ESCOLA: MARQUÊS DE TAMANDARÉ

PROFESSOR (A): MARCELINA COSTA
TURMA (S): 6º ANO - A
ENSINO FUNDAMENTAL II **TURNO: VESP.**
ALUNO (A):

COMPONENTE CURRICULAR: MATEMÁTICA
PERÍODO: 07/12/2020 A 15/12/2020
QUANTIDADE DE AULAS: 08

Objetivo de conhecimento: POTENCIAÇÃO
Habilidade: (EF06MA03)

ATIVIDADE RECUPERAÇAO DE APRENDIZAGEM

1) Transforme os produtos indicados, em potência:
a) 3.3 =
b) 5.5.5 =
c) 7.7 =
d) 8.8.8.8 =
e) 1.1.1.1.1.1.1 =
f) 6.6.6 =
g) 2.2.2.2 =
h) 45.45.45.45=
i) 68.68.68.68.
j) 89.89.89 =

2) Transforme em produto, as potências:
a) 4^2 =
b) 5^3 =
c) 2^6 =
d) 7^3 =
e) 3^4 =
f) 38^5 =
g) 7^6 =
h) 12^6 =
i) 24^4 =
j) 20^3 =

3) Escreva como se lê:
a) 4^2 =
b) 5^3 =
c) 2^6 =
d) 7^3 =
e) 3^4 =
f) 38^5 =
g) 7^6 =
h) 12^6 =
i) 24^4 =
j) 20^3 =

4) Resolva e dê a nomenclatura:
a) 4^2 =
Base =
Expoente =
Potência =

b) 5^3 =
Base =
Expoente =
Potência =

c) 2^6 =
Base =
Expoente =
Potência =

d) 7^3 =
Base =
Expoente =
Potência =

e) 3^4 =
Base =
Expoente =
Potência =

f) 38^1 =
Base =
Expoente =
Potência =

g) 17^0 =
Base =
Expoente =
Potência =

h) 12^2 =
Base =
Expoente =
Potência =

i) 0^4 =
Base =
Expoente =
Potência =

ESCOLA: MARQUÊS DE TAMANDARÉ

PROFESSOR (A):CASSIO ANDRÉ LOZADA RIBEIRO **TURMA (S):** 6° "A"
ENSINO FUNDAMENTAL: ANOS FINAIS **TURNO:** VESPERTINO
ALUNO (A):

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA
PERÍODO: 07/12/2020 À 16/12/2020
QUANTIDADE DE AULAS: 04

Objeto de conhecimento: Jogos de mesa e jogo de tabuleiro.
Habilidade: (MS.EF67EF01.s.01)

EDUCAÇÃO FÍSICA

1. Você sabe o que são regras?

☐ COMBINAÇÕES ☐ BOAS MANEIRAS ☐ BRINCADEIRAS
☐ COMIDA ☐ INSTRUÇÕES ☐ BOA CONVIVÊNCIA

Regras existem em qualquer espaço: na escola, em casa, na igreja, entre grupo de amigos, no futebol, no cinema, jogos diversos. Qualquer lugar que existem ser humano existem regras, porque cada um é diferente e com atitudes diferentes, e as regras facilitam o convívio entre as pessoas.

a) Marque os tipos de regras existentes em cada espaço conforme a legenda:

☐ 1 ESCOLA ☐ 2 CASA ☐ 3 JOGOS

☐ Respeitar os colegas e professores.
☐ Respeitar os membros de casa.
☐ Ser educado.
☐ Esperar sua vez de jogar.
☐ Ser organizado.
☐ Cooperar com o colega no jogo.
☐ Obedecer aos pais.
☐ Ajudar em casa.
☐ Saber perder.
☐ Esperar sua vez de falar.
☐ Não se atrasar.

b) Qual dessas regras que devemos ter em qualquer lugar?

_____

_____

_____

2. OBSERVE A IMAGEM e responda as perguntas:



a) A imagem mostra?

☐ ENFEITES PARA CASA.

☐ JOGOS.

☐ PEÇAS PARA CARRO.

b) Estes jogos são de?

☐ ENCAIXE.

☐ ONLINE.

☐ TABULEIRO.

c) Os jogos servem para:

☐ DESENVOLVER A MENTE.

