

E.M. Professor Sebastião Vayego de Carvalho

Av. Ver. Rubens Mazieiro, 100 – Ouro Fino Paulista – CEP: 09442-700

Fone: (11) 4822-3137 / 4827-0948

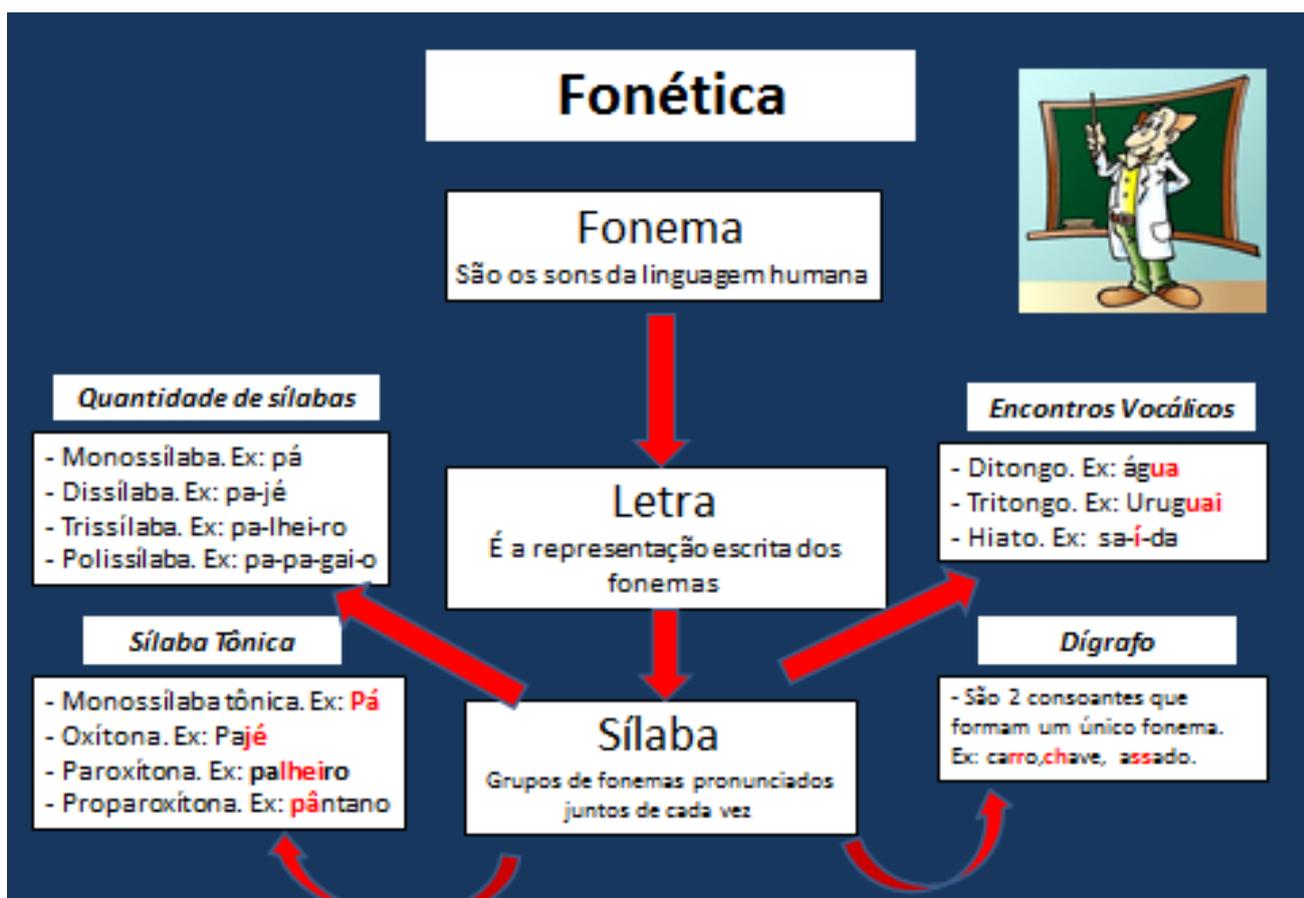
E-mail: emvayego@hotmail.com

DISCIPLINA: PORTUGUÊS

SEMANA: 7 (19/04 A 23/04)

NOME:	Nº:	SÉRIE:6ºano
PROFESSOR(A): LÍDIA BALDEZ	CARGA HORÁRIA SEMANAL: 07	
ENVIAR PARA: CLASSROOM	DATA DE ENTREGA: 23/04/21	
OBJETOS DE CONHECIMENTO/CONTEÚDO: FONÉTICA FONO-ORTOGRAFIA		
HABILIDADE(S): EF67LP32: Escrever as palavras com correção ortográfica, obedecendo as convenções da língua escrita		
ESTRATÉGIAS E RECURSOS: RESUMO EXPLICATIVO E EXERCÍCIOS DE FIXAÇÃO GRAMATICAL.		
ORIENTAÇÕES: ATENÇÃO! COPIAR TUDO NO CADERNO. ENVIAR FOTO DO CADERNO COM NOME COMPLETO E ANO. Horário de atendimento segunda a sexta das 13h às 17h.		

