

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: CIÊNCIAS
SEMANA 04 - 21/09 A 25/09

NOME:	Nº:	SÉRIE: 7º anos
PROFESSOR(A): Thiago Mendes da Silva	CARGA HORÁRIA SEMANAL: 04	
ENVIAR PARA: Plataforma Google classroom	DATA DE ENTREGA: 25/09	
OBJETOS DE CONHECIMENTO/CONTEÚDO: História dos combustíveis e das máquinas térmicas		
HABILIDADE(S): (EF07CI06) Discutir e avaliar mudanças econômicas, culturais e sociais, tanto na vida cotidiana quanto no mundo do trabalho, decorrentes do desenvolvimento de novos materiais e tecnologias (como automação e informatização).		
ESTRATÉGIAS E RECURSOS: Material anexo, Google classroom, Vídeos explicativos		
ORIENTAÇÕES: Leia o texto, assista aos vídeos explicativos e responda as questões.		

Links: Plataforma Google classroom (<https://forms.gle/Nc7Do8af9hakFgkx8>) (questões)
Vídeo explicativo (<https://youtu.be/fBwyAb8ytZg>)

Produção de dispositivos eletrônicos e os seus impactos

Dispositivos eletrônicos são construídos através da utilização de alguns dos recursos mais comuns no nosso planeta, como por exemplo, areia e alguns dos mais raros, como ouro. Também são usados no processo, químicos extremamente perigosos e prejudiciais como chumbo e mercúrio. Estes materiais precisam ser extraídos do solo do nosso planeta, nem sempre seguindo as práticas mais ecológicas ou respeitadas do ambiente, especialmente nos países mais pobres que não têm acesso a equipamento de mineração e processamento a preços acessíveis e o mais importante, o conhecimento e consciência para temas relacionados com a proteção ambiental.

Nestes lugares produtos químicos extremamente perigosos são usados, como o mercúrio, para extrair os materiais. E são deixados no solo sem qualquer tratamento ou preocupação para com o ambiente ou pelos locais onde as pessoas vivem. A mina Mir na Sibéria é um exemplo de quão prejudiciais os humanos conseguem ser para o ambiente. Esta mina pode ser vista do espaço:



Este “buraco” tem mais de 500m de profundidade e 1.2km de diâmetro. Feito pelo homem e nem sequer é o maior no mundo.

Países mais pobres são severamente afetados por este tipo de indústria. Primeiro, porque têm algumas das maiores reservas, mas principalmente por causa dos custos de mão-de-obra mais baixos. Estes países vão ser eventualmente “forçados” a facilitar alguma flexibilidade visto que estas áreas de negócio representam alguns dos maiores setores econômicos. As grandes empresas de eletrônicos também têm a sua culpa, visto que hoje em dia tudo é orientado para os lucros, e todas as empresas competem para o preço mais baixo e margem de lucro mais alta, sem exceções. Por esta razão, ocorre à obsolescência Programada, também chamada de obsolescência planejada, é quando um produto lançado no mercado se torna inutilizável ou obsoleto em um período de tempo relativamente curto de forma proposital, ou seja, quando empresas lançam mercadorias para que sejam rapidamente descartadas e estimulam o consumidor a comprar novamente.

Esse fenômeno é comumente associado ao processo de globalização, entretanto, o seu início pode estar vinculado à Grande Depressão de 1929. Durante a profunda crise econômica que marcou esse período, diante de um mercado consumidor impotente, observou-se que havia muitos produtos industrializados em estoque e que não eram comercializados, diminuindo o lucro das empresas, aumentando o desemprego e, conseqüentemente, reduzindo o consumo e aumentando a crise. Diante disso, observou-se que produtos duráveis desfavoreciam a economia, pois reduziam o consumo. Entre os economistas norte-americanos, tornou-se popular o jargão “Um produto que não se desgasta é uma tragédia para os negócios”.