☐ DORMIR.

☐ DISTRAIR.

Qual o nome do Jogo?

☐ DAMAS.

☐ XADREZ.

☐ DETETIVE.



a) Além do xadrez, qual dos jogos da questão 2 podemos jogar neste tabuleiro?_____

b) Você já jogos alguns desses jogos?_____Qual mais gostou _____.

ESCOLA: Municipal Marquês de Tamandaré
PROFESSOR (A): Joluise Benites Quidá **TURMA (S):** 6° ano A **ENSINO FUNDAMENTAL:** II **TURNO:** Vespertino **ALUNO (A):**
COMPONENTE CURRICULAR: Ciências **PERÍODO:** 07/12/2020 a 16/12/2020 **QUANTIDADE DE AULAS:** 02 aulas

Objeto de conhecimento: Sustentabilidade e tecnologia para o bem.
Habilidade: (MS.EF06CI11.s.11)
Aulas 01 e 02: - Fazer a leitura e entendimento do texto.



Sempre que ouvimos por aí a expressão **sustentabilidade**, vemos o seu nome associado a uma maior conscientização sobre as diferentes formas de preservar o meio ambiente, não é mesmo? Mas o que será que significa, exatamente, essa expressão? Para que ela serve?

Sustentabilidade é a ideia de utilizar a natureza para atender as necessidades da sociedade sem comprometer as gerações futuras, de modo que elas também possam utilizar os meios naturais. Assim sendo, temos que preservar o meio ambiente para garantir sua existência para as próximas gerações a fim de que elas façam o mesmo. Por isso, as pessoas e a sociedade em geral precisam elaborar e colocar em prática ideias para realizar o desenvolvimento da sociedade de forma que não prejudique a natureza.

É por esse motivo que a expressão "sustentabilidade" é também chamada de **desenvolvimento sustentável**, ou seja, manter a preservação da economia sem afetar os recursos naturais. Portanto, seriam exemplos de ações sustentáveis: deter o desmatamento, plantar novas árvores ou reflorestar áreas desmatadas, conservar os rios e demais cursos d'água, adotar medidas para diminuir a necessidade de novos recursos naturais (tais como a diminuição do consumo e a reciclagem), não poluir o ar, entre outras incontáveis medidas.

Assim, para que uma sociedade sustentável exista de verdade, é necessária a ação de todos, tanto do governo na elaboração de leis rígidas para o meio ambiente e com uma fiscalização correta quanto das instituições para conservarem os recursos naturais. Além disso, todos nós, cidadãos, também temos essa missão. Dessa forma, devemos plantar árvores, economizar água, diminuir o consumismo exagerado, produzir menos lixo, reciclar e assim por diante. A promoção da sustentabilidade no mundo tem sido um desafio, pois nem todos os países estão, em termos práticos, dispostos a promover a conservação do meio ambiente, pois isso implicaria reduzir determinadas ações, como a produção industrial poluidora, entre outras. Por outro lado, é importante que todos compreendam a ideia de que desenvolvimento sustentável não significa crescer menos economicamente, mas fazer a economia crescer com responsabilidade ambiental.

