

ARTE



ESTAS ATIVIDADES CONTEMPLAM AS SEGUINTE HABILIDADES

(EF69AR04) Analisar e experimentar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

ELEMENTOS DE LINGUAGEM

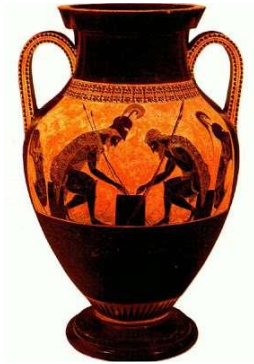
Leia o resumo e assista ao vídeo:

A **Arte Grega** é constituída pelo conjunto de todas as artes que compuseram o cenário da Grécia Antiga: a Pintura, a Arquitetura, a Escultura, as Artes cênicas, a Literatura. Com perfeição e harmonia, os gregos antigos souberam retratar através de sua arte o seu cotidiano.



“Laocoonte e seus filhos”: a escultura foi um dos destaques da cultura grega.

Com suas obras, eles deixaram um grande legado histórico. Enquanto a arquitetura e a escultura nos revelam sua religiosidade mitológica, a pintura e as artes cênicas nos contam sua história através das belas impressões de seu cotidiano.



Acesse o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=f1ECtav7kOg>

Atividades:

1- Qual o nome das 3 principais colunas gregas?

2- Quais são os principais filósofos gregos?

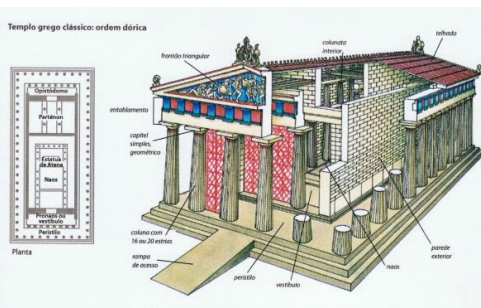
3- Cite as principais características da Arquitetura grega:

4- Cite os principais monumentos da Arquitetura grega:

5- Quais são os principais instrumentos gregos?

6- Agora é sua vez! Pesquise um templo grego, observe todas as características da Arquitetura deste templo e faça um desenho em seu caderno de Arte:

*Exemplo de templo grego: Partenon.



Obs.: Não esqueça de usar a régua, na construção do seu desenho, e de colorir depois!

HISTÓRIA

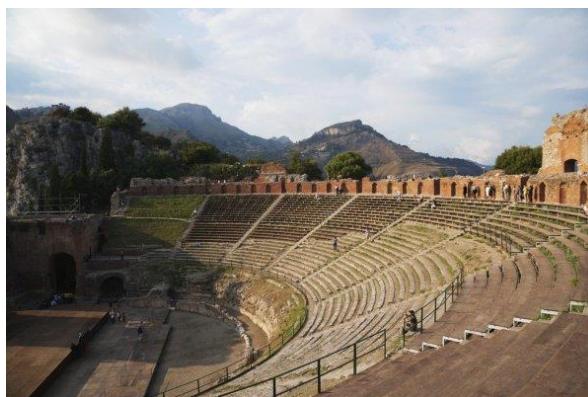


ESTAS ATIVIDADES CONTEMPLAM AS SEGUINTE HABILIDADES

(EF06HI09) Discutir o conceito de Antiguidade Clássica, seu alcance e limite na tradição ocidental, assim como os impactos sobre outras sociedades e culturas;

(EF06HI10) Explicar a formação da Grécia Antiga, com ênfase na formação da pólis e nas transformações políticas, sociais e culturais.

CULTURA GREGA



Os gregos foram povos que contribuíram grandemente para o desenvolvimento da cultura, da ciência e das artes. A filosofia foi o grande legado do pensamento grego. Os primeiros filósofos buscavam entender os fenômenos da natureza por meio de explicações racionais e organizadas, fugindo das justificativas mitológicas. Aliás, a própria mitologia foi outra grande contribuição: até hoje, vários filmes, séries e histórias são baseados no conjunto de mitos e deuses gregos, vistos como seres superiores, embora também tivessem sentimentos iguais aos dos homens.

Na ciência, é possível reconhecer grandes avanços nos campos da matemática e astronomia. Vale lembrar que as regras básicas da Geometria e do cálculo integral foram desenvolvidas pelos gregos e até hoje as descobertas de Pitágoras, Euclides e Arquimedes são ensinadas nas escolas.