O exemplo mais citado por estudiosos, críticos e especialistas no assunto foi um cartel organizado por grandes empresas que produziam lâmpadas. Elas se organizaram para reduzirem o tempo de vida útil de uma lâmpada a fim de aumentarem as vendas dos produtos. Sabe-se que a primeira lâmpada inventada durou cerca de 1.500 horas; no início do século XX, as lâmpadas tinham uma vida útil média de 2.500. Entretanto, após a Grande Depressão e a formação do cartel, o tempo de vida útil foi reduzido abruptamente para 1.000 horas. Além desse tipo, existe também a obsolescência psicológica, quando o consumidor, mesmo tendo um produto em bom estado de conservação, resolve comprar um novo e descartar o antigo. Outro grande problema são as toneladas de lixo eletrônico gerado pela obsolescência programada em todo o planeta consumindo mais recursos naturais a cada ano.

Para construir os dispositivos de hoje em dia, como tablets, celulares, notebooks, caixas de som e muitos outros que tipicamente têm uma vida de cerca de 2 a 3 anos, consomem uma grande quantidade de recursos. Para construir um computador, são necessários:

- ✓ 3 vezes o seu peso em combustíveis fósseis
- ✓ Por cada grama de uma borracha, 630 gramas de combustível fóssil são usados
- ✓ Por 2 gramas de microchips, são necessários 1,5 kg de combustíveis e outros químicos.
- ✓ 22 kg de químicos prejudiciais, extremamente perigosos e prejudiciais, como chumbo
- ✓ Um PC, precisa de cerca de 1,5 toneladas de água para ser fabricado

A maneira como podemos reduzir este impacto é usar os nossos dispositivos aos seus limites. Quando ficam desatualizados, estes podem ser reaproveitados, por exemplo, ao serem doados para caridade ou para outros propósitos onde a necessidade de processamento é mais baixa. Quando a vida útil dos dispositivos acaba, é crucial que estes dispositivos sejam descartados de forma responsável e reciclados para que possam renascer com um novo propósito. Nunca, em qualquer situação, dispositivos eletrônicos podem ser jogados fora no lixo comum.

Questões:

1. Dispositivos eletrônicos são construídos através da utilização de alguns dos recursos mais comuns no nosso planeta, como por exemplo, areia e alguns dos mais raros, como ouro. Também são usados no processo, químicos extremamente perigosos e prejudiciais como chumbo e mercúrio. Estes materiais precisam ser extraídos do solo do nosso planeta, nem sempre seguindo as práticas mais ecológicas ou respeitadas do ambiente, especialmente nos países mais pobres que têm acesso a equipamento de mineração e processamento a preços acessíveis e o mais importante, o conhecimento e consciência para temas relacionados com a proteção ambiental. Você concorda com esta afirmação? Justifique: *

2. Escolha a alternativa correta: *

- a) Quando a vida útil dos dispositivos acaba, é crucial que estes dispositivos sejam descartados de forma responsável e reciclados para que possam renascer com um novo propósito. Nunca, em qualquer situação, dispositivos eletrônicos podem ser jogados fora no lixo comum.
- b) Quando a vida útil dos dispositivos acaba, é de pouca importância que estes dispositivos sejam descartados de forma responsável e reciclados para que possam renascer com um novo propósito. Nunca, em qualquer situação, dispositivos eletrônicos podem ser jogados fora no lixo comum.
- c) Quando a vida útil dos dispositivos acaba, é crucial que estes dispositivos sejam descartados de forma responsável e reciclados para que possam renascer com um novo propósito. Sempre, em qualquer situação, dispositivos eletrônicos podem ser jogados fora no lixo comum.
- d) Quando a vida útil dos dispositivos acaba, é crucial que estes dispositivos sejam descartados de forma irresponsável e reciclados para que possam renascer com um novo propósito. Nunca, em qualquer situação, dispositivos eletrônicos podem ser jogados fora no lixo comum.

