevista juntas caminharam.

Agora, você vai construir um Mapa Mental em que esses gêneros e suas características serão evidenciados. Para isso, consulte a exposição sobre o assunto e os vídeos no Texto Didático.

Observe a figura abaixo para construir o Mapa Mental sobre o assunto que estamos estudando. No retângulo maior do centro, escreva Gêneros Oraís do Campo Midiático. Nos retângulos menores do centro, os nomes deles. Nas laterais, as características agrupadas de cada um dos gêneros.



Glossário

Conceitue os seguintes gêneros do campo jornalístico/midiático:

Vlog:

Podcast:

Gameplay:

Detonado:

Playthrough:

Charge:

Atividade Semanal

QUESTÕES PROBLEMATIZADORAS

A entrevista é um gênero jornalístico em que uma pessoa de destaque fala de sua vida pessoal ou profissional e dá sua opinião sobre certos assuntos.

A apresentação do texto de uma entrevista pode ser por escrita como aparecem nos livros, nos jornais, em revistas, em sites, ou oral. Geralmente, o texto é constituído de perguntas – feitas pelo entrevistador – e respostas – dadas pelos entrevistados. As falas das pessoas entrevistadas podem conter tanto relatos como opiniões.

Ser entrevistado costuma ser desconfortável para muitos. Porque você acha que isso acontece?

O que você acha que é possível fazer para minimizar essa tensão?

Para que serve uma entrevista?

Videokonferência

A **ESCOLA DO FUTURO EM CASA** está pronta para ajudar você!

Seu/sua professor(a) disponibilizará o link para você entrar na videoconferência de sua turma no Fórum ou por qualquer outra mídia social de longo alcance (WhatsApp, Facebook, etc.).

É importante você ficar ciente de que a aula poderá ser gravada como evidência do registro da interação/mediação com seu/sua professor(a) para posterior cômputo de carga horária e que não será publicada em quaisquer meios.

Bom trabalho!

Chat

Na atividade semanal, você respondeu a questões problematizadoras que envolvem o gênero entrevista. Coloque aqui suas impressões para o grupo a respeito das perguntas elaboradas e das respostas dadas por você.

Antes de iniciar esse momento, pesquise os objetos digitais de aprendizagem 1, 2, 5 e 6 em que são apresentadas videoaulas sobre o gênero textual entrevista. Boa sorte!

Fórum

Agora, que você já sabe o que é um podcast e como ouvir, tente, nesse momento, criar um para apresentar aos seus colegas e ao professor, nesse espaço de discussão. Você vai conseguir!

Pode ser um podcast noticioso ou cultural. Escolha um tema de sua preferência. Vamos lá?!

Atividade Semanal Digital

1. Tendo em vista que os gêneros apresentam determinadas características, identifique os gêneros apresentados a seguir:

I. Espécie de blog em que são exibidos vídeos sobre variados assuntos.

II. Texto jornalístico em que uma pessoa de destaque fala de sua vida pessoal ou profissional e dá sua opinião sobre determinados assuntos.

III. Mídia de transmissão de informações; é como um programa de rádio em que o conteúdo é sob demanda (você escolhe o assunto ou tema e pode ouvir o que quiser, na hora que quiser).

IV. Mídia que é usada para definir as mecânicas do jogo, ou seja, como os jogadores entram com os comandos que fazem o jogo funcionar em suas regras.

V. Não se limitando a somente vídeos, é um guia ou passo a passo para completar ou zerar um jogo.

As afirmações correspondem respectivamente a que gêneros textuais?

- a) Gameplay, notícia, podcast, vlog, detonado.
- b) Vlog, notícia, podcast, gameplay, detonado.
- c) Gameplay, podcast, notícia, detonado, vlog.
- d) Vlog, notícia, gameplay, playthrough, detonado.
- e) Walkthrough, podcast, vlog, detonado, gameplay.

