



Revista
Senac.js

VOL. 01/ 2025



Ser diretor...

Diretor Marcus Guazzelli

O diretor de escola no Senac é o guardião da missão institucional de transformar vidas por meio da educação de qualidade, exercendo um papel que une gestão, liderança pedagógica e articulação comunitária. Mais do que administrar processos, ele garante que cada decisão esteja conectada ao "Jeito de Ser Senac": humanizado, inovador e comprometido com o desenvolvimento integral dos estudantes.

No contexto do Ensino Médio Integrado ao Técnico, o diretor atua como articulador estratégico, garantindo que a proposta diferenciada da instituição seja vivida no dia a dia da escola. Cabe a ele assegurar que os itinerários formativos dialoguem com o mercado de trabalho e com os interesses dos jovens, mantendo a escola adaptável e conectada às transformações sociais e tecnológicas.

Outro aspecto central do seu papel é a liderança de pessoas. O diretor inspira, mobiliza e apoia pedagogas, professores, coordenadores e equipes administrativas, promovendo uma cultura de colaboração criativa, em que o erro é visto como oportunidade de aprendizado e o pertencimento é um valor cultivado. Assim, cria-se um ambiente que fortalece a interdisciplinaridade e a inovação, elementos destacados no modelo do Senac.

Além disso, o diretor é responsável por representar a escola junto à comunidade, empresas e parceiros institucionais, ampliando o impacto social da educação e garantindo oportunidades concretas de inserção dos jovens no mundo do trabalho.

Portanto, ser diretor de uma escola Senac significa ser um líder educacional completo: gestor de resultados, articulador de redes e, acima de tudo, agente de transformação que conecta pessoas, saberes e oportunidades, dando vida ao propósito maior da instituição.

Escrever e editar uma revista em uma escola como o Senac São Leopoldo foi um desafio que nos encheu de aprendizado e de orgulho. Cada texto, cada ideia e cada detalhe da edição nasceu do olhar e da dedicação dos estudantes, que colocaram um pouco de si em cada página.

Foi também um momento de unir talentos diferentes. Enquanto alguns se arriscaram nas palavras, outros cuidaram do visual, da organização e da diagramação. O curso técnico em Informática para Internet ajudou muito nesse processo, mostrando como a tecnologia e a criatividade podem andar juntas para transformar ideias em realidade.

Mais do que um trabalho escolar, realizado pelos terceiros anos de 2025, a Revista Senac.js virou um espaço de expressão e pertencimento. Ela carrega as vozes dos alunos, suas experiências e visões de mundo, e é um registro que ficará marcado como parte da nossa história no Senac São Leopoldo.

Boa leitura!!!



Equipe editorial

Amanda Luisa Ferreira (3AT)
Anna Luiza Pires Moura (3AM)
Eduarda Alves Cheiran (3AT)
Filipe Fagundes Witt (3BM)
John Lucas Hennig (3AT)
Lucas Betinelli Pouey (3BM) - Editor chefe desta edição
Prof. Dr. André Natã Mello Botton

1ª edição -
Fechamento primeiro Semestre de 2025



Super Bee:

Spelling Bee do Senac RS é reformado e premia notebook

A Spelling Competition do Senac RS é um evento anual de soletração em língua inglesa, onde estudantes das unidades Senac do Rio Grande do Sul competem pelo maior número de acertos. Esse ano, o evento foi reformado; até o ano passado, chamava-se Spelling Bee. Esse ano, foi criado o Super Bee, que contém a Spelling Competition, novo nome do Spelling Bee, e a Public Speaking Competition, evento de oratória criado este ano. Os prêmios do Spelling Competition são os seguintes:

- 1º lugar: Notebook;
- 2º lugar: Caixa de Som Bluetooth;
- 3º lugar: Copo Térmico.

Desde sua primeira edição em 2016, com exceção de 2020, o evento tem ocorrido anualmente. Em 2025, realiza-se a 9ª edição da competição, e a unidade de São Leopoldo é a atual bicampeã estadual.

Estrutura da Competição

A competição é dividida em três fases eliminatórias:

1. Etapa Escolar
2. Semifinal Estadual
3. Final Estadual

Podem participar estudantes matriculados no Ensino Médio, no curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Bilíngue (TDS) e no Curso de Idiomas. A disputa é individual e requer a presença mínima de dois competidores por rodada. Cada unidade do Senac é representada pelo campeão da etapa escolar na semifinal estadual.

O evento é dividido em duas categorias:

- Kids: Para crianças de até 13 anos;
- Teens & Adults: Para participantes a partir dos 14 anos.

Observação: A unidade de São Leopoldo, por não oferecer aulas para menores de 14 anos, compete exclusivamente na categoria Teens & Adults.

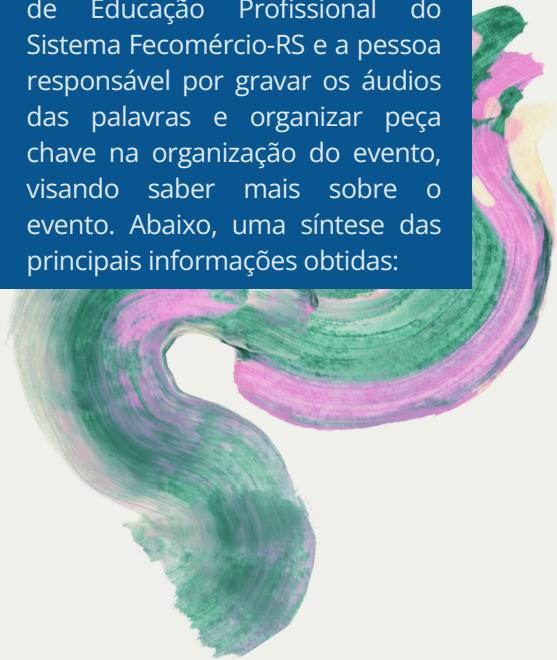
Classificação das Etapas

- Etapa Escolar: Passa apenas 1 aluno, representante da sua unidade;
- Semifinal Estadual: São 4 dias de semifinal. Passam 2 por dia, totalizando 8 alunos;
- Final Estadual: Tem 1º, 2º e 3º colocados.

Entrevistas

Ana Carolina Moreira Paulino

Entrevistamos a Ana Carolina Moreira Paulino, Referência Técnica em Idiomas na Gerência de Educação Profissional do Sistema Fecomércio-RS e a pessoa responsável por gravar os áudios das palavras e organizar peça chave na organização do evento, visando saber mais sobre o evento. Abaixo, uma síntese das principais informações obtidas:



Continuação da entrevista com Ana Carolina Moreira Paulino

1. Evolução do evento e novo formato “Super Bee”

- Após oito edições de sucesso do Spelling Bee, o Senac Idiomas renomeou a prova para Spelling Competition e lançou a Public Speaking Competition, reunindo-as sob o guarda-chuva do Super Bee, grande evento de idiomas do Senac-RS;
- Objetivos: ampliar oportunidades de desenvolvimento linguístico, reforçar fluência oral e competências socioemocionais (autonomia, comunicação, respeito e consciência intercultural) e celebrar o protagonismo dos alunos.

2. Critérios para o tamanho das listas de palavras

- Até 2023: lista única de 500 palavras;
- 2024: duas listas de 300 palavras para etapas distintas;
- 2025: duas listas de 250 palavras para etapas distintas;
- Razão: facilitar a ascensão gradual de dificuldade, tornando a competição mais inclusiva e atraente desde os iniciantes até os participantes avançados.

3. Curadoria e produção das listas

- Responsável: equipe de idiomas da Gerência de Educação Profissional do Senac-RS.
- Sigilo: escolas só recebem as listas após a publicação oficial dos regulamentos.
- Critérios Kids (até 13 anos): palavras de níveis A1-B1 do CEFR, de uso cotidiano e escolar. Critérios Teens & Adults: léxico B1-B2, com termos mais abstratos e formais (ex.: intuition, rehabilitation, sustainability), grafias desafiadoras (ex.: rhyme, unsuccessfully) e temas variados (saúde, política, tecnologia etc.).
- Prazo: cerca de 3 meses para seleção e gravação dos áudios.

4. Alteração no desempate (1 → 5 palavras secretas)

- Mudança inspirada em sugestão de um participante para maior justiça na definição dos vencedores;
- Implementação: na primeira rodada de desempates, cada participante soletra 5 palavras secretas, equilibrando justiça e dinamismo (sem prolongar demais para o público presencial e online).

Mateus Rostirolla Gewehr

Entrevistamos o Mateus Rostirolla Gewehr, atual bicampeão estadual do Spelling Bee na categoria

Teens & Adults. Abaixo, segue a síntese da entrevista:

- Quando questionado sobre sua motivação para participar do Spelling Bee pela primeira vez, declarou que participou porque não tinha nada a perder e participa de todas as competições que a escola oferece, mas ressaltou que não tinha a menor expectativa de que ganharia o evento;

- Quando perguntado sobre sua rotina de estudos e preparação, disse que, para a etapa escolar, ouve os áudios e lê as palavras múltiplas vezes e treina soletrá-las em sua cabeça até conseguir acertar todas. Para a semifinal e final estaduais, disse que estudou muito com sua professora de inglês toda segunda-feira para se preparar principalmente para o desempate com palavras secretas;
- Ao ser questionado sobre como gerencia a pressão e o nervosismo durante cada rodada - especialmente nas semifinais e na final estadual -, disse que não gerencia e que quase teve um surto no dia da competição, mas que deu tudo certo no fim das contas;
- Ao ser perguntado se tem alguma palavra em especial que considera a mais desafiadora ou memorável que teve que soletrar, respondeu que tem algumas, mas "Anecdotal" é a mais marcante. Resumidamente, justificou dizendo que a reação do público enquanto ele soletrava fê-lo achar que errou a palavra, era um momento decisivo em que outros 2 competidores já tinham errado e, no fim, ele acertou; mas o susto foi muito grande e, por isso, marcante.