3. Podemos afirmar que obsolescência Programada, também chamada de obsolescência planejada, é:

- a) Quando um produto lançado no mercado se torna inutilizável ou obsoleto em um período de tempo relativamente longo de forma proposital, ou seja, quando empresas lançam mercadorias para que sejam rapidamente descartadas e estimulam o consumidor a comprar novamente.
- b) Quando um produto lançado no mercado se torna inutilizável ou obsoleto em um período de tempo relativamente curto de forma proposital, ou seja, quando empresas lançam mercadorias para que sejam rapidamente reutilizadas e estimulam o consumidor a comprar novamente.
- c) Quando um produto lançado no mercado se torna inutilizável ou obsoleto em um período de tempo relativamente curto de forma proposital, ou seja, quando empresas lançam mercadorias para que sejam rapidamente descartadas e estimulam o consumidor a comprar novamente.
- d) Quando um produto lançado no mercado se torna utilizável ou obsoleto em um período de tempo relativamente curto de forma proposital, ou seja, quando empresas lançam mercadorias para que sejam rapidamente descartadas e estimulam o consumidor a comprar novamente.

4. Assinale a alternativa correta: *

- a) Países mais pobres são levemente afetados por este tipo de indústria. Primeiro, porque têm algumas das maiores reservas, mas principalmente por causa dos custos de mão-de-obra mais baixos. Estes países vão ser eventualmente “forçados” a facilitar alguma flexibilidade visto que estas áreas de negócio representam alguns dos maiores setores econômicos.
- b) Quando um produto lançado no mercado se torna inutilizável ou obsoleto em um período de tempo relativamente longo de forma proposital, ou seja, quando empresas lançam mercadorias para que sejam rapidamente reutilizadas e estimulam o consumidor a comprar novamente.
- c) Países mais pobres são severamente afetados por este tipo de indústria. Primeiro, porque têm algumas das maiores reservas, mas principalmente por causa dos custos de mão-de-obra mais baixos. Estes países vão ser eventualmente “forçados” a facilitar alguma flexibilidade visto que estas áreas de negócio representam alguns dos maiores setores econômicos.
- d) Toneladas de lixo eletrônico gerado pela obsolescência programada em todo o planeta gastam menos recursos naturais a cada ano

5. Sobre obsolescência Programada , podemos afirmar que : *

- a) Ela começou no final do século XX.
- b) Ela começou no início do século XXI.
- c) Toneladas de lixo eletrônico gerado pela obsolescência programada em todo o planeta gastam mais recursos naturais a cada ano.
- d) Quando um produto lançado no mercado se torna inutilizável ou obsoleto em um período de tempo relativamente curto de forma proposital, ou seja, quando empresas lançam mercadorias para que sejam rapidamente reutilizadas e estimulam o consumidor a comprar novamente.

6. Segundo o texto qual é o tempo de vida de aparelhos como tablets, celulares,notebooks,caixas de som :

- a) Tipicamente têm uma vida de cerca de 8 a 9 anos
- b) Tipicamente têm uma vida de cerca de 2 a 3 anos

- c) Tipicamente têm uma vida de cerca de 3 a 5 anos
- d) Tipicamente têm uma vida de inferior a um ano

7. Sobre obsolescência psicológica , podemos afirmar que : *

- a) Ela se dá, quando o empresário, mesmo tendo um produto em bom estado de conservação, resolve comprar um novo e descartar o antigo.
- b) Quando um produto lançado no mercado se torna inutilizável ou obsoleto em um período de tempo relativamente curto de forma proposital, ou seja, quando empresas lançam mercadorias para que sejam rapidamente descartadas e estimulam o consumidor a comprar novamente.
- c) Nenhuma das alternativas
- d) Ela se dá, quando o consumidor, mesmo tendo um produto em bom estado de conservação, resolve comprar um novo e descartar o antigo.