2. Nós, brasileiros, estamos acostumados a ver juras de amor, feitas diante de Deus, serem quebradas por traição, interesses financeiros e sexuais. Casais se separam como inimigos, quando poderiam ser bons amigos, sem traumas. Bastante interessante a reportagem sobre separação. Mas acho que os advogados consultados, por sua competência, estão acostumados a tratar de grandes separações. Será que a maioria dos leitores da revista tem obras de arte que precisam ser fotografadas antes da separação? Não seria mais útil dar conselhos mais básicos? Não seria interessante mostrar que a separação amigável não interfere no modo de partilha dos bens? Que, seja qual for o tipo de separação, ela não vai prejudicar o direito à pensão dos filhos? Que acordo amigável deve ser assinado com atenção, pois é bastante complicado mudar suas cláusulas? Acho que essas são dicas que podem interessar ao leitor médio.

Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com>. Acesso em: 26 fev. 2012 (adaptado)

O texto foi publicado em uma revista de grande circulação na seção de carta do leitor. Nele, um dos leitores manifesta-se acerca de uma reportagem publicada na edição anterior. Ao fazer sua argumentação, o autor do texto

- a) faz uma síntese do que foi abordado na reportagem.
- b) discute problemas conjugais que conduzem à separação.
- c) aborda a importância dos advogados em processos de separação.
- d) oferece dicas para orientar as pessoas em processos de separação.
- e) rebate o enfoque dado ao tema pela reportagem, lançando novas ideias.

3.



Mafalda, apesar de ser uma criança, já apresenta certo entendimento sobre as principais questões que afligem a sociedade.

Sobre os efeitos de humor da tirinha, pode-se afirmar, exceto:

- a) Mafalda emprega o mesmo valor semântico para o vocábulo “indicador” no primeiro e no último quadrinho.
- b) Mafalda não sabe a importância do dedo indicador.
- c) A expressão “dedo indicador” é utilizada de maneira metafórica pelo autor da tirinha.
- d) Mafalda ainda não sabe exatamente o significado da expressão “indicador de desemprego”
- e) Apesar de ser uma criança, Mafalda já percebe as injustas relações de trabalho estabelecidas entre patrões e operários.

4.



Mafalda foi criada no ano de 1962 pelo cartunista argentino Quino. Suas opiniões ácidas e irônicas é sua principal característica.

Assinale a alternativa que melhor expresse o efeito de humor contido na tirinha:

- a) O discurso feminista de Susanita é responsável pelo efeito de humor, já que o tema é tratado de forma irônica, denotando certo machismo por parte do autor da tirinha.
- b) Mafalda opõe-se ao discurso da amiga Susanita e, através de suas feições em todos os quadrinhos, percebe-se nitidamente seu descontentamento.
- c) A linguagem verbal não contribui para o melhor entendimento da tirinha, pois todo efeito de humor está contido na linguagem não verbal através da expressão exibida por Mafalda no último quadrinho.
- d) Susanita apresenta um discurso de acordo com as teorias feministas que pregam a libertação das práticas tradicionalmente atribuídas à mulher. Contudo, no último quadrinho, a personagem defende o uso de uma tecnologia que apenas reforça os padrões tradicionais.

5.



A charge de Ivan Cabral foi utilizada na prova do Exame Nacional do Ensino Médio de 2012.

O efeito de sentido da charge é provocado pela combinação de informações visuais e recursos linguísticos. No contexto da ilustração, a frase proferida recorre à

- a) polissemia, ou seja, aos múltiplos sentidos da expressão “rede social” para transmitir a ideia que pretende veicular.
- b) ironia para conferir um novo significado ao termo “outra coisa”.
- c) homonímia para opor, a partir do advérbio de lugar, o espaço da população pobre e o espaço da população rica.
- d) personificação para opor o mundo real pobre ao mundo virtual rico.

e) antonímia para comparar a rede mundial de computadores com a rede caseira de descanso da família.