Edições anteriores

A edição de 2022 marcou o retorno das atividades presenciais e foi um grande sucesso. A final aconteceu no Instituto Caldeira, em Porto Alegre, e reuniu finalistas de diversas cidades do estado. Participaram estudantes das unidades de Ijuí, Viamão, Santa Rosa, Erechim, São Borja, Tramandaí, São Sebastião do Caí, Santana do Livramento, Montenegro, São Leopoldo, Caxias do Sul, Alegrete, Camaquã. As categorias eram divididas em Kids (até 13 anos) e Teens & Adults (a partir de 14 anos). O evento contou com uma plateia animada, torcida das famílias e transmissão ao vivo para todo o estado. Os prêmios oferecidos incluíram vales-presente de até R\$ 2.000 para os três primeiros colocados, além de troféus e medalhas, reforçando o reconhecimento ao esforço dos participantes. Os campeões foram Germano Steffen Timm, do Senac Santa Rosa, na categoria Kids, e Davi Horn, do Senac São Sebastião do Caí, na categoria Teens & Adults.

Já em 2023, o evento deu continuidade ao sucesso do ano anterior, mantendo o mesmo formato e entusiasmo. A final ocorreu novamente em Porto Alegre, entretanto o espaço foi na sede do Sistema Fecomércio-RS/Sesc/Senac. Ainda que menos divulgado, o Spelling Bee contou com representantes das unidades de São Borja, Ijuí, Montenegro, São Luiz Gonzaga, Itaqui, Santana do Livramento, Santa Maria/São Sepé, São Sebastião do Caí, São Leopoldo, Camaquã, Lindóia/Centro Histórico e Tramandaí. A premiação seguiu com troféus, medalhas e prêmios em vales-presente de até R\$ 2.000, igual o ano anterior. Os vencedores da edição foram Bernardo de Oliveira Basso, do Senac Ijuí, na categoria Kids, e Mateus Rostirolla Gewehr, do Senac São Leopoldo, na categoria Teens & Adults.

Em 2024, a grande final ocorreu no dia 4 de outubro no Senac Rio Grande, e reuniu 15 finalistas de 12 diferentes escolas Senac. As categorias Kids e Teens & Adults foram mantidas, com uma atmosfera vibrante de emoção e torcida. O evento também foi transmitido ao vivo para todo o estado, permitindo que familiares, colegas e professores acompanhassem de forma remota. Os premiados receberam tablets, leitores digitais e fones bluetooth, além de medalhas de ouro, prata e bronze. Os campeões foram Pedro da Silva Monteiro, do Senac Alegrete, na categoria Kids, e, pela segunda vez consecutiva, Mateus Rostirolla Gewehr, do Senac São Leopoldo, na categoria Teens & Adults. Outro destaque da edição foi o lançamento da categoria Solidary Bee, voltada à arrecadação de materiais escolares para comunidades afetadas pelas enchentes no estado, em parceria com o programa Mesa Brasil do Sesc. Essa ação mostrou que o evento também é espaço de empatia e cidadania.

Com essas três edições, o Spelling Bee — agora Spelling Competition, categoria do Super Bee — reafirma seu papel como uma ação educativa de alto impacto que valoriza o aprendizado da língua inglesa e promove a autoconfiança, o protagonismo juvenil e a integração entre as escolas Senac do Rio Grande do Sul.

Produzido por: Arthur de Conto, Davi Loser, Mateus Gewehr, Murilo Bissoloti, Nicolas Bonilha e Victor dos Reis – 3AM



O Herói Improvável

O dia se aproximava cada vez mais, a euforia dos alunos era nítida, tão intensa que muitos deixavam entregas atrasarem, esqueciam de estudar para provas e deixavam para fazer os trabalhos apresentados nos 45 do segundo tempo. Sim, o interclasse provoca tudo isso.

No corredor central da escola, era impossível não ouvir os burburinhos:

- "Você viu o uniforme da 3A? Lindo demais! Parece até time profissional!"
- "A 1A tá treinando escondido na quadra do ginásio, certeza."
- "A 2B contratou um técnico! Isso é permitido?"

A competição ia muito além da quadra. Era uma guerra de estilos, torcida, rivalidades antigas e, claro, memes no grupo da sala. Ademais, cada turma tinha seus respectivos mascotes, estes que as representavam. A 3A era o tubarão, a 3B, o lobo, 3AT um corvo, 2A, os autointitulados "Xarrados", tinham um puma como seu animal representante e, de mesmo modo, a turma 2B, chamados "Algazarra", também tinha o seu, o qual era, a saber, um falcão. Os 1º anos, da mesma forma, estavam preparando a sua identidade para que, igualmente, pudesse entrar em tal competição.

Em meio a isso, estava Pedro, aluno do 2ºB, do Algazarra, o time do falcão. Ele não era exatamente o mais atlético da turma, mas tinha algo que o colocava no centro da preparação: era estrategista nato.

— "Pessoal, se continuarmos colocando o Lucas no gol, vamos perder de novo", disse Pedro, durante a "reunião tática" no "redondo", o local não-oficial onde decisões importantes desse tipo eram tomadas.

— "Mas ele comprou a chuteira nova só pra isso", respondeu Yuri, tentando defender o amigo.

— "A chuteira é bonita, mas não pega pênalti sozinha", retrucou ele.

O grupo caiu na gargalhada. Aquilo fazia parte da magia do interclasse: todos participavam à sua maneira — uns jogando, outros organizando, outros, ainda, apenas indo pelo uniforme estiloso e pela rivalidade.

Enquanto isso, no 3º ano, a situação era mais tensa. Para eles, aquele seria o último interclasse. Estavam determinados a sair como campeões: custe o que custar. Tom, o capitão do 3ºA, o time do tubarão, andava com uma prancheta como se fosse técnico de seleção brasileira.

— "Treino na quadra às 7h da manhã, sábado. Quem faltar vai direto para o banco."

— "Tom, sábado de manhã?!"

— "Quer ser campeão ou quer derreter?"

De fato, os memes contra o "General Tom" começariam a circular pelos grupos de Whatsapp naquele mesmo dia.

Chegado o grande dia, a escola parecia outro lugar. Faixas, confetes, gritos de torcida ecoando pelos corredores. Professores fingiam que não viam os alunos pintados de tinta guache nos banheiros. A supervisora, Mariana, só observava tudo com seu copo de café, contendo a frase: "Keep calm and deixa o interclasse passar".

A primeira partida foi entre o 1ºA e o 2ºA. Era a chance dos calouros, os quais, neste momento, já haviam escolhido o nome do seu time e o seu animal representativo: respectivamente, Zumbido e, como mascote, o mosquito, todos mostrando serviço. Entretanto, seria difícil derrotar o puma do segundo ano. Os mais velhos subestimaram os pequenos. Resultado: um gol de bicicleta no último minuto por um aluno de 14 anos que ninguém conhecia até aquele momento. Instantaneamente, nasceu uma estrela e um apelido: "Mini CR7".

Enquanto as partidas aconteciam, Pedro comandava a turma 2B, o falcão, como se fosse o técnico de e-sports. Anotava tudo. Distribuía garrafinhas de água. Falava com a torcida. Até a professora de química, Graziela, comentou:

— “Se ele colocasse esse foco na minha matéria, já estaria fazendo vestibular pra medicina.”

No dia seguinte, o jogo mais aguardado: 2ºB contra 3ºA. Rivalidade instalada, provocações lançadas. Até música a torcida fez, com paródia de funk debochando do “General Tom”.

A quadra lotou. Era a semifinal. O primeiro tempo foi tenso, com direito a falta dura, empurrão e um cartão amarelo que quase virou confusão generalizada. No segundo tempo, Yuri, aquele que defendia o goleiro com chuteira nova, fez um golaço. A galera do 2ºB foi ao delírio. Mas, nos últimos minutos, o craque da 3A surpreendeu a todos e empatou com um chute de longe.

Pênaltis.

Pedro reuniu os jogadores.

— “Sem pressão, mas se a gente ganhar, o 3ºA nunca mais vai superar isso.”

Então, chegou o derradeiro momento. Primeiro pênalti convertido para os falcões, fato este que, de mesmo modo, se deu para os tubarões. Assim se sucedeu no segundo e terceiro pênalti. No quarto, o jogador mais badalado do 2ºB, impressionantemente, errou; no entanto, fatidicamente o mesmo aconteceu ao craque da 3A. Agora, chegava o momento das últimas cobranças para cada turma. Aquele que errasse amargaria a derrota e, aquele que acertasse, desfrutaria de um glorioso triunfo. Além disso, para adicionar ainda mais tensão, seriam os capitães de cada time que iriam cobrar tais pênaltis: Pedro e Tom; Pedro contra Tom.

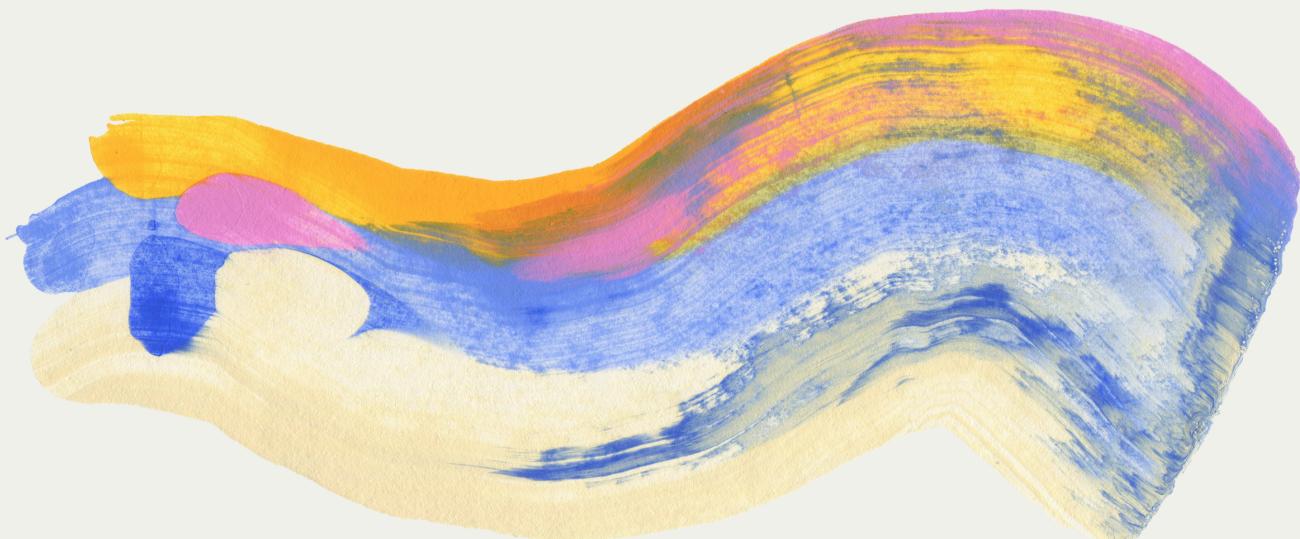
Os rivais se encararam. Pedro partiu para se consagrar. Colocou a bola na marca do pênalti. Respirou fundo. Sentiu a vibração de sua torcida. Correu para bater na bola. Isolou o pênalti. Estava acabado; para o 2ºB, restava agora tão somente a esperança de que o General Tom errasse: e foi nisso que eles apostaram.