8. Sabe-se que a primeira lâmpada inventada durou cerca de 3.500 horas; no início do século XX, as lâmpadas tinham uma vida útil média de 2.500. Entretanto, após a Grande Depressão e a formação do cartel, o tempo de vida útil foi reduzido abruptamente para 1.000 horas. Sobre este trecho podemos afirmar: *

- a) Ele é falso , pois a primeira lâmpada inventada durou cerca de 1.500 horas
- b) Ele é falso , pois a primeira lâmpada inventada durou cerca de 2.500 horas
- c) Ele é falso , pois a primeira lâmpada inventada durou cerca de 500 horas
- d) Ele é falso , pois a primeira lâmpada inventada durou cerca de 2.5000 horas

9. De acordo com o texto , para construir um computador, são necessários: *

- a) 3 Vezes o seu peso em combustíveis fósseis; por cada grama de uma borracha, 63 gramas de combustível fóssil são usados; por 2 gramas de microchips, são necessários 1,5 kg de combustíveis e outros químicos; 22 kg de químicos prejudiciais, extremamente perigosos e prejudiciais, como chumbo; um PC, precisa de cerca de 1,5 toneladas de água para ser fabricado
- b) 10 Vezes o seu peso em combustíveis fósseis; por cada grama de uma borracha, 630 gramas de combustível fóssil são usados; por 2 gramas de microchips, são necessários 1,5 kg de combustíveis e outros químicos; 22 kg de químicos prejudiciais, extremamente perigosos e prejudiciais, como chumbo; um PC, precisa de cerca de 1,5 toneladas de água para ser fabricado
- c) 3 Vezes o seu peso em combustíveis fósseis; por cada grama de uma borracha, 630 gramas de combustível fóssil são usados; por 2 gramas de microchips, são necessários 1,5 kg de combustíveis e outros químicos; 22 kg de químicos prejudiciais, extremamente perigosos e prejudiciais, como chumbo; um celular, precisa de cerca de 1,5 toneladas de água para ser fabricado
- d) 3 Vezes o seu peso em combustíveis fósseis; por cada grama de uma borracha, 630 gramas de combustível fóssil são usados; por 2 gramas de microchips, são necessários 1,5 kg de combustíveis e outros químicos; 22 kg de químicos prejudiciais, extremamente perigosos e prejudiciais, como chumbo; um PC, precisa de cerca de 1,5 toneladas de água para ser fabricado

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: EDUCAÇÃO FÍSICA
SEMANA 4: SEMANA 4: 21/09/2020 A 25/09/2020

NOME:	Nº:	SÉRIE: 7º ANO
PROFESSOR(A): DANILO HENRIQUES FERREIRA	CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2	
ENVIAR PARA: GOOGLE CLASROOM	DATA DE ENTREGA: 25/09/2020	
OBJETOS DE CONHECIMENTO/CONTEÚDO: ESPORTE TÉCNICO COMBINATÓRIO - GINÁSTICA ARTÍSTICA		
HABILIDADE(S): (EF67EF03) Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.		
ESTRATÉGIAS E RECURSOS: ATRAVÉS DE PESQUISA E VIVÊNCIA PRÁTICA DOS FUNDAMENTOS DA GINÁSTICA ARTÍSTICA.		
ORIENTAÇÕES: ASSISTIR O VÍDEO EXPLICATIVO SOBRE A ATIVIDADE, CRIAR UMA SÉRIE DE 1 MINUTO A 1 MINUTO E 30 SEGUNDOS DE UMA PROVA DE SOLO, SEGUINDO OS CRITÉRIOS E INCLUINDO OS ELEMENTOS OBRIGATORIOS. O VÍDEO DA APRESENTAÇÃO DEVE SER ENVIADO PARA O PROFESSOR.		

Vídeo: <https://youtu.be/Tjmm11-elg8>

Masculino e Feminino	Feminino	Masculino
<ul style="list-style-type: none"> - Equilíbrio - Movimentos ginásticos (rolamentos, estrela, apoios invertidos) - Saltos 	<ul style="list-style-type: none"> - Acompanhamento de musica -Elementos de dança 	<ul style="list-style-type: none"> - Força