O teatro também era um elemento importantíssimo da cultura grega. As peças aconteciam em grandes anfiteatros ao ar livre e as imensas filas começavam a se formar um dia antes das apresentações. A escultura grega buscava retratar os corpos com o máximo de perfeição, exaltando a beleza estética.

Além disso, não podemos deixar de ressaltar, como legado da cultura grega, as concepções de cidadania e democracia, ideias que nortearam todo o sistema sociopolítico do mundo ocidental.

- **Esparta e Atenas**

Esparta e Atenas, ao mesmo tempo em que foram as principais cidades gregas, também representaram uma das maiores antíteses de toda a Idade Antiga. As duas cidades eram bastante divergentes em vários pontos: a maneira de fazer política, a importância da guerra, o valor das artes e da cultura, entre outros aspectos.



Esparta tinha uma organização política essencialmente militar.

Diferentemente de Esparta, que focava na guerra, nos treinamentos e exercícios militares, para transformar seus cidadãos em guerreiros fortes, obedientes e competentes, Atenas valorizava a educação de seu povo. Ao contrário de priorizar somente o corpo, privilegiavam o equilíbrio entre o corpo e a mente. Isso fez com que a cidade se transformasse em um centro cultural e intelectual de sua época. É em Atenas que surge a filosofia e a democracia, aspectos que transformaram a cidade no berço de todo o Mundo Ocidental.



Atenas priorizava a formação intelectual de seu povo: vemos o florescimento da poesia, teatro e filosofia.

Responda as questões:

1) A filosofia foi um grande legado do pensamento grego. O que eles buscavam entender?

2) Na atualidade, em que a mitologia grega contribuiu?

3) Pesquise o significado de FILOSOFIA e MITOLOGIA:

4) Na ciência, quais foram os gregos que desenvolveram as regras básicas da geometria e do cálculo, ensinadas até hoje nas escolas?

5) Esparta e Atenas eram as principais cidades gregas. Quais eram as prioridades de cada uma delas, na organização política?

EDUCAÇÃO FÍSICA

ESTAS ATIVIDADES CONTEMPLAM AS SEGUINTE HABILIDADES

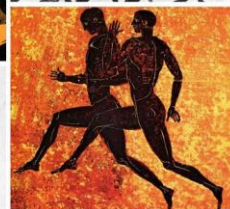
(EF89EF04) Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esporte: rede/parede, campo e taco, invasão e combate;

(EF89EF05) Identificar as transformações históricas do fenômeno esportivo e discutir alguns de seus problemas (doping, corrupção, violência etc.) e a forma como as mídias os apresentam.



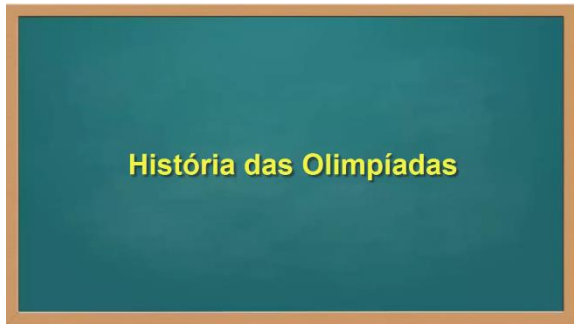
JOGOS OLÍMPICOS OU OLIMPÍADAS

Ainda podemos citar outros elementos da cultura grega, que se tornaram muito importantes para as sociedades vindouras, como a própria criação dos Jogos Olímpicos. Os Jogos ocorriam de quatro em quatro anos e eram tão importantes para os gregos, que até mesmo as guerras eram suspensas, para que não atrapalhasse a realização do evento, o que os historiadores chamam de “trégua sagrada”.



Acesse o link, leia o texto e responda as perguntas abaixo:

<https://www.youtube.com/watch?v=wSXe31GTq3c>



O uso do doping esportivo



O esporte sofreu inúmeras transformações desde as competições esportivas da antiguidade. O desenvolvimento do esporte foi amplamente influenciado pelas transformações ocorridas na sociedade, trazendo novos valores e objetivos para o esporte. A influência da mídia, assim como os altos investimentos, transformou a busca pela vitória. O que antes era visto no esporte como uma forma de superação, de comparação de habilidades, passou a ser visto como uma mercadoria.

O esporte envolve, hoje, relações complexas e as formas de aumentar drasticamente o desempenho dos atletas. As competições esportivas deveriam ser pautadas pela igualdade de oportunidades, onde vence o melhor, o que mais trabalhou para alcançar resultado. Ao contrário, as competições entre atletas de alto-rendimento são pautadas pelo resultado, pela busca da vitória a qualquer custo, reforçando o uso de recursos que viabilizem a obtenção da vitória. Dessa forma, atletas utilizam a melhora da performance como uma justificativa para o uso do doping.