Tom preparou a bola para a sua cobrança. Tomando distância da marca do pênalti, olhou ao seu redor. A torcida adversária estava tentando distraí-lo e intimidá-lo, tanto que começaram a cantar mais alto a música do General Tom que haviam criado para zombar dele. No entanto, também é verdade que, do outro lado da quadra, a torcida da turma 3A, entoava fortes cânticos em apoio ao seu capitão.

Presenciando isso, Tom fechou os olhos, respirou fundo e, no meio daquele turbilhão de informações, obteve a resposta do que deveria fazer. Abriu os olhos: seu semblante já não era mais de medo, mas sim de confiança. Partiu para a cobrança, atrasou um pouco a sua passada nos centímetros finais os quais separavam ele e a bola, ele e a sua glória. Ai, olhou para o goleiro e, fixando seu olhar na bola, com toda a força e garra, Tom puxou do fundo de seu âmago a sua verdadeira habilidade, a qual estava, até então, adormecida. Chutou, enfim, a bola, de um jeito nunca antes visto, tamanha majestade daquele movimento.

Bola no ângulo! Golaço! Pênalti convertido! A 3A acabava de se consagrar campeã do interclasse por meio de seu mais improvável herói: General Tom, aquele do qual muitos zombavam, porém que, de agora em diante, passaria a ser admirado por todos, como exemplo de persistência e disciplina.

Produzido por: Arthur Cardoso, Arthur Machado, Gabriel Almeida e Guilherme Franzoi - 3AM



Com a FORMA, cada momento vira história!

A FORMA, programa educacional que une viagens de formandos e aprendizado, é também reconhecida por proporcionar momentos únicos através de festas e eventos temáticos ao longo da jornada. Essas datas especiais são pensadas para integrar os participantes, valorizar culturas e criar memórias que marcam cada etapa da viagem.

Durante os dias da viagem, os alunos não apenas exploram novos lugares, mas também vivem uma verdadeira imersão cultural através de celebrações organizadas pela equipe da FORMA, neste ano, dos dias de 19 de julho a 24 de julho, os alunos do terceiro ano do ensino médio do Senac São Leopoldo, irão viajar para Porto Seguro com a Forma, vivendo momentos incríveis. A seguir, conheça as principais festas do calendário de porto 2025!

White Garden: Look branco e aquele toque neon pra dar o charme. A White Garden é um réveillon fora de época, mas muito melhor!

Mistério Fantasy: A tradicional festa à fantasia não poderia ficar de fora, né? Aqui, é só soltar a imaginação e se entregar à diversão.

Sleep Porto: Música incrível, som nas alturas e uma galera bem animada. Poderia ser "só" mais uma festa se não fosse o charme de ser uma festa do pijama, dos mais fofos aos mais criativos.

Black Yellow: Se é formatura, tem que ter aquela festa que vai entrar para a história. Sua única missão é caprichar no look. O resto, deixa com a forma!

E os organizadores anunciaram as primeiras atrações musicais confirmadas para o evento, que acontecerá entre os dias 12 e 16 de setembro. O palco principal será novamente um dos grandes atrativos, reunindo talentos nacionais e regionais que prometem animar turistas e moradores, confira abaixo as atrações confirmadas:

Matue, Veigh, Wiu, Kayblack, Teto, Brandão, MC Lan, Turma do Pagode, DJ Erv, DJ Arana, MC PH, MC IG, Livinho, DJ MU540, Orochi, DJ Blakes, MC Hariel, Yunk Vino, Papazoni, Rogerinho.



Conheça agora os destinos turísticos dessa viagem!

Porto Seguro, no sul da Bahia, é mais que um destino turístico: é um verdadeiro mergulho na origem do Brasil. A cidade reúne história, fé, cultura e alegria em um cenário onde o tempo parece ter parado para contar suas histórias. O destaque do roteiro começa por onde tudo começou: a Cidade Histórica.

Localizada no alto de uma colina com vista para o mar, a Cidade Histórica é considerada o berço do Brasil, sendo o primeiro núcleo habitacional fundado pelos portugueses, ainda em 1535. Caminhar por suas ruas de pedra é como fazer uma viagem no tempo, com construções coloniais dos séculos XVI e XVII muito bem preservadas.

Entre os pontos imperdíveis está o Marco do Descobrimento, um dos símbolos mais importantes da chegada dos portugueses ao Brasil. Próximo dali, encontra-se a Igreja de Nossa Senhora da Pena, erguida também em 1535. A igreja matriz guarda imagens sacras históricas e impressiona pela simplicidade e pela fé que carrega em seus muros seculares.

Ainda no coração da Cidade Histórica, vale visitar o Museu do Descobrimento, instalado na antiga Casa de Câmara.

Confira lugares Imperdíveis para Curtir e Degustar Boa Gastronomia Durante o Evento Forma em Porto Seguro, Bahia

Durante a realização do evento Forma em Porto Seguro, na Bahia, visitantes e participantes terão a oportunidade de conhecer não apenas as belezas naturais e culturais da região, mas também uma seleção de estabelecimentos gastronômicos que se destacam pela qualidade, diversidade e experiência oferecida. Abaixo, listamos algumas opções imperdíveis para quem deseja aliar lazer e boa mesa durante sua estadia na cidade:

Casarão Adega Restô – Passarela do Descobrimento

Com atmosfera acolhedora e decoração charmosa, o Casarão Adega Restô é uma excelente escolha para quem busca uma experiência gastronômica sofisticada. Localizado na icônica Passarela do Descobrimento, o restaurante oferece pratos refinados, como fettuccine com camarão e peixe, ideais para um jantar especial.

Fonte: Dr. Diego Viajando

Vovó Bela – Passarela do Descobrimento e Demais Unidades

Conhecido por sua criatividade, o Vovó Bela é uma pizzaria que vai além do convencional. Suas pizzas artesanais surpreendem com sabores como moqueca de camarão e burrata. O cardápio também inclui pratos variados e sobremesas que agradam aos mais exigentes paladares. Com unidades distribuídas por Porto Seguro, é uma opção versátil para diferentes momentos do dia.

Fonte: Dr. Diego Viajando



Colher de Pau – Taperapuã, Mundaí e Outras Localidades

Tradicional entre turistas e moradores, o restaurante Colher de Pau possui diversas unidades em áreas estratégicas da cidade, como as praias de Taperapuã e Mundaí. Reconhecido por seu cardápio à base de frutos do mar, o local oferece um ambiente familiar e acolhedor, sendo uma escolha segura para refeições em grupo.

Fonte: Férias Brasil

Gallo Deck – Passarela do Descobrimento

Ideal para quem deseja unir boa gastronomia a um ambiente descontraído, o Gallo Deck oferece uma programação com música ao vivo e clima festivo. Situado na Passarela do Descobrimento, é indicado especialmente para happy hours e encontros informais após os compromissos do evento.

Fonte: Férias Brasil

Manito Praia – Praia de Curuípe

Para os que preferem ambientes mais tranquilos à beira-mar, o Manito Praia, localizado na Praia de Curuípe, oferece um refúgio com vista privilegiada e cardápio variado. É uma opção perfeita para um almoço relaxante ou um fim de tarde apreciando a brisa do mar.

Fonte: Férias Brasil

Cabana Boa Beach – Praia de Taperapuã

Com estrutura completa para lazer e gastronomia, a Cabana Boa Beach se destaca na Praia de Taperapuã. Seu menu conta com pratos típicos como moquecas, mariscadas e ceviches, além de petiscos que harmonizam perfeitamente com a música ambiente e o clima animado do local.

Fonte: Férias Brasil

Os preparativos para o evento mais aguardado do momento seguem a todo vapor, e a lista de influencers confirmados até agora já está dando o que falar! Entre os nomes que prometem agitar a programação estão:

Jon Vlogs, Brabox, Mamau, Luqueta, Nobru, Sofia Espanha, PK Delas, Ju Puzolli, Matheus Deodoro, Lana Negrini, Juliano Floss, Bibi Tatto, Vanessa Lopes, iguinho, caiox, dandara, thurzin, renato, boca 09, o castrin, Babi e Paulinho Loko. Com personalidades que dominam desde o humor até o game, passando por música, dança, moda e lifestyle, a expectativa do público só cresce. A Forma já se mostra um verdadeiro encontro de gigantes da internet, e promete entregar momentos inesquecíveis aos fãs.