6. Sobre as charges e tirinhas, é incorreto afirmar:

a) As charges são poderosos veículos de comunicação, constituindo um gênero que alia a força das palavras a imagens e muito bom humor.

b) No Brasil, a charge é comumente utilizada com a intenção de tecer críticas políticas e sociais, sempre preservando como traço predominante o humor.

c) Assim como nas charges, as tirinhas apresentam uma linguagem permeada pelo bom humor, aliando as linguagens verbal e não verbal para a construção de sentidos do texto.

d) As charges e as tirinhas não podem ser consideradas como gêneros textuais, visto que a linguagem não verbal é a linguagem predominante.

PROTOSCOLOS PARA SAIR DE CASA



AÇÕES CONTRA COVID-19

1



Ao sair, coloque um jaqueta de manga longa.

2



Prenda o cabelo e evite usar brincos, anéis, correntinhas.

3



Se estiver com gripe ou tosse, coloque uma máscara, pouco antes de sair.

4



Evite utilizar o transporte público.

5



Se sair com seu pet, tente evitar que se esfregue contra superfícies externas.

6



Leve lençinhos descartáveis e use-os para tocar as superfícies.

7



Amasse o lenço e jogue-o em um saco fechado dentro da lata de lixo.

8



Ao tossir ou espirrar, não utilize as mãos ou o ar.

9



Evite usar dinheiro. Se necessário, imediatamente higienize suas mãos.

10



Lave ou higienize suas mãos após tocar em qualquer objeto ou superfície.

11



Não toque seu rosto antes de higienizar suas mãos.

12



Mantenha distância das pessoas.



PROTOSCOLOS DE ENTRADA EM CASA

AÇÕES CONTRA COVID-19

KONECRANES®



1



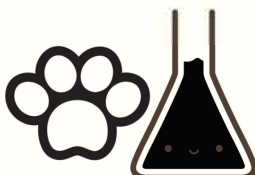
Ao voltar para casa, não toque em nada, antes de se higienizar.

2



Tire os sapatos

3



Desinfete as patas do seu pet após passear com ele.

4



Tire a roupa e coloque-a em uma sacola plástica no cesto de roupas.

Lave com alvejante, recomendado acima de 60 °.

5



Deixe bolsa, carteira, chaves, etc, em uma caixa na entrada.

6



Tome banho! Se não puder, lave bem todas as áreas expostas.

Mãos, punhos, rosto, pescoço, etc.

7



Limpe seu celular e os óculos com sabão e água ou álcool.

8

Para cada 1 litro de água, 20 ml de alvejante.



Utilize luvas

Limpe as embalagens que trouxe de fora antes de guardar.

9



Tire as luvas com cuidado, jogue-as fora e lave as mãos.

0



Lembre-se que não é possível fazer uma desinfecção total, o objetivo é reduzir o risco.



PREFEITURA DO
RECIFE

PROTOSCOLOS DE CONVIVÊNCIAS COM PESSOAS NOS GRUPOS DE RISCO.



AÇÕES CONTRA COVID-19

1



Dormir em cama separada.

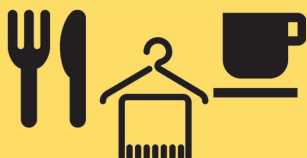
2



Para cada 1 litro de água, 20 ml de água sanitária.

Utilizar banheiros diferentes e desinfetá-los com água sanitária.

3



Não compartilhar toalhas, talheres, copos.

4



Interruptores, mesas, encostos de cadeira, puxadores, etc.
Limpe e desinfete diariamente superfícies de alto contato.

5



Lave roupas, lençóis e toalhas com mais frequência.

6



Manter distância, dormir em quartos separados.

7



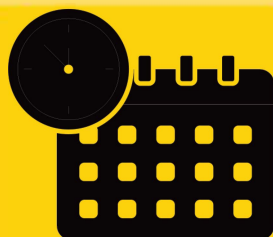
Manter os quartos ventilados.

8



Ligue para o número 136, se houver mais de 38° de febre e dificuldade em respirar.

9



Não quebre a quarentena por 2 semanas. Toda saída de casa é uma reinicialização do contador.





PREFEITURA DO
RECIFE