O doping no esporte corresponde ao uso de substâncias proibidas, que estimulam o crescimento muscular ou melhoram o rendimento e resistência física do atleta, de forma artificial e passageira, conseguindo melhores resultados no esporte que pratica.

Questões:

1) Onde surgiu os Jogos Olímpicos ou Olimpíadas? E há quantos anos a.C.?

2) O que os gregos buscavam com os Jogos Olímpicos?

3) Os arcos olímpicos representam o quê?

4) O que é doping esportivo? Dê sua opinião:

5) Pesquise uma modalidade olímpica, de sua preferência, e escreva suas características. _____



INFORMATIVO

Fragmento da reportagem publicada em 23/04/2020:

<https://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/japao-adia-olimpiadas-para-2021-devido-ao-coronavirus/>

Japão adia Olimpíada para 2021 devido ao coronavírus



Os jogos estavam previstos para acontecer entre 24 de julho e 9 de agosto.

O primeiro ministro japonês, Shinzo Abe, confirmou que a [Olimpíada 2020](#), que aconteceria em Tóquio, capital do país, foi adiada para o próximo ano, devido à gravidade da pandemia do Coronavírus.

De acordo com o Comitê, a aceleração da pandemia do Coronavírus, reiterada pela Organização Mundial da Saúde, justifica o adiamento da Olimpíada.

Os jogos ainda não têm uma nova data, mas não devem ser adiados para além do meio de 2021, quando será verão no hemisfério norte.

MATEMÁTICA



ESTAS ATIVIDADES CONTEMPLAM AS SEGUINTE HABILIDADES

(EF06MA03) Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculos (mentais ou escritos, exatos ou aproximados) com números naturais, por meio de estratégias variadas, com compreensão dos processos neles envolvidos com e sem uso de calculadora.

CÁLCULO



Calculando por meio de jogos - Percorrendo a trilha

Objetivo: Desenvolver habilidades com cálculo mental, envolvendo operações numéricas.

Número de jogadores: 2 (dois) a 4 (quatro) – sugestão.

Materiais: Um tabuleiro, marcadores e um dado.

Confecção dos materiais:

Tabuleiro

1. Utilize uma folha (ou mais, se quiser que fique maior, colando uma na outra) de papel A4, para servir de base para o jogo. Se achar muito mole, poderá usar papel cartão ou cartolina;
2. Faça a lápis as voltas do caminho que será seguido, apenas um risco de leve (sugestão). Depois, é só seguir o molde, fazendo as casas em cima do caminho, que já foi traçado;
3. Ao terminar as casas, escreva:
 - a LARGADA e a CHEGADA;
 - Escreva as operações;
 - Desenhe os símbolos;
 - Faça a legenda (adiante uma casa, volte duas casas, comece o jogo de novo, pule quatro casas, etc.).

Observação: Veja o modelo sugerido.

Percorrendo a Trilha!!!

LARGADA

FIQUE LIGADO... O RESULTADO DE CADA OPERAÇÃO É A QUANTIDADE DE CASAS A PERCORRER !!