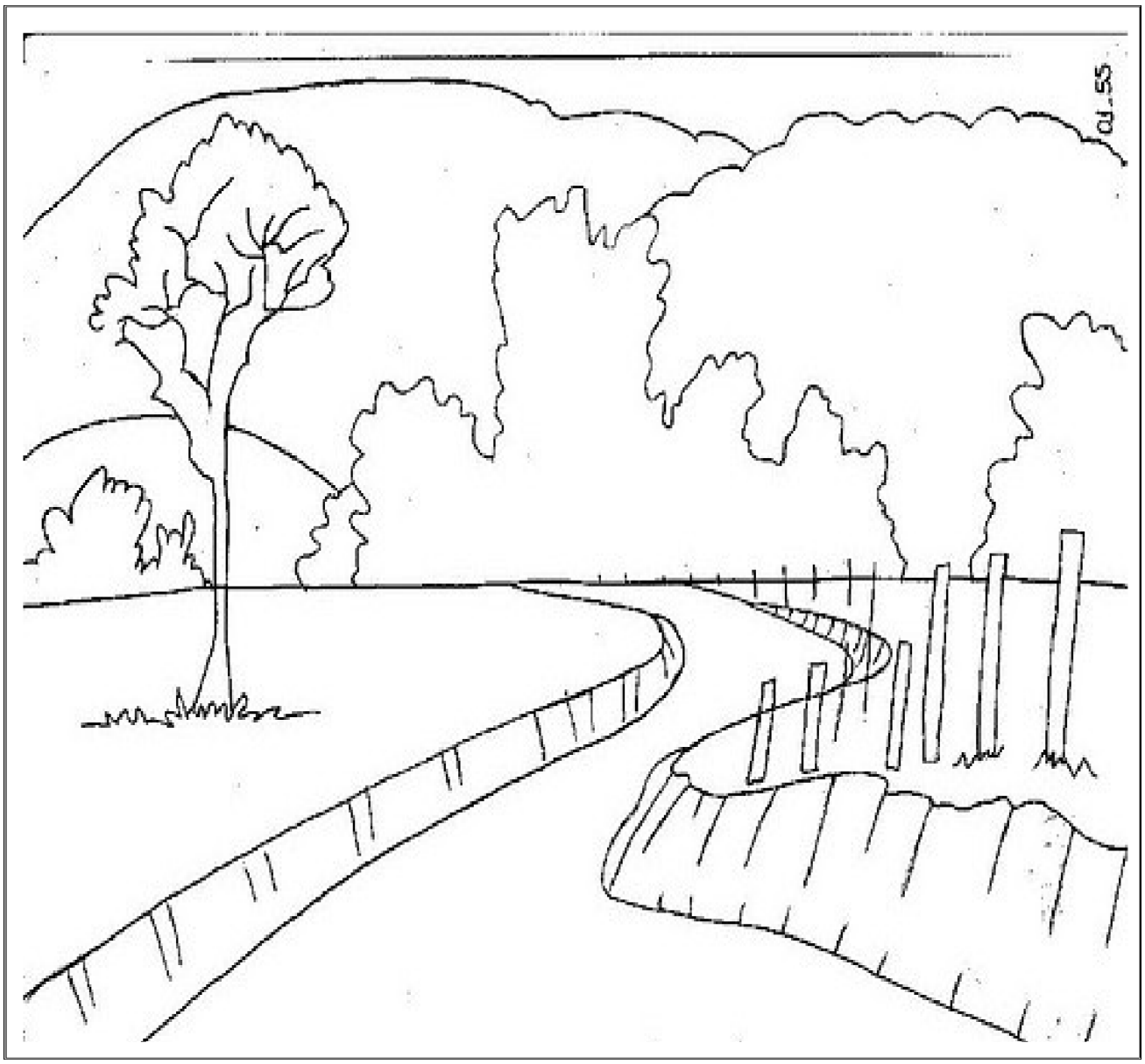
ESCOLA: MARQUÊS DE TAMANDARÉ

PROFESSOR (A): SHEILE **TURMA (S):** 6º ANO A/B
ENSINO FUNDAMENTAL II **TURNO:** VESPERTINO
ALUNO (A):

COMPONENTE CURRICULAR: ARTE **PERÍODO:** 07/12/2020 À 16/12/2020.
QUANTIDADE DE AULAS: 01

Objeto de conhecimento: - Paisagem Natural.
Habilidade: MS.EF69AR01.s.01, MS.EF69AR06.s.06

PINTE A PAISAGEM COM CORES PRIMÁRIAS E SECUNDÁRIAS.



https://reader015.docslide.net/reader015/html5/20170729/557210ff497959fc0b8e1775/bg2.png