Produzido por: Arthur Stegues, Arthur Proszek, Raul Heisser, Marco Farina E Gabriel Alves – 3BM

Escolas sem celulares:

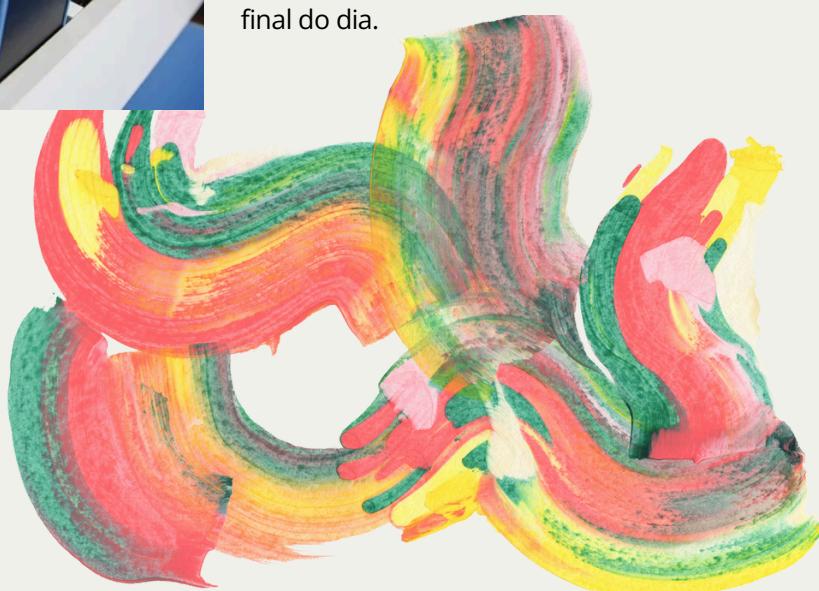
Entre a reconexão social e o desafio digital

A proibição do uso de celulares na escola tem ganhado força mundial. Segundo dados da UNESCO, até o final de 2024 cerca de 40% dos sistemas educacionais do mundo implementaram alguma restrição legal ao smartphone em sala de aula. Países como França (banimento completo até 15 anos desde 2018), Espanha, Grécia, Dinamarca e México adotaram restrições rígidas. Essa tendência global motivou discussões no Brasil: em janeiro de 2025 foi sancionada a Lei 15.100/2025, proibindo o uso de aparelhos eletrônicos portáteis em todas as escolas públicas e privadas, em qualquer etapa da educação básica, inclusive nos intervalos. A medida brasileira - com exceções para casos de emergência, acessibilidade e atividades pedagógicas autorizadas - visa "salvar e guardar a saúde mental, física e psíquica de crianças e adolescentes".



Especialistas e educadores observam mudanças no cotidiano escolar após a proibição. Em relatos de professores e alunos, a atenção às aulas e as interações sociais melhoraram. Por outro lado, dados recentes relativizam impactos positivos diretos no aprendizado. Uma pesquisa publicada em 2025 pela Lancet Regional Health comparou 1.223 alunos de escolas britânicas com e sem restrição de celular e não encontrou diferença significativa no desempenho em matemática, inglês ou no bem-estar mental. Em linhas gerais, o estudo concluiu que proibições escolares isoladas não alteram "o uso de telefone e redes sociais nem geram melhores resultados" para os jovens. No entanto, ele também reforçou que um uso excessivo dos aparelhos (também fora da escola) está associado a pior saúde mental e queda no rendimento. Assim, a evidência científica permanece inconclusiva quanto a efeitos imediatos nas notas, embora pais, professores e dados de avaliação (como o PISA) relacionem longos períodos de tela à queda no desempenho acadêmico.

Implementar a proibição exige estratégias de fiscalização. A lei brasileira permite que o celular seja levado à escola, mas recomenda que seja guardado na mochila ou entregue à direção. Especialistas afirmam que apenas orientar não basta: ações rigorosas são usadas em diversas escolas. Em distritos dos EUA e no Paraná, por exemplo, alunos devem depositar seus celulares em bolsas trancadas na entrada, só acessíveis ao final do dia.



A startup Yondr desenvolveu mochilas com lacre especial: no Texas, oito escolas relatam que o desempenho acadêmico melhorou após adotá-las. A presidente de uma escola particular em São Paulo (Cambridge) explica que só no primeiro dia foram recolhidos 15 celulares, devolvidos depois aos responsáveis – e apenas um pai reclamou.

Celulares recolhidos ficam em caixas coletoras dentro da sala, como medida para cumprir a nova legislação.

Em nível nacional, levantamentos mostram amplo apoio da sociedade à medida: 80% dos adultos defendem proibir celulares na escola, incluindo 82% dos pais e 72% dos não pais. Ainda assim, há preocupação com a autoridade dos docentes: alguns temem virar “polícia do celular” em sala, perdendo tempo policiando o uso dos alunos.



Entre os benefícios pedagógicos citados, destacam-se melhoria na atenção, interação e disciplina. Com menos notificações atrapalhando, muitos professores relatam que as aulas fluem melhor. No Colégio Galois, a coordenadora Patrícia Belezia lembra que, antes da proibição, alunos foram flagrados apostando em jogos de celular durante a aula. A fundadora Dulcinea ressalta outro ganho: eliminar os celulares ajuda a reduzir desigualdades, já que modelos de aparelhos e pacotes de dados variam conforme a condição social, o que “distorce o espírito” das escolas de uniforme igualitário. Além disso, a proibição incentiva atividades sem tela: em Brasília, estudantes passaram a trazer jogos de cartas e brincar ao ar livre nos intervalos, substituindo o tempo antes gasto nas redes sociais. Essa retomada da convivência social presencial é apontada como positiva para o desenvolvimento emocional dos alunos.

Pontos negativos do apagão móvel também aparecem nos relatos. A principal crítica diz respeito à falta de acesso imediato à informação: pais e alunos apontam dificuldades de comunicação emergencial e sentem falta de ferramentas digitais que poderiam ajudar no aprendizado. Pesquisas também levantam uma preocupação adicional: em alguns casos houve aumento de violência contra professores, possivelmente por rebelião dos alunos sem celular, embora ainda não haja dados conclusivos sobre isso. Outro impacto negativo sugerido por estudos preliminares é que jovens muito dependentes dos aparelhos podem apresentar sintomas de abstinência, irritabilidade e isolamento inicial quando são proibidos de usá-los. Em termos pedagógicos amplos, críticos do banimento total argumentam que uma escola totalmente offline pode não preparar adequadamente o aluno para a sociedade hiperconectada; sem estratégia, a sala de aula corre o risco de deixar de lado habilidades digitais e de acesso à informação online essenciais hoje.



Com base na entrevista realizada com o professor do técnico em desenvolvimento web, Iuri Santos, do Ensino Médio Senac São Leopoldo, observa-se que a realidade vivenciada pelos professores da área técnica não foi tão afetada. Ele destaca que, no contexto do ensino técnico, os celulares funcionam como uma ferramenta pedagógica essencial, sendo utilizados para pesquisas, testes e desenvolvimento de projetos, inclusive fora da sala de aula. Isso se alinha às diretrizes do Conselho Nacional de Educação, que recomendam o uso consciente e orientado dos dispositivos em atividades educativas, reconhecendo o potencial pedagógico dessas tecnologias.

Outro ponto de destaque na entrevista é a importância do equilíbrio entre controle e autonomia. O professor reconhece que o uso inadequado do celular, como em conversas paralelas ou acesso a redes sociais durante a aula, pode prejudicar o foco dos alunos. No entanto, ela defende que a solução não está na proibição total, mas sim na educação para o uso consciente e produtivo dos dispositivos.

Ao optar por uma abordagem que valoriza a mediação docente no uso tecnológico, a escola mostra que é possível manter a disciplina sem abrir mão da inovação. Além disso, o professor destaca que o celular pode contribuir até para fortalecer o vínculo entre professor e aluno, principalmente com aqueles que se expressam melhor por meio digital, uma perspectiva valiosa no debate sobre inclusão e adaptação às novas gerações.

A entrevista exemplifica a complexidade do tema e reforça que a proibição do uso de celulares, embora traga benefícios em alguns contextos, não deve ser encarada como solução universal. A construção de políticas híbridas, como sugerem experiências internacionais e evidências acadêmicas, parece ser o caminho mais promissor. O futuro da educação exige não apenas ambientes livres de distrações, mas também espaços preparados para ensinar o uso responsável e crítico das tecnologias que ocorrem no cotidiano dos estudantes.

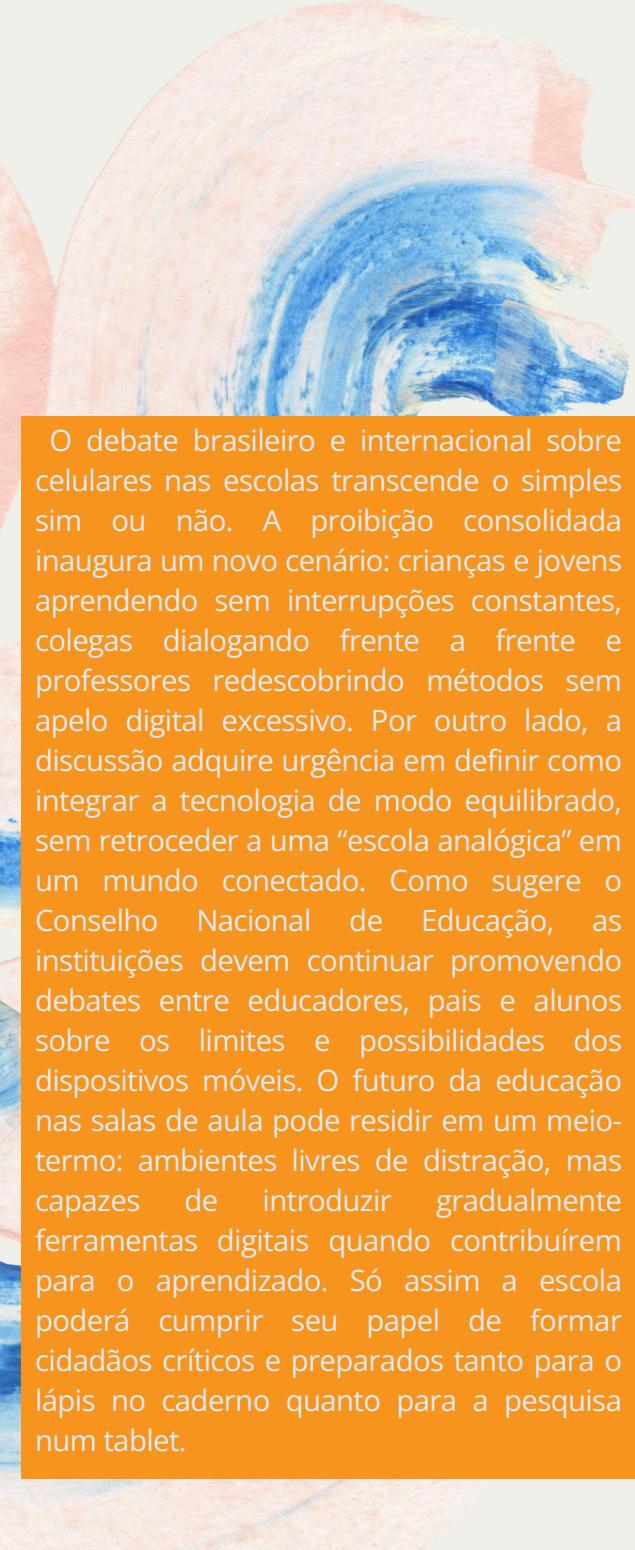
A viabilidade de manter a escola quase "off-line" é tema de debate. Por um lado, há consenso de que ambientes livres de distrações promovem foco e qualidade de convivência. Por outro, instituições internacionais destacam que a tecnologia pode ser aliada da inclusão e da qualidade educacional quando bem usada. O Relatório GEM 2023 da UNESCO lembra que a educação pode perder relevância sem algum uso apropriado de tecnologias, especialmente para alunos com deficiência. Em consonância, o Conselho Nacional de Educação editou diretrizes estipulando que celulares possam ser usados em sala para fins pedagógicos, sob mediação de professores, mas proibidos fora desse contexto (intervalos, recreios).

O documento federal reconhece a necessidade de progressão gradual na autonomia digital dos estudantes e recomenda a capacitação de professores para abordar a saúde mental e o uso consciente dos dispositivos.

Assim, muitas escolas adotam um modelo híbrido: vedam o uso livre dos celulares, mas integram-nos em atividades específicas. Práticas como o *Bring Your Own Device* (traga seu próprio dispositivo) vêm ganhando espaço, em que o aluno leva o celular para tarefas dirigidas em sala. Segundo especialistas, um uso pedagógico dos smartphones – com objetivos claros e supervisão – pode aumentar a motivação e dar aos jovens ferramentas de criação de conteúdo digital (vídeos, animações, realidade aumentada, podcasts). Além disso, aplicativos educacionais e recursos de acessibilidade (ex.: lupa de ampliação, leitores de tela) tornam o celular útil para alunos com necessidades específicas. A tese é que não se trata apenas de liberar ou proibir, mas de ensinar o uso responsável: conforme ressalta Débora Garofalo (SME-SP), o celular "pode ser um grande aliado" que fomenta autonomia e pensamento crítico, desde que seu uso seja orientado a objetivos educacionais.

Em diferentes regiões, políticas mistas aparecem. Nos Estados Unidos, vários estados e distritos adotaram leis semelhantes ao Brasil: Flórida baniu celulares em 2023, Indiana e Ohio em 2024, e na Virgínia o governador ordenou restrição geral até janeiro de 2025. Algumas escolas americanas usam até cofres nas salas de aula para guardar os aparelhos de alunos do ensino médio. Na Europa, enquanto França e Grécia têm proibições quase totais (inclusive no recreio), países como Suíça e Finlândia aplicam restrições apenas em parte do período escolar ou a certas idades. Há também experiências inovadoras: na Grécia e Dinamarca, alunos levam os celulares para a escola, mas devem mantê-los trancados na mochila durante as aulas. Esses modelos híbridos mostram que há alternativas à proibição absoluta.

Em suma, o Brasil segue tendência global de restringir os smartphones, mas busca o equilíbrio entre disciplina digital e ensino de competências tecnológicas. A lei nacional unificou regras que antes eram estaduais ou municipais (já havia iniciativas semelhantes no Rio de Janeiro e em São Paulo) e deu um recado claro sobre a atenção em sala de aula. Porém, como nota Jonathan Haidt (psicólogo que inspirou a discussão), o importante é transformar a escola num ambiente de aprendizagem e socialização, “não isolado na própria tela”.



O debate brasileiro e internacional sobre celulares nas escolas transcende o simples sim ou não. A proibição consolidada inaugura um novo cenário: crianças e jovens aprendendo sem interrupções constantes, colegas dialogando frente a frente e professores redescobrindo métodos sem apelo digital excessivo. Por outro lado, a discussão adquire urgência em definir como integrar a tecnologia de modo equilibrado, sem retroceder a uma “escola analógica” em um mundo conectado. Como sugere o Conselho Nacional de Educação, as instituições devem continuar promovendo debates entre educadores, pais e alunos sobre os limites e possibilidades dos dispositivos móveis. O futuro da educação nas salas de aula pode residir em um meio-termo: ambientes livres de distração, mas capazes de introduzir gradualmente ferramentas digitais quando contribuírem para o aprendizado. Só assim a escola poderá cumprir seu papel de formar cidadãos críticos e preparados tanto para o lápis no caderno quanto para a pesquisa num tablet.

Fontes:

Sertão Atual

<https://www.unesco.org/en/articles/smartphones-school-only-when-they-clearly-support-learning#:~:text=By%20the%20end%20of%202023%C,PEER>

<https://www.cnnbrasil.com.br/educacao/celular-na-escola-quais-paises-proibem-o-aparelho-em-sala-de-aula#:~:text=Essas%20medidas%20vão%20de%20encontro,restrinji%20o%20aparelho%20nas%20escolas>

<https://www.camara.leg.br/noticias/1126717-sancionada-lei-que-proibe-o-uso-de-celular-em-escolas/#:~:text=O%20presidente%20da%20Rep%C3%BClica%20Luiz,os%20ensinos%20fundamentais%20e%20m%C3%A9dios>
<https://www.bbc.com/portuguese/articles/cvg8k47xll9o#:~:text=No%20Brasil%20a%20proibição%20de,Lula%20da%20Silva%20em%20janeiro>
<https://www.cnnbrasil.com.br/educacao/proibir-celulares-nas-escolas-nao-melhora-desempenho-aponta-estudo/#:~:text=A%20Lei%20n%202015,psiquica%20das%20crianças%20e%20adolescentes>

Produzido por:
Amanda Ferreira,
Caetano Apollo,
Eduarda Cheiran,
Letícia Lisboa e
Maria Luiza de
Aquino - 3AT

Sobre o Corpo em relação à Técnica

O que é um corpo, senão uma casca efêmera, uma biomassa alimentada por potência e vaidade? Condenados a apodrecer alimentando vermes e as raízes de uma árvore qualquer. Mas pergunto: e a consciência? Esta luz que nos separa desses mesmos vermes que rastejam sobre a terra, será ela mesmo nossa?

Somos de fato senhores do próprio espírito ou apenas atores iludidos, interpretando em um palco sob esse lampejo de nobreza, que nunca de fato nos pertenceu?

Um corpo sem órgãos, sem desejo, sem discernimento. Apenas movimento, uma marionete oca. Mas e se nos arrancaram essa luz?

Quem é este carrasco que nos rouba a razão? Seria a sociedade? São os instintos? Ou pior nós mesmo, rasgando a própria pele para mudar de figurino que lhe foi imposto.

Talvez tudo que temos — este corpo, esta consciência — não passe de um papel emprestado. E o palco, sempre o palco... nunca nos pertenceu.

Talvez a consciência não seja algo que possuímos, mas algo que nos atravessa. O corpo, longe de ser apenas matéria, é também lugar de controle, disputa e transformação. Nele se inscrevem forças invisíveis — desejos, normas, técnicas. Antes de sermos sujeitos, já somos moldados. É a partir dessa tensão entre corpo e técnica que este texto começa a pensar.

O filósofo Martin Heidegger, ao refletir sobre a essência da técnica em seu texto *Serenidade*, nos alerta para o risco de reduzirmos a realidade a um mero recurso disponível, o que exige de nós uma nova postura de pensamento. Este ensaio propõe examinar a relação entre corpo e técnica, articulando a crítica heideggeriana com contribuições de Michel Foucault sobre os dispositivos de poder, as reflexões de Deleuze e Guattari sobre o desejo, e a escrita insurgente de Conceição Evaristo. Ao longo do texto, buscaremos compreender como a técnica atravessa, disciplina, potencializa ou limita os corpos — e que formas de resistência e criação podem emergir nesse contexto.

Antes de adentrarmos na crítica heideggeriana à técnica, é importante esclarecer uma distinção muitas vezes negligenciada no debate contemporâneo: a diferença entre ciência e técnica. Embora hoje estejam profundamente entrelaçadas — em uma espécie de simbiose epistemológica —, não são idênticas. A técnica precede historicamente a ciência: a construção de instrumentos, ferramentas, edifícios e dispositivos é uma prática arcaica, anterior ao surgimento do método científico moderno, que só se consolidou a partir do século XVII. Exemplo disso são as pirâmides do Egito, que representam um notável avanço técnico sem respaldo na ciência como a compreendemos hoje. A técnica, portanto, não depende essencialmente da ciência para existir ou evoluir, embora, a ciência impulsione de forma exponencial o desenvolvimento técnico — sobretudo em áreas como a medicina, a engenharia e a astronomia.

Heidegger, ao analisar o papel da técnica no mundo moderno, propõe uma distinção entre dois modos de pensamento: o pensamento calculador (*rechnendes Denken*), orientado pela lógica da eficiência, da previsão e do controle; e o pensamento meditativo (*besinnliches Denken*), que busca uma escuta atenta do ser e uma relação mais originária com o mundo. Para o autor, o primeiro se tornou predominante, moldando não apenas nossa produção material, mas também nossa maneira de estar no mundo. O segundo, no entanto, permanece como possibilidade de resistência e abertura para uma experiência mais autêntica do real. Ademais, Heidegger propõe que o pensamento calculador é uma tentativa do ser humano de fugir de si mesmo. O pensamento reflexivo, permite ao homem não apenas pensar o mundo, mas também pensar-se a si próprio — numa abertura que enlaça as diversas dimensões da vida e do convívio humano. Tal movimento de reflexão é o que, aprofunda nossos vínculos não só conosco, mas com os outros, criando uma teia de reconhecimento, alteridade e pertencimento. É por meio dessa teia de sentidos que nos tornamos verdadeiramente humanos, distintos das demais formas de vida.

Porém, e se o que forma essa teia for suprimido? Heidegger afirma que o pensamento calculador, cada vez mais dominante, atravessa inclusive o trabalho de intelectuais e acadêmicos, empobrecendo sua capacidade de reflexão e obscurecendo a experiência do ser. O homem que apenas calcula perde o vínculo com sua essência, pois volta-se exclusivamente à técnica, ao domínio, à produção, ao controle.

Esse esvaziamento do pensamento torna-se visível, por exemplo, no consumo compulsivo e desmedido de medicamentos, muitas vezes fruto de automedicação ou da busca imediata por alívio, em detrimento de uma escuta profunda do próprio sofrimento. Em vez de interrogar as causas existenciais, sociais ou afetivas do mal-estar, recorre-se à técnica como solução rápida — seja por meio de fármacos, seja por meio da consulta a especialistas.

Nesse contexto, se faz necessário a problematização da práxis em sua forma contemporânea, a ação tende a ser engolida por uma lógica produtivista. Em muitos casos se visa apenas a um uso prático sem de fato ter uma orientação ou um questionamento adequado para esse uso. A práxis dissociada de uma reflexão torna-se vazia, sem um discernimento, ou seja, sem uma razão. O que há de se pensar é o que motiva essas ações, gestos vazios e que carecem de sentido, muitas vezes operando quase sempre em favor da adaptação e da sobrevivência dentro de um sistema que exige eficiência e resposta imediata. Esse sistema atua de forma que pressiona o indivíduo a agir e entregar "resultados" mesmo que sejam inconclusivos.

O corpo, nesse processo, é reduzido a uma engrenagem funcional: ele repete, executa, performa. Até mesmo práticas potencialmente emancipatórias — como a escuta, o cuidado ou o próprio sofrimento — são, muitas vezes, transformadas em procedimentos técnicos e padronizados. Substitui-se, assim, a ação significativa por uma performance automatizada e normalizadora.

É nessa constante adaptação do corpo ao que esse sistema demanda, que Foucault oferece uma ideia interessante. Para o filósofo, o corpo não é apenas matéria biológica ou suporte da ação, mas também o principal alvo da atuação de poder que o modelam, controlam e disciplinam. A práxis, quando vazia e operando sob tais dispositivos, já não é mais expressão da liberdade, mas ferramenta de sujeição.



Foucault comprehende o corpo como território privilegiado de exercício do poder. Longe de ser um mero recipiente neutro, ele é moldado por práticas discursivas e institucionais que o inscrevem em uma rede de micropoderes. Esses poderes não atuam, necessariamente, pela repressão direta, mas pela produção de normas, hábitos e condutas. O poder, para Foucault, não é centralizado ou exclusivamente estatal: ele se infiltra no cotidiano, nas relações mais banais, nos discursos médicos, escolares, familiares, e até terapêuticos — todos regulando, avaliando e corrigindo comportamentos. Assim, práticas que à primeira vista se apresentam como neutras ou benéficas — como a educação, a saúde mental, a higiene ou o autocuidado — podem, na verdade, constituir instrumentos de docilização/domesticação dos corpos e subjetividades.

Esse processo torna o corpo em um mero objeto, milimetricamente construído, formado por meio de um trabalho minucioso, detalhado, demorado e repetitivo. Construindo, ou melhor, reduzindo um corpo a um corpo dócil (*corps docile*) — uma ferramenta adaptável às exigências do poder. O corpo dócil pode ser submetido, utilizado, transformado e aperfeiçoado, controlados por meio de disciplinas, sua docilidade está conectada diretamente com sua utilidade, já que há de ser útil, portanto, tem de ser produtivo. Modelos reduzidos de poder e o resultado de sua aplicação, corpos tornaram-se alvos de técnicas meticulosas, uma nova pedra a ser lapidada, uma máquina que pode ser remontada e construída ao bem entender daquele que possui a força para isso.



O corpo que sofre, que adoece ou que hesita é rapidamente enquadrado em um discurso técnico, que visa identificar, nomear e intervir. A medicalização da vida é um exemplo claro: em vez de ouvir o sofrimento, busca-se silenciá-lo com diagnósticos rápidos, medicamentos padronizados e protocolos de intervenção. Não se trata de eliminar o sofrimento, mas de torná-lo funcional, de refazê-lo em uma lógica produtiva, em que até o luto, o trauma e a angústia devem ser superados com eficiência. Nesse regime de poder disciplinar, o corpo deixa de ser um espaço de experiência e expressão para tornar-se uma superfície de inscrição normativa. Ele deve ser saudável, eficiente, controlado, desejável — ou, no mínimo, gerenciável. As subjetividades, por sua vez, aprendem a vigiar-se mutuamente e a ajustar-se constantemente aos padrões impostos, operando uma forma de autogestão coercitiva. É nesse ponto que se evidencia a sutileza do micropoder: ele não precisa mais ser imposto de fora, pois é internalizado e reproduzido pelos próprios sujeitos.

Essa vigilância constante sobre si pode estar tão enraizada que o indivíduo não é apenas vigiado pelo outro, mas sobretudo por si mesmo. Um exemplo claro e contemporâneo disso, frequentemente ocultado ou suavizado, é evidenciado por Sandra Lee Bartky. Modelos tóxicos e tendências de feminilidade têm se tornado cada vez mais populares, impulsionados pelas redes sociais: culto à magreza, ao corpo perfeito, à beleza padronizada, à figura da “menina ideal”. Tais ideais conduzem a uma lógica de autodestruição, marcada por transtornos alimentares, automutilação e, sobretudo, a culpa.

Bartky comprehende que o poder exercido sobre o corpo feminino não é apenas físico, mas psicológico e profundamente incorporado. A venda desse auto-ódio não recai apenas sobre as mulheres, os homens também são atingidos, embora por vias diferentes. O resultado, porém, é o mesmo: adoecer. O micropoder atravessa o corpo, fazendo com que as normas sejam obedecidas sem serem percebidas. É nesse ponto de saturação e silenciamento que o corpo se vê encurrulado — se ao menos ainda fosse um corpo, deveria ser por natureza livre, certo?

*Quem vem primeiro? O pai? A mãe? Ou o filho? Édipo começa na cabeça do pai, Édipo nada seria sem as suas identificações, a psicanálise diz que é o filho quem começa tudo, que o filho é o pai doente da própria infância, mas para ser filho é preciso antes de um pai.

Édipo seria nada sem as suas identificações, porque é de Laio pai de Édipo que ele recebe a lei infernal, ele deseja a morte do filho, sente-se culpado por querer vingar-se, mas no final é ele quem será morto.

Antes de ser um sentimento infantil neurótico, Édipo é a ideia de um adulto paranóico, com isso resolve seu problema da regressão infinita, sou pai mas já fui filho, filho este que só foi filho em relação ao pai, que também foi um filho em relação a outro pai. A regressão infinita nos força a pressupor um primado relativo hipotético do pai, que nos leva a um infinito quebrado.

Quebrado porque somos obrigados a supor a existência de um pai absolutamente primeiro.*

O corpo, então, se torna o ponto de convergência de códigos — jurídicos, morais, éticos, técnicos e afetivos — que o atravessam incessantemente. A escola, o Estado, a família, a psicanálise, todos esses aparelhos criam seus discursos sobre o corpo e sobre o desejo, e exigem que ele se molde a uma função ou a uma identidade. Nesse circuito fechado, o corpo não apenas adoece: ele se converte numa máquina paranoica, que vigia a si mesma, que suspeita de seus próprios impulsos, que teme o erro, o excesso, o desvio. A técnica, tão celebrada por sua eficiência, revela aqui seu lado obscuro: ao classificar, diagnosticar e modular o corpo, ela impõe ao sujeito um dever constante de autogestão — e quem falha, adoece duplamente: pelo sintoma e pela culpa.

É aqui que Deleuze e Guattari rompem com a estrutura edipiana tradicional. O desejo, para eles, não é falta, mas produção. A psicanálise, ao capturar o desejo numa narrativa familiar e normativa — “quem vem primeiro: o pai, a mãe, ou o filho?” — apenas reduz o desejo à repetição de um drama interiorizado. O inconsciente não é teatro, é fábrica. O corpo, por sua vez, não é uma imagem especular do Eu, mas um corpo sem órgãos (*corps sans organes*): um campo de intensidades, forças, fluxos, conexões. No lugar de uma máquina fechada em culpa, eles propõem uma máquina desejante, rizomática, que escapa às codificações paranoicas do social.

A paranoia do pai — que Deleuze e Guattari colocam como origem do Édipo — é o medo fundamental da desterritorialização: medo de perder o nome, o lugar, a função. Por isso, o pai deseja controlar o desejo do filho, instituir um limite, uma lei. Mas esse desejo de controle é o mesmo sintoma de um corpo já aprisionado, um corpo que perdeu o contato com seu potencial criativo, com sua capacidade de se conectar livremente. O delírio edipiano, portanto, não nasce no filho — ele é injetado, imposto como estrutura que sufoca o real desejo, por isso Édipo já nasce condenado. Édipo carrega Laio, é dele que nasce a lei, por mais cruel, subterrânea, involuntária, Édipo é obrigado a carregá-la mesmo que não saiba sobre ela. Laio deseja a morte do filho — e esse desejo contamina o mundo, e o filho, como um espelho trincado, reflete o horror: ama o que deveria temer, mata o que deveria seguir.

Essa paranoia estende-se à técnica, já que a certo modo está presente na grande maioria dos campos, o medo da desterritorialização, um mundo em que o corpo é antagonizado pela técnica, há então uma disputa entre ambos. Se Édipo nada é sem suas identificações, o que é o corpo se não estiver em um campo, se não for parte de algo maior, se não estiver ligado a outro corpo. O corpo, então, nunca está isolado — ele é sempre um ponto de passagem, de conexão, produtor de desejos. O medo da desterritorialização surge justamente dessa condição: o corpo se conecta, deseja, sofre, delira, e por isso precisa ser contido, delimitado, funcionalizado. É aí que entra a técnica, não como simples ferramenta externa, mas como operadora de estratificações: ela organiza, regula, nomeia, bloqueia o fluxo.

Para Deleuze e Guattari, o corpo é um campo intensivo, um plano de consistência que só existe ao escapar das formas fixas — o corpo sem órgãos. Mas este corpo não é um corpo vazio, morto ou místico. Ele é antes a tentativa de desfazer as organizações que lhe impõem um lugar fixo — os órgãos que devem servir à produtividade, à reprodução, à normatividade.

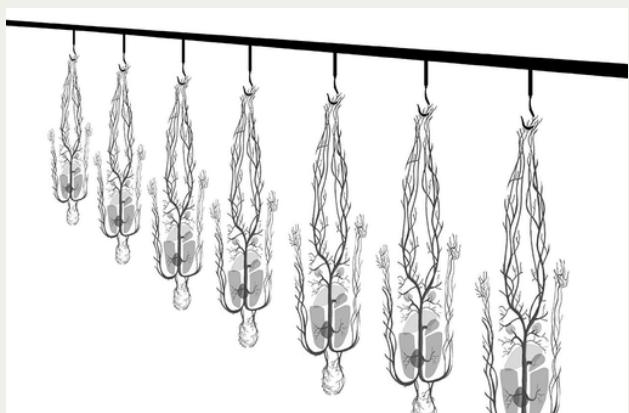
Essa lógica de contenção do corpo não se dá apenas no plano material ou técnico, mas também na linguagem — essa linguagem que nos molda, nos organiza e regula nossos afetos. A linguagem também é uma tecnologia de estratificação. Nesse ponto, a crítica de Conceição Evaristo ajuda a pensar o que está em jogo. Em uma entrevista cedida ao Canal Brasil, a escritora denuncia a substituição daquilo que chama de “velha linguagem” por uma “nova linguagem”. Apesar da aparente modernização, para Evaristo isso representa uma regressão — um empobrecimento da escuta, do afeto, da troca sensível entre os corpos.

A nova linguagem é fria, funcional, técnica, não permite a fala com o outro, a escuta, nem sequer olhá-lo. É uma linguagem que participaativamente da captura do corpo e da subjetividade. Em vez de abrir planos de expressão, ela fecha, desconecta, silencia. A desumanização de que fala Evaristo é também a perda do plano intensivo do corpo, seu aprisionamento em telas que a tornam previsível e passageira. Assim, até a fala, a ação, o olhar — todos os pequenos fluxos — passam a ser esquecidos e desvalorizados por uma lógica que estratifica e bloqueia o desejo.

A ausência desse contato causa a perda da sua humanidade e, portanto, desumanização para com o outro. Cometer esse ato é negar a sua responsabilidade existencial, esse problema está presente na filosofia existencialista desde Kierkegaard a Sartre. Herdamos a culpa da existência a partir do momento que tomamos consciência da nossa própria existência, por isso temos responsabilidade por tudo que fazemos, mas sobretudo aquilo que fazemos com o outro, porque no momento que nós entendemos como iguais, isso é, existimos da mesma forma, sem qualquer tipo de aviso prévio, o que fazemos tem responsabilidade também sobre a existência do outro. Os desejos do eu colidem e conflitam com a existência do outro, passamos a carregar responsabilidade pela existência do outro, pelo fato de sermos. Édipo não está isolado, pelo contrário ele compartilha o mesmo problema que todos os outros corpos.

A ausência desse contato é também a perda da nossa humanidade. Negar o outro é recusar nossa própria responsabilidade existencial — uma ideia presente na filosofia existencial desde Kierkegaard até Sartre. Herdamos a culpa da existência no instante em que nos tornamos conscientes dela. E com essa consciência, vem a responsabilidade não só por nossos atos, mas também pelos efeitos produzidos sobre o outro. Quando reconhecemos no outro a mesma condição de existência — lançada, sem escolha — passamos a ser responsáveis também por ela. Nossos desejos colidem com os do outro, e é nesse conflito que a ética se impõe. Édipo, afinal, nunca esteve isolado: ele compartilha com todos a tragédia de existir entre os outros.

É em meio esse contexto que Sartre diz “O inferno são os outros”, não porque sejam maus, mas porque nos olham. Nos julgam, nos definem, no olhar do outro, deixo de ser nada e viro coisa. Impõem-me um rótulo, aparência e expectativa.



Apostas e Juventude:

A Perigosa Conexão Entre Adrenalina e Vício

Nos últimos anos, os jogos de azar têm ganhado muita força nas redes sociais, incentivado pela facilidade de acesso e por causar grande impacto psicológico e financeiro negativo nos adolescentes. A liberação recente das propagandas de apostas no Brasil agravou a situação e virou um tema urgente para ser discutido. Com tantas propagandas em canais de esporte, redes sociais, rádios e eventos ao vivo, os jogos de azar estão cada vez mais presentes na vida dos jovens, provocando a curiosidade deles antes mesmo de serem maiores de idade.

A primeira vez que os jovens têm contato com apostas geralmente não é direta, mas sim através de influenciadores, propagandas que chamam a atenção e até jogos online que usam elementos parecidos com as características desses. Isso tudo faz com que eles pensem que apostar é uma forma fácil e segura de ganhar dinheiro. Para piorar, ver esse tipo de coisa em eventos esportivos e na TV faz com que as pessoas pensem que é normal apostar, o que deixa tudo mais atrativo para os jovens. Com tanta exposição, os jogos acabam parecendo uma coisa comum, sem que ninguém se importe com os perigos do vício e de perder dinheiro. Imagine a tv que seus pais assistem passando uma propaganda de aposta, se seus pais assistem esses canais normalmente e passam diversas propagandas, por que essa seria diferente? Essa ideia de que apostar é legal pode fazer com que os adolescentes não liguem para os riscos e entrem nessa sem saber o que pode acontecer de ruim.

Diversos sites de apostas não checam a idade corretamente, e então os adolescentes conseguem permissão para entrar e apostar livremente e sem dificuldades. Ou eles recorrem a usar o cartão de crédito dos pais e outras coisas para conseguir burlar a fiscalização, assim aumentando o risco de perder dinheiro e ter problemas emocionais. Quem entende do assunto, diz que essa falta de controle pode viciar os jovens logo cedo, e, consequentemente, atrapalhar o desenvolvimento deles. A euforia de ganhar pequenas apostas pode fazer com que eles apostem cada vez mais para tentar recuperar o que perderam, e aí entram em um ciclo vicioso. Essa vontade de apostar pode tirar o foco dos estudos, decair as notas escolares e afetar diretamente a vida social e familiar dos adolescentes.

Segundo pesquisas, o contato precoce com apostas pode gerar vícios, por conta da dopamina liberada pelo recebimento dos prêmios. Essa situação causa crises de nervosismo e decepção. Sem considerar o dano mental que pode gerar em uma pessoa em desenvolvimento. Além do mais existe o lado econômico no qual jovens acabam gastando muito dinheiro sem notar a dimensão do problema, causando problemas em casa e até dívidas logo no início da sua vida. Em situações graves, esse vício pode levar ao crime para manter o costume de apostar. A ocorrência de jovens com dívidas enormes ou atitudes extremas para seguir apostando tem cada dia mais aumentado e evidenciando a urgência de leis mais severas para prevenir a piora.

Para enfrentar essas questões, é proposto por psicólogos ações mais rigorosas, como vigilância das plataformas, proibição do acesso para menores e projetos de informação sobre os riscos das apostas. Porém se essas leis e restrições já existem, então como podemos influenciar os jovens a evitarem acesso a apostas? Por meio de conversas entre pais e filhos sobre o assunto. É crucial evitar atitudes impensadas e garantir que os jovens entendam as consequências dessa atividade. Escolas e órgãos de ensino também podem ter um papel essencial na conscientização sobre os perigos dos jogos de azar. Ações do governo e políticas públicas focadas no controle e na regulação, são igualmente importantes para evitar que os jovens se tornem um alvo fácil dessa indústria multimilionária de jogos de azar.



A expansão dos jogos de apostas na internet representa um grande problema para a sociedade, mas principalmente para os jovens. Sem regras mais eficientes e maior atenção aos perigos envolvidos, as pessoas continuarão expostas a esses jogos. A instrução a evitar esses jogos e a prevenção são algumas soluções para evitar que essa geração se torne dependente de um mercado cada vez mais forte e acessível. A lei eficaz e o envolvimento da sociedade são fundamentais para diminuir os efeitos ruins das apostas e proteger os jovens de seus malefícios. Apenas com uma ação conjunta entre governo, escolas, famílias e sites de apostas será possível diminuir os prejuízos gerados por essa prática e garantir um ambiente mais seguro para o crescimento saudável dos jovens.

Além de que, um bom tempo atrás (1946), jogos de azar foram proibidos no Brasil. No entanto, com a popularização das casas de apostas esportivas online e a abertura do mercado por conta de leis que recentemente foram implementadas, fez com que o crescimento fosse extremamente acelerado. Esse crescimento acelerado veio muito por conta de uma grande campanha de marketing de grandes influencers de todos os tipos, com esse "boom" de jogos de azar milhares de novas pessoas se adequaram a prática de aposta, e a grande maioria desses jogos são muito viciantes justamente com o propósito de mantê-las apostando.



EGOT

EGOT é a sigla que representa as quatro principais premiações do entretenimento nos Estados Unidos: o Emmy (televisão), o Grammy (música), o Oscar (cinema) e o Tony (teatro). Conquistar o status de EGOT significa vencer ao menos uma vez em cada uma dessas premiações, um feito extremamente raro e altamente prestigiado. Alcançá-lo indica uma carreira excepcional e versátil, com sucesso reconhecido em diversas áreas do entretenimento. Entre as poucas personalidades que realizaram esse feito estão Audrey Hepburn, Elton John e Viola Davis.

Para compreender a dimensão do que significa conquistar um EGOT, é essencial olhar mais de perto para cada uma das quatro premiações que o compõem. Nos próximos trechos, serão apresentados não apenas os contextos e relevâncias de cada prêmio, mas também exemplos marcantes que ilustram seu impacto cultural.

Do poder narrativo das séries que dominaram o Emmy, ao reconhecimento de novos talentos no Grammy; das histórias que emocionam (e por vezes são ignoradas) no Oscar, até os espetáculos inesquecíveis que brilham nos palcos do Tony, cada premiação carrega um papel único na celebração da arte e do entretenimento.



Já *Modern Family*, exibida pela ABC, destacou-se como uma das comédias mais bem-sucedidas do Emmy, com 22 estatuetas, incluindo cinco vitórias consecutivas como Melhor Série de Comédia (de 2010 a 2014). Com leveza e humor, a série abordou novas configurações familiares, inclusão, envelhecimento e os desafios da tecnologia cotidiana, promovendo empatia em um mundo cada vez mais fragmentado.

Entre as produções mais recentes que também brilharam no Emmy está *Ted Lasso*, da Apple TV+. A série conquistou 11 prêmios Emmy, incluindo Melhor Série de Comédia por dois anos consecutivos (2021 e 2022), além de prêmios para Jason Sudeikis como Melhor Ator em Comédia. Com uma abordagem otimista e sensível, *Ted Lasso* equilibra comédia e drama para falar de empatia, saúde mental, liderança e vulnerabilidade em tempos cínicos — valores que ressoaram fortemente com o público moderno.

Outra grande vencedora da última década é *A Maravilhosa Sra. Maisel* (*The Marvelous Mrs. Maisel*), da Amazon Prime Video. A série recebeu 20 prêmios Emmy, incluindo Melhor Série de Comédia em 2018, Melhor Atriz em Comédia para Rachel Brosnahan e Melhor Atriz Coadjuvante para Alex Borstein. Ambientada nos anos 1950 e 60, a produção mistura humor refinado e crítica social ao acompanhar uma mulher rompendo barreiras no mundo do stand-up, questionando papéis de gênero e expectativas sociais com elegância e ousadia.

Emmy

Em diferentes gêneros e estilos, séries como *Game of Thrones* e *Modern Family* conquistaram não apenas o público, mas também o reconhecimento da crítica, consolidando-se como espelhos de suas épocas. Ambas acumularam dezenas de prêmios Emmy, maior premiação da televisão, e marcaram uma geração por anteciparem crises e transformações sociais que hoje se intensificam.

Game of Thrones, da HBO, foi uma das séries mais premiadas da história da televisão, com 59 vitórias no Emmy, incluindo quatro vezes como Melhor Série de Drama. Com seu tom épico e sombrio, revelou os perigos do poder desenfreado, da manipulação da informação e da negação de ameaças globais — temas que ressoam com as tensões políticas e ambientais atuais.



Grammy

O Grammy é uma premiação de grande relevância no mundo da música, e a categoria de Artista Revelação é uma das mais aguardadas da noite. Hoje, iremos comentar sobre os três últimos vencedores dessa categoria e os demais concorrentes.

Em 2024, os indicados foram Sabrina Carpenter, Raye, Teddy Swims, Benson Boone, DoeChii e Chappell Roan, sendo esta última a vencedora. O ano de 2024 pode ser considerado um dos anos mais concorridos para esta categoria do grammy, com todos os artistas sendo nomes de peso e com grande representatividade. Pode-se citar como exemplo Sabrina Carpenter, DoeChii e a própria Chappell Roan, que representam respectivamente o empoderamento feminino, negro e LGBT. Confesso que quase soltei fogos de felicidade quando Chappell venceu como Artista Revelação, e não teria a mesma reação caso outra concorrente ganhasse. No entanto, após o Grammy, DoeChii passou a ter mais destaque, o que foi uma surpresa já que rap não é um estilo que costuma agradar a todos. Ainda assim, seu carisma e originalidade conquistam qualquer pessoa.

Já em 2023, os indicados foram Anitta, Omar Apollo, Domi & JD Beck, Muni Long, Samara Joy, Latto, Måneskin, Tobe Nwigwe, Molly Tuttle e Wet Leg. A vencedora foi Samara Joy. Esse foi o ano em que tivemos a brasileira Anitta concorrendo, e, a partir disso, qualquer vencedora que não fosse ela pareceria uma escolha errada. Infelizmente, foi exatamente o que aconteceu. Apesar de relutar em admitir, Samara Joy tem uma voz extraordinária. Pelo menos, Anitta perdeu para uma artista excelente e não para uma cantora genérica.

Em 2022, os indicados foram Arooj Aftab, Jimmie Allen, Baby Keem, Glass Animals, Japanese Breakfast, The Kid LAROI, Arlo Parks, Olivia Rodrigo e Saweetie, com Olivia Rodrigo sendo a vencedora. Sinceramente, essa edição foi uma das mais óbvias, já que era praticamente impossível qualquer outro indicado competir com a fama de Olivia, uma atriz da Disney iniciando sua carreira musical. Suas músicas, que abordam dramas adolescentes, romances e inseguranças, caíram no gosto do público jovem e a levaram a conquistar um feito notável: se tornar a primeira artista com três músicas solo do mesmo álbum a ultrapassar 1 bilhão de streams no Spotify.

Oscar

O Oscar é a mais importante premiação do cinema mundial, reconhecendo talentos em diversas categorias, que vão de melhor som a melhor filme. Uma simples indicação pode transformar carreiras, consolidando nomes na indústria. No entanto, há muito mais filmes de qualidade do que a Academia consegue contemplar, um dos gêneros que raramente recebem destaque, apesar de conquistar o coração do grande público, são as comédias românticas.

As comédias românticas ou rom-coms são filmes que combinam romance e bom humor, o foco principal é no desenvolvimento de um relacionamento amoroso de forma leve, divertida e com situações engraçadas, como desentendimentos ou obstáculos para enfrentar antes do final feliz, que apesar de marcarem muito esse gênero, não são uma regra. As comédias românticas equilibram emoção e diversão, com histórias com as quais o público pode se identificar, mas sempre com uma boa dose de leveza. Falaremos sobre três das rom-coms mais amadas pelo público, Mamma Mia, Grease e Vestida para Casar:

Mamma Mia

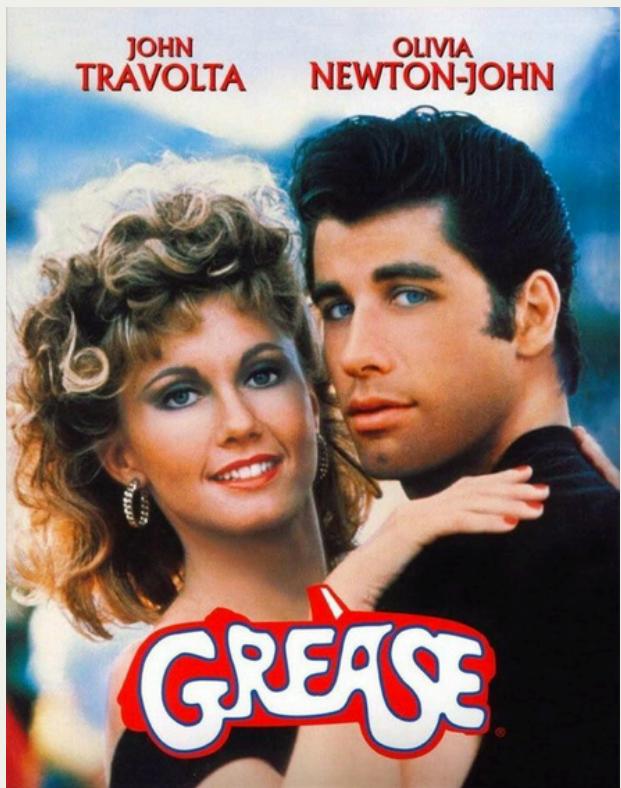
Mamma Mia é uma comédia romântica musical, lançada em 2008, adaptação ao cinema da peça musical, que foi escrita a partir das músicas de um dos grupos pop mais conhecidos dos anos 70 e 80, o ABBA. A história se passa na ilha grega de Kalokairi, onde Donna é a proprietária de um hotel, e está se preparando para o casamento de sua filha Sophie, com a ajuda de suas duas amigas, Rosie e Tanya. Mas a noiva sente falta de algo, ou melhor alguém, seu pai, que ela nunca conheceu. Então ao achar o diário de sua mãe de quando estava grávida, ela descobre três ex-namorados de Donna (Harry, Sam e Bill) que podem ser seu pai e na esperança de descobrir quem ele é, Sophie convida os três para seu casamento, sem sua mãe saber.

O longa conta com um elenco de peso, incluindo Meryl Streep, Amanda Seyfried, Julie Walters e Pierce Brosnan, e é embalado por uma trilha sonora vibrante que dá ritmo à narrativa e emociona o público. O sucesso nos palcos foi repetido nos cinemas: com arrecadação bilionária e recorde de bilheteria para um musical em sua estreia, Mamma Mia conquistou milhões de fãs ao redor do mundo, além de encantar os fãs da peça, sendo ultrapassado apenas muitos anos depois.

A trama é simples, uma história leve que não busca fazer o público questionar tudo, mas que torna impossível ficar de mau-humor ao assistir. A história é conduzida por muita festa, trapalhadas e, é claro, muita música, os protagonistas estão sempre visivelmente se divertindo e aproveitando cada segundo. Mais do que revelar a identidade do pai de Sophie, o filme busca destacar a relação entre mãe e filha e o valor das pequenas coisas da vida, fazendo isso com perfeição, levando todos a se emocionar e se apegar aos personagens, ao mesmo tempo que nos traz leveza, alegria e vontade de viver.



Grease - Nos Tempos da Brilhantina:

