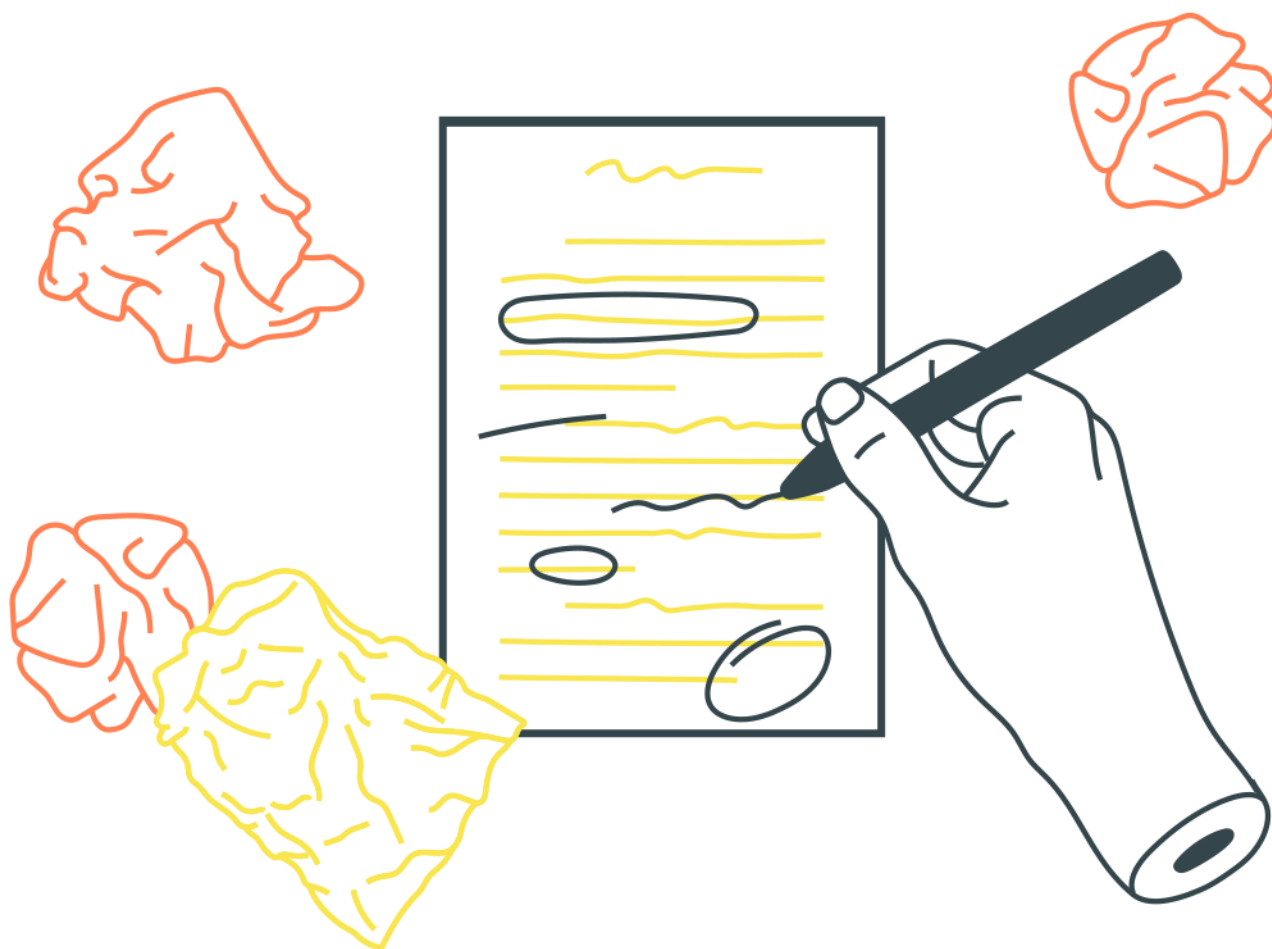


## *Eixo Temático - Ciência e Tecnologia*



## Eixo Temático - Ciência e Tecnologia

1. A impressão 3D tem revolucionado o mundo tecnológico. Por sua alta capacidade de criar as mais diversas coisas, é utilizada para imprimir desde um brinquedo ou peso de papel a próteses utilizadas em cirurgias. Entretanto, algumas pessoas resolveram usar essa ferramenta para produzir armas de fogo. Faça um paralelo entre as vantagens e desvantagens da impressão 3D.

2. Já notou que os lançamentos de aparelhos eletrônicos são cada vez mais frequentes? Reparou que os aparelhos eletrônicos parecem ter um tempo de vida útil cada vez menor? Comente sobre o que chamamos de obsolescência programada.

3. "É uma referência a uma realidade paralela na qual ocorre a completa inversão do usuário em um mundo artificial e tridimensional. Seria basicamente um sistema que habilita pessoas a interagir com um ambiente simulado, envolvendo todas as sensações, ações e reações. Normalmente, a realidade virtual está associada às experiências que os jogos eletrônicos trazem, mas trabalhos bem mais sérios também fazem uso de simulações, como os pilotos de grandes empresas aéreas e astronautas."

*PERCÍLIA, Eliene. "Realidade Virtual"; Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/informatica/realidade-virtual.htm>>. Acesso em 12 de abril de 2016.*

Utilize um método de raciocínio lógico (indução, dedução ou dialética) para argumentar sobre a influência da realidade virtual na vida real das pessoas.

4. É evidente que os videogames ganharam significativo espaço na sociedade contemporânea. Seja Playstation, X-Box, Nintendo... campeonatos mundiais são realizados com prêmios generosos para as equipes vencedoras. Alguns clubes de futebol, como o Santos Futebol Clube, já são patrocinadores de organizações de e-esporte. Haja vista, o Deputado João Henrique Caldas, do PSB de Alagoas apresentou um Projeto de Lei que propõe o reconhecimento dos jogos eletrônicos como prática esportiva, acrescentando um inciso à Lei 9.615/1998 - também conhecida como Lei Pelé.

Apresente uma tese e dois argumentos para defendê-la, expondo seu ponto de vista sobre a inserção dos Gamers no mundo dos Esportes tradicionais.

5. Já se imaginou fazendo uma pesquisa escolar sem utilizar o Google ou qualquer outro site de pesquisas? Pois é, utilizar ferramentas online é um costume difícil de ser posto de lado. As facilidades que a internet trouxe para a nossa vida são inúmeras, como a rapidez na comunicação, diminuição de distâncias, possibilidade de acesso a informações de diferentes lugares do mundo. Entretanto, você acredita que somos dependentes da tecnologia? Escreva um parágrafo argumentando sobre a dependência tecnológica do ser humano: vício ou evolução?

## Gabarito

1. A impressão em 3D, assim como as demais tecnologias, possui vantagens e desvantagens, que dependerão do seu uso e aplicabilidade. Nessa questão, o aluno pode traçar um paralelo entre os benefícios dessa nova ferramenta - como a criação de próteses e, futuramente, até mesmo órgãos para transplante - e os seus malefícios, já que algumas pessoas podem utilizar essa tecnologia para criar armas de fogo, o que dificultaria o controle do porte de arma por civis.
2. Iphone tem data para pifar! A Apple comunicou aos consumidores que os smartphones lançados pela marca aguentam 400 ciclos completos de carga e descarga. Tudo bem, mas o que isso significa? Significa que os celulares caríssimos da Maçã tem data de validade. Após esses 400 ciclos, o aparelho perde desempenho e o consumidor é basicamente obrigado a adquirir um novo. Nessa questão, o aluno pode comentar sobre a rapidez com que os aparelhos eletrônicos param de funcionar, quebram e até mesmo evoluem. É fácil perceber sem muita pesquisa que as grandes marcas de eletrônicos bombardeiam o mercado com novidades o tempo inteiro. É importante criticarmos de forma reflexiva essa obsolescência programada, esse prazo de validade dos aparelhos eletrônicos.
3. Nessa questão, o aluno pode escolher um método de raciocínio lógico - dedução, indução ou dialética - para argumentar sobre a influência da realidade virtual na vida real das pessoas. Por exemplo, podemos tecer um comentário sobre os simuladores que serão utilizados nas aulas de direção de automóveis, ou se viver muito tempo conectado à rede te deixa desconectado das pessoas ao seu redor.
4. **Tese:** A evolução dos jogos eletrônicos, seja em qualidade de gráficos ou quantidade de adeptos, é significativa e tende a crescer cada vez mais, por isso é importante que esse novo esporte seja aceito e impulsionado como os demais.  
**Argumento 1:** Os jogos de realidade virtual obtiveram um crescimento notável em seu número de adeptos, já que sua complexidade e nível de dificuldade atingiram proporções elevadas, que exigem treino constante de seus participantes, mais conhecidos como players.  
**Argumento 2:** Tamanho crescimento chamou atenção de patrocinadores que passaram a investir em equipes e em competições cada vez maiores, que premiavam os vencedores com quantias de dinheiro elevadas - o time vencedor do Campeonato Mundial de 2014 conquistou 1 milhão de dólares.

5. Nessa questão, o aluno pode apresentar posicionamentos distintos. Ou concordar que o ser humano está viciado na tecnologia, se tornou dependente dela para tudo; ou que o ser humano consegue sobreviver sem problemas caso a tecnologia venha a faltar.