LEGENDA

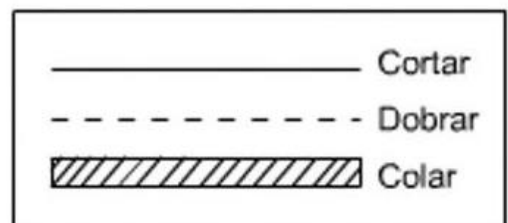
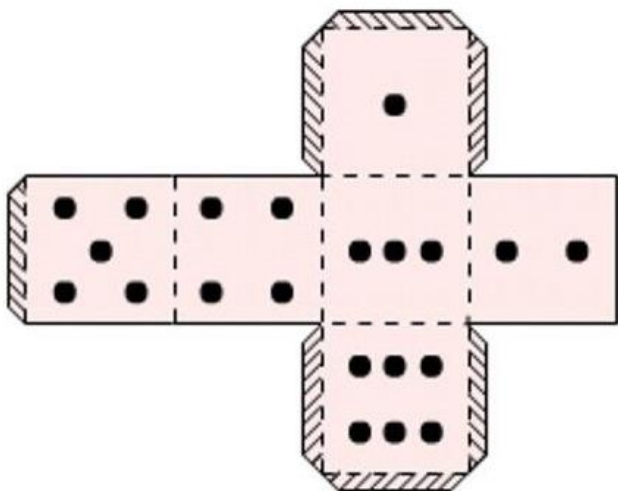
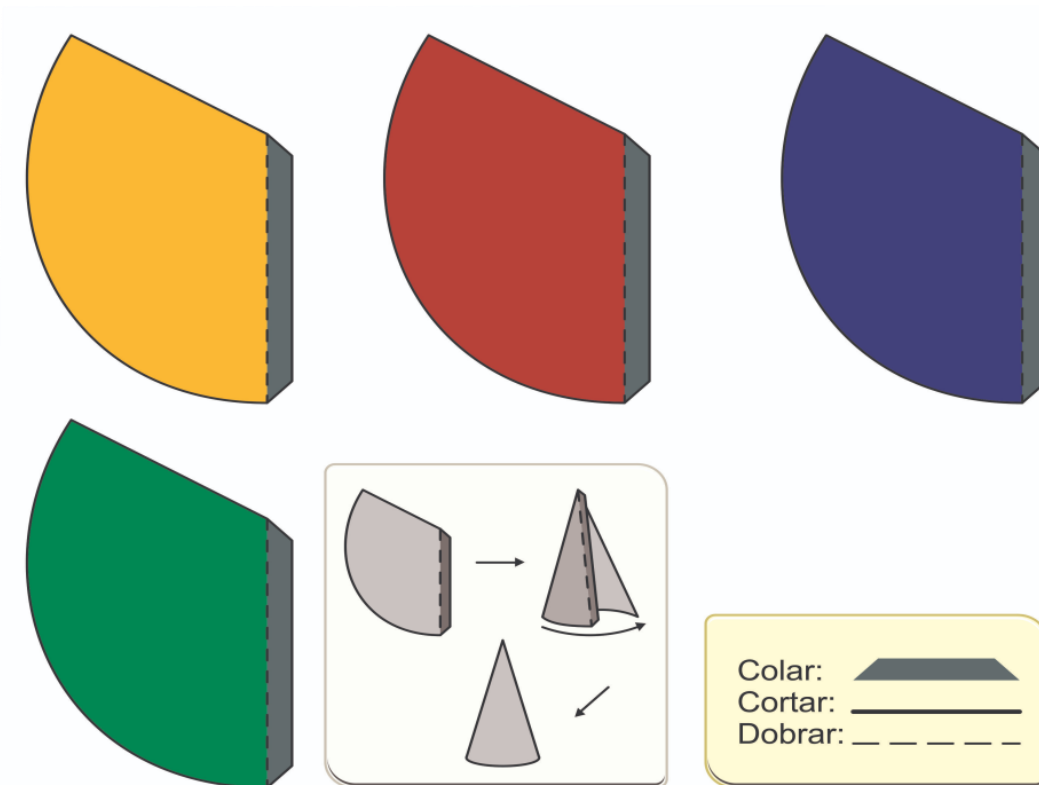
$+$	Avance 3 casas	—	Volte 5 casas
\times	Tem direito a mais uma jogada	>	Avance 2 casas
\checkmark	Volte para a largada	<	Volte 2 casas
\div	Passa a vez		

CHEGADA

Mathematical operations and symbols scattered throughout the path include: 3.1 , 7^0 , $12-10$, $\sqrt{81}-6$, 1^0 , $1+1$, $32:8$, $\sqrt{9}$, 3.1 , 7^0 , $12-10$, 1^0 , $1+1$, $32:8$, $\sqrt{9}$.

Marcadores e dado

Observe o modelo e construa seus marcadores e seu dado, desenhando e colorindo, ou utilize outros objetos, como tampinhas de garrafas, um dado que já tenha pronto, entre outros. Divirta-se, a criatividade é sua!!!



Procedimentos operacionais:

1. Cada jogador lança o dado, o que obtiver maior pontuação inicia o jogo, fazendo um novo lançamento para determinar o número de casas que irá avançar;
2. Se o jogador parar em uma casa, que tiver uma operação, deverá resolvê-la. Estando o resultado correto, ele avança o número de casas correspondente ao valor obtido no cálculo;
3. Caso o jogador caia em uma casa com o símbolo (ou figura), terá que aplicar o comando descrito na legenda, para ver como deverá proceder;
4. Ganha quem alcançar primeiro a linha de chegada. Para isso, é preciso tirar um número maior ou exato de casas, para atingir a CHEGADA.