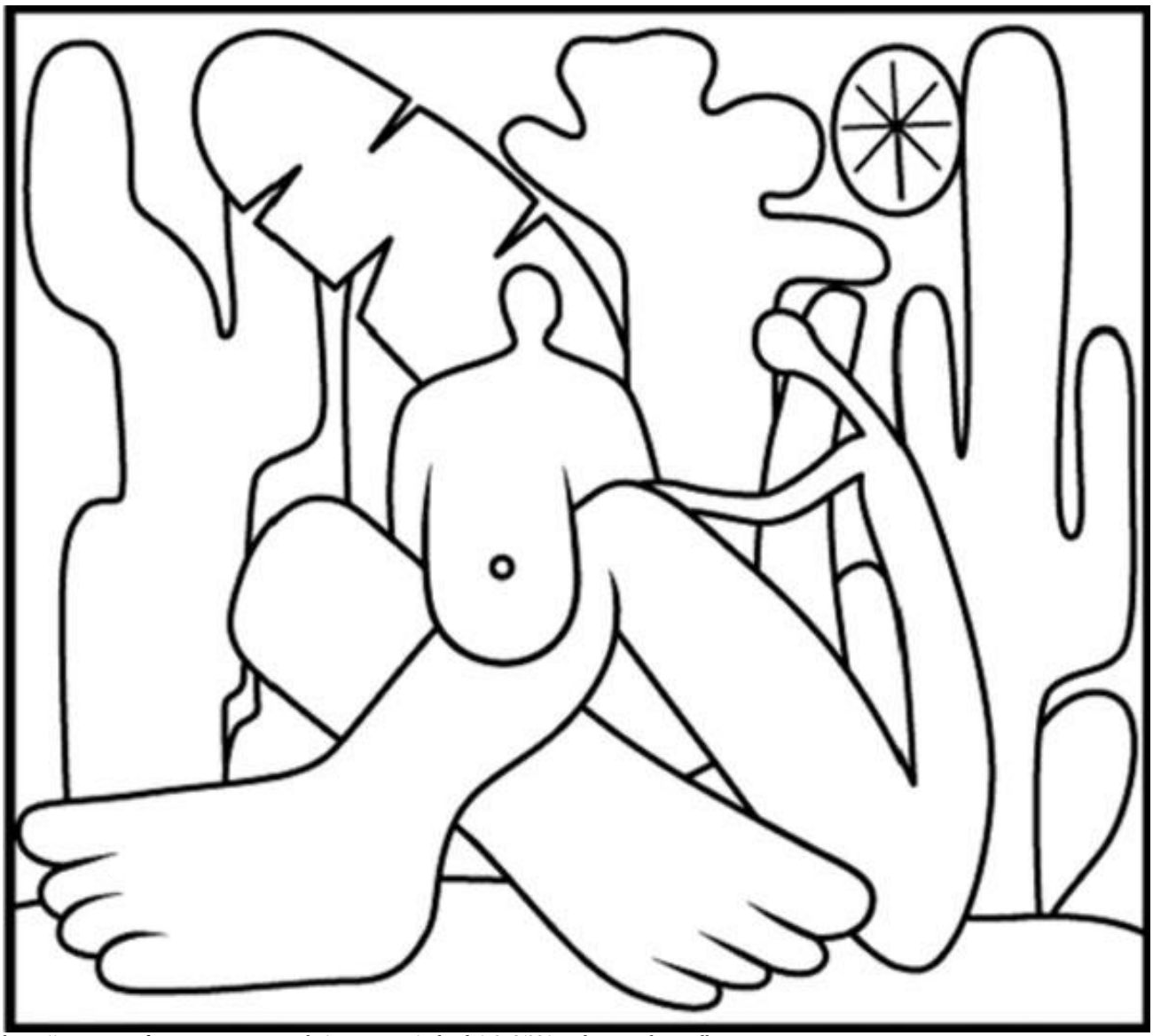
ESCOLA: MARQUÊS DE TAMANDARÉ

PROFESSOR (A): SHEILE **TURMA (S):** 6º ANO A/B
ENSINO FUNDAMENTAL II **TURNO:** VESPERTINO
ALUNO (A):

COMPONENTE CURRICULAR: ARTE **PERÍODO:** 07/12/2020 À 16/12/2020.
QUANTIDADE DE AULAS: 01

Objeto de conhecimento: - Paisagem Artística.
Habilidade: MS.EF69AR01.s.01, MS.EF69AR06.s.06

PINTE A PAISAGEM ARTÍSTICA COM CORES DE IMPACTO,DESTACANDO O FUNDO DA IMAGEM.



https://www.comofazerartesanatos.com.br/wp-content/uploads/2018/09/tarcila-amaral-pontilhismo.jpg