Resumo para estudos



1) Quantas letras e quantos fonemas tem cada palavra. (Observação: quando a palavra tiver dígrafo, na contagem dos fonemas, o dígrafo equivale a um só fonema)

Exemplo

- a) Margarida : letras: 9 fonemas: 9
- b) Espelho : letras: 7 fonemas: 6
- c) Ferro .
- d) chuva:
- e) Papel .
- f) Chuva
- g) Sorte
- h) Honesto
- i) Excesso
- j) Máximo

2) Analise o número de fonemas e letras das palavras em destaque no texto:

Trova

Atirei um limão doce
Na janela de meu bem:
Quando as **mulheres** não amam
Que sono as **mulheres** têm!

(Manuel Bandeira)

3) Coloque V ou F para o número de letras e fonemas das palavras abaixo:

- a) () chimarrão 9 L e 7 F
- b) () proibido 8 L e 7 F
- c) () humanidade 10 L e 9 F
- d) () vogal 5 L e 5 F

4) Qual das alternativas abaixo possui palavras com mais letras do que fonemas?

- a) Caderno
- b) Chapéu
- c) Flores
- d) Livro
- e) Disco

5) Nas palavras alma, canto e porque, temos, respectivamente:

- a) 4 fonemas - 5 fonemas - 6 fonemas.
- b) 5 fonemas - 5 fonemas - 5 fonemas.
- c) 4 fonemas - 4 fonemas - 5 fonemas.
- d) 5 fonemas - 4 fonemas - 6 fonemas.
- e) 4 fonemas - 5 fonemas - 5 fonemas.

6) A alternativa que apresenta uma incorreção é:

- a) O fonema está diretamente ligado ao som da fala.
- b) As letras são representações gráficas dos fonemas.
- c) A palavra "tosse" possui quatro fonemas.
- d) Uma única letra pode representar fonemas diferentes.
- e) A letra "h" sempre representa um fonema.

7) A palavra em que o número de letras é igual ao número de fonemas está em:

- a) sucedida.
- b) habitando.
- c) grandes.
- d) espinhos.

8) Indique a palavra que tem 5 fonemas:

- a) ficha.
- b) molhado.
- c) guerra.
- d) mulher

9) Relacione as colunas:

- | | |
|-------------|--------------------------|
| (A) honra | () 7 letras, 5 fonemas. |
| (B) excesso | () 5 letras, 3 fonemas. |
| (C) questão | () 5 letras, 4 fonemas. |
| (D) decerto | () 7 letras, 6 fonemas. |
| (E) manhã | () 7 letras, 7 fonemas. |

• Marque a alternativa:

- (A) b, a, e, c, d.
- (B) b, a, e, d, c.
- (C) d, c, a, b, e.
- (D) b, a, d, e, c.

10) Marque a opção em que todas as palavras apresentam um dígrafo:

- (A) Bicho, passo, carro, banho.
- (B) Briga, trabalho, sucesso, alho.
- (C) Magro, banho, carro, alho.
- (D) Banho, magro, carro, plástica.

E.M. Professor Sebastião Vayego de Carvalho

Av. Ver. Rubens Mazieiro, 100 – Ouro Fino Paulista – CEP: 09442-700

Fone: (11) 4822-3137 / 4827-0948

E-mail: emvayego@hotmail.com

DISCIPLINA: ARTE

SEMANA 7 (19/04 A 23/04)

NOME:	Nº:	SÉRIE: 6º ANO
PROFESSOR(A): JOYCE NEVES	CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2H	
ENVIAR PARA: GOOGLE CLASSROOM	DATA DE ENTREGA: 26/04	
OBJETOS DE CONHECIMENTO/CONTEÚDO: TEATRO - PROCESSOS DE CRIAÇÃO: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM;		
HABILIDADE(S): (EF69AR26) EXPLORAR DIFERENTES ELEMENTOS ENVOLVIDOS NA COMPOSIÇÃO DOS ACONTECIMENTOS CÊNICOS (FIGURINOS, ADEREÇOS, CENÁRIO, ILUMINAÇÃO E SONOPLASTIA) E RECONHECER SEUS VOCABULÁRIOS. (EF69AR29) EXPERIMENTAR A GESTUALIDADE E AS CONSTRUÇÕES CORPORAIS E VOCAIS DEMANEIRA IMAGINATIVA NA IMPROVISAÇÃO TEATRAL E NO JOGO CÊNICO; (EF69AR30) COMPOR IMPROVISAÇÕES E ACONTECIMENTOSCÊNICOS COM BASE EM TEXTOS DRAMÁTICOSOU OUTROS ESTÍMULOS (MÚSICA, IMAGENS, OBJETOS ETC.), CARACTERIZANDO PERSONAGENS(COM FIGURINOS E ADEREÇOS), CENÁRIO, ILUMINAÇÃO E SONOPLASTIA E CONSIDERANDO A RELAÇÃO COM O ESPECTADOR.		
ESTRATÉGIAS E RECURSOS: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM COM RECURSOS QUE TEMOS EM CASA, IMAGENS ILUSTRATIVAS, REGISTRO, VÍDEO EXPLICATIVO, CELULAR COM CÂMERA E GOOGLE CLASSROOM.		
ORIENTAÇÕES: LEIA ATENTAMENTE ÀS ORIENTAÇÕES E ENVIE PARA A PLATAFORMA CLASSROOM UM VÍDEO MOSTRANDO SUA PERSONAGEM. PRESTE ATENÇÃO NA DATA DE ENTREGA. NA TERÇA-FEIRA POSTAREI UM VÍDEO COMENTANDO A ATIVIDADE. DÚVIDAS: 96100-7253 (WHATSAPP)		

TRABALHO BIMESTRAL - CRIAÇÃO DE PERSONAGEM Nº2

Crie e interprete uma personagem inspirada em alguém/algo que você conhece. Lembrando que as personagens podem ser inspiradas em pessoas de verdade ou fictícias, ou seja, criadas da mente de alguém ou até seres fantásticos como fadas, sereias e trolls. Podem ser um animal ou um objeto, também. Você também pode pensar em personagens que você conhece dos filmes ou desenhos animados.

Para iniciar a criação deixarei aqui algumas dicas que podem ajudar:

1 - Escolha e observe:

Se você escolheu uma pessoa, pense nas características dela: Como se veste, jeito de falar, andar, trejeitos, manias, expressões, tom de voz, etc.

Se você escolheu um animal, pense nas suas características físicas, você pode utilizar maquiagem para se caracterizar, além de tecidos e expressões faciais, corporais e sons que remetem a esse animal.

Agora, se você escolheu um objeto, pense: Como eu consigo representar isso? Pense que representar o uso do objeto é diferente de ser o objeto. Nesse caso a ideia é que a personagem seja o próprio objeto. Por exemplo, como seria o personagem de uma mesa? Ela falaria? se moveria? Que outras características posso criar a partir desse objeto? Solte sua imaginação!

2- Tome nota:

Registre no caderno, como preferir, por escrito ou em desenho as informações que você observou, por exemplo:

Personagem: _____

Características: _____

Materiais para caracterização: _____

3- Comece a criar:

- **figurino:** Seu personagem terá figurino? Como será? Quais materiais você vai utilizar? Pense e elabore.

- **interpretação:** Agora você vai começar a incorporar essa personagem. Comece a experimentar com o seu corpo os movimentos, teste com sua voz o tom de voz dessa personagem e escolha elementos que podem te ajudar na sua caracterização! Monte sua personagem, vista-se e comporte-se como aquilo ou aquele que você escolheu e criou.

Abaixo temos um **exemplo** de criação de personagem improvisada. No caso, meu amigo e eu escolhemos os personagens “Coisa 1 e Coisa 2” da história criada por Dr. Seuss, “O Gatola da Cartola Tem De Tudo na Cachola”:



Observe que a caracterização foi simples, aproveitamos as cores e o símbolo “1” e “2”, marcantes nas personagens. Também utilizamos os movimentos inspirados nos movimentos realizados pelos “Coisas”.

4- Registro:

Para registrar a atividade você deve gravar um vídeo interpretando essa personagem: Caracterize-se, lembre das características que você levantou, procure utilizar vestimentas, pintura corporal, maquiagem e outros recursos que te ajudem a se transformar nesta personagem, uma outra possibilidade é utilizar objetos que te ajudem a criar a personagem. Use sua imaginação e o que você tem em casa!

Envie o vídeo no Classroom com seu nome completo e turma.

LEIA COM ATENÇÃO. BOA ATIVIDADE.

Fontes:

imagem 1: acervo pessoal

imagem 2: <https://i.pinimg.com/originals/b3/ee/ef/b3eeef7c4c1db6189bfb79e9d6f9eedf.jpg>