

9º ANO

ATIVIDADES ETAPA DIGITAL - REVISÃO DE CONTEÚDO (VALENDO NOTA)

MATEMÁTICA – 25/03/2020 – das 9h às 10h30

GEOGRAFIA- 25/03/2020 - das 11h às 12h10

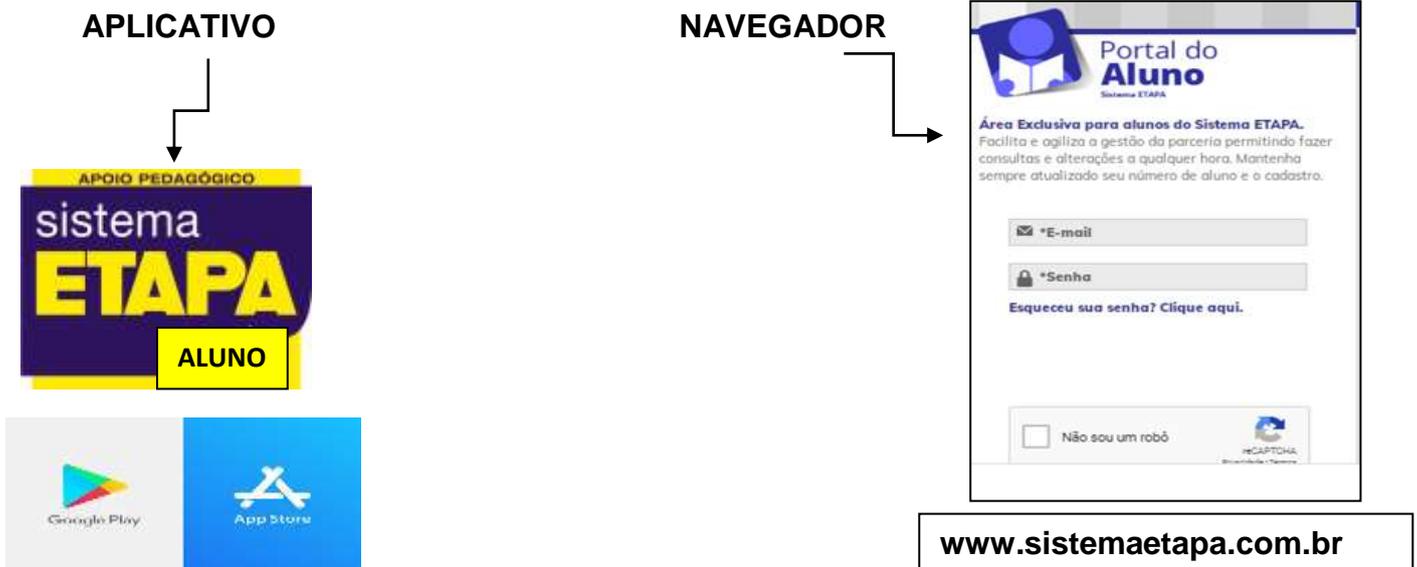
CIÊNCIAS (QUÍMICA/FÍSICA) – 26/03/2020 – das 10h às 11H30

LÍNGUA PORTUGUESA- das 27/03/2020 – das 10h40 às 12h10

HISTÓRIA – 27/03/2020 – das 9h às 10h10

(AO FINALIZAR CADA ATIVIDADE, NÃO ESQUEÇAM DE CLICAR EM “**ENTREGAR**” PARA QUE A ATIVIDADE CHEGUE ATÉ O PROFESSOR)

OBS. AS ATIVIDADES PODEM SER REALIZADAS, TANTO DIRETO PELO APLICATIVO (SISTEMA ETAPA ALUNOS), QUANTO DIRETAMENTE NO PORTAL DO ETAPA.



QUEM AINDA NÃO LIBEROU O ACESSO AO PORTAL OU APP LIGAR NO COLÉGIO O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL.

ATENÇÃO: PARA LOCALIZAR AS ATIVIDADES CLIQUE NO “**MENU**” E NO ICONE ‘ESTUDA FÁCIL’

ATENÇÃO

TODOS OS TRABALHOS DEVERÃO SER ENTREGUES NO RETORNO DAS AULAS E TÊM PESO SIGNIFICATIVO PARA FECHAMENTO BIMESTRAL. NÃO DEIXEM DE REALIZÁ-LOS COM O DEVIDO CAPRICHOS.

TRABALHO DE LÍNGUA PORTUGUESA – MARCEL MIRANDA

1 - Fazer uma pesquisa minuciosa sobre as funções sintáticas das palavras, exemplificando cada uma delas.

Obs.: trechos completos oriundos da internet sem citação à fonte, anulará o trabalho.

2- Pesquisa sobre narração: Características, estrutura e gêneros.

Dúvidas, enviar para o e-mail do professor: profmarcelceaf@gmail.com

Obs. O trabalho deve ser digitado nas normas da ABNT

TRABALHO DE MATEMÁTICA – ALLYSON PAULINO

Pesquise:

- Trigonometria
- Fatoração

Obs. O trabalho deverá ser manuscrito em folha de almaço, com capa e contracapa.

TRABALHO DE GEOGRAFIA - ARTHUR BARESI

Realizar uma redação falando sobre: **“O impacto financeiro e humano do corona vírus no continente Americano.”**

O aluno deverá se basear nas discussões sobre o quadro humano e populacional das américas anteriormente realizadas em sala de aula e justificar o impacto financeiro e social que esse tipo de vírus pode trazer levando em consideração os índices populacionais de países como Brasil, Estados Unidos e México.

Mínimo 30 linhas/ Capa/ Manuscrito

TRABALHO DE HISTÓRIA – FABIANA MARIA

TEMA: UNIFICAÇÃO ITALIANA E UNIFICAÇÃO ALEMÃ

- Pesquisa manuscrita (Caneta Azul)
- Com capa (abnt)
- Bibliografia e conclusão

T

TRABALHO DE CIÊNCIAS – SILAS PINHEIRO

TEMA: OBESIDADE NA ADOLESCÊNCIA

- Quais são as causas?
- Índice populacional

Manuscrito, Individual, Capa nas normas da Abnt, Bibliografia e Conclusão.

ATIVIDADE DE INGLÊS – VICENTE DURTE

- Create fifteen sentences about your life (include DEFINITE AND INDEFINITE ARTICLES – THE, A, AN) Be creative
- Crie quinze frases sobre sua vida (inclua ARTIGOS DEFINIDOS E INDEFINIDOS – O, A, OS, AS, NO, NA, NOS, NAS). Seja criativo.

ATIVIDADES DE ARTE - PROFESSORA: FRANCIANE SOUZA

Assista ao filme – Os Croods – faça um texto dissertativo definindo as características da evolução da Pré-História (Período Paleolítico e Período Neolítico). Utilize o conhecimento apresentados nas aulas. O que ainda é utilizado nos dias atuais. Destaque a importância da pré-história na história da arte.

Trabalho em folha de almaço, preferencialmente letra de forma (muita atenção na escrita), com capa tendo margem de 1 cm.

Faça um desenho em uma pedra, utilize cores mais naturais como, preto, vermelho, verde.

EDUCAÇÃO FÍSICA –MARCOS CAETANO

PESQUISE: Benefícios dos exercícios físicos para pessoas com osteoporose.

Manuscrito e à caneta

ATIVIDADE DE TÉCNICAS DE REDAÇÃO - 9º ANO A RAPHAELA CERASO

ORIENTAÇÕES

Mínimo de 20 linhas e máximo de 25 linhas.

Utilize caneta azul ou preta.

Atenção com as regras de pontuação, parágrafo e margem de linha.

Obedeça a estrutura do texto dissertativo argumentativo.

Não fuja do tema.

Não copie informações dos textos sem citar a fonte.

Faça com atenção e observe se há inadequações na ortografia.

Lembre-se das recomendações e reescritas que aprendeu durante as aulas.

Passo a passo da redação:

1 - A princípio, elabore um rascunho.

2 - As ideias que você irá defender devem ter como base suas experiências pessoais, como observação dos fatos e reflexão sobre dados de que tenha tomado conhecimento.

3- Procure ser claro e conduza seu pensamento de modo a estabelecer conclusões.

4 - Releia o que você já escreveu e verifique se as ideias foram expostas com clareza.

5 - Faça uma revisão do texto e, se necessário, modifique-o antes de passá-lo a limpo.

6 - Evite rasuras no texto definitivo, que deve ser apresentado limpo e legível .

7 - Coloque um título sugestivo, mesmo que não seja pedido.

8 - A redação deve ter, no mínimo, 20 linhas e, no máximo, 30 linhas de extensão, considerando-se uma letra de tamanho regular.

Leia os textos propostos

Texto 1

Não existe uma relação direta entre jogos e violência, embora a maioria das pessoas pense que a violência dos jovens seja por conta dos jogos eletrônicos! Não são os jogos que incentivam a violência, o meio (leia-se família) em que a criança vive é o responsável por sua violência, ou seja, o comportamento dela dependerá de como será educada, bem como da conduta que seus pais fornecerão como modelos que são. Se um jovem apresenta agressividade por conta dos jogos, na verdade este é apenas um sintoma de algo maior, de sua insatisfação consigo mesmo e/ou com o meio que o cerca. O jovem emocionalmente saudável brinca com o jogo por um tempo, mas logo se cansa. Os jogos não interferem na sua vida real nem nos seus compromissos com a família, com a escola e com os amigos. Para ele é apenas um jogo, que até pode estimular determinadas brincadeiras, mas nada além disso. Aquele que se torna viciado em jogos eletrônicos revela que algo não vai bem com ele, pois é impaciente, ansioso e busca no jogo uma satisfação que não tem dentro de si mesmo. Vale dizer que os jogos eletrônicos em geral têm a função de descarregar as energias armazenadas, além de estimular o raciocínio, a criatividade, a atenção, a memória, a coordenação motora fina e a estratégia.

(Fonte: <http://ajudaemocional.tripod.com/id352.html>)

Texto 2

Violência e games têm relação incerta

Novas pesquisas começam a esclarecer o que pode (ou não) ser dito sobre os efeitos de videogames violentos sobre os jovens. Os games de fato provocam pulsões hostis, e jovens que criam o hábito de jogar tornam-se um pouco mais agressivos, pelo menos durante um ou dois anos.

Mas não está totalmente claro se, a longo prazo, esse hábito aumenta a propensão a cometer um crime violento, muito menos um massacre como o de dezembro em Connecticut, em que 20 crianças foram mortas por um atirador. (...)

A proliferação dos games violentos não coincide com os picos de criminalidade juvenil. O número de criminosos menores de idade caiu mais de 50% de 1994 a 2010, quando ficou em 224 a cada 100 mil jovens, segundo dados governamentais. Já as vendas de videogames mais do que duplicaram desde 1996.

(Fonte: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/newyorktimes/95473-violencia-e-games-tem-relacao-incerta.shtml>)

Texto 3



Texto 4



ATIVIDADE

As notícias sobre a influência dos jogos de videogame que circulam pelo mundo têm causado grandes discussões também no Brasil. O número de adolescentes e crianças que estão à frente do computador ou videogame aumenta a cada ano, preocupando muitos pais. Mas será mesmo que os jogos eletrônicos são os principais responsáveis pelo comportamento dos adolescentes? Reflita sobre o tema **A influência dos jogos eletrônicos sobre os jovens**. Redija um texto dissertativo em até 25 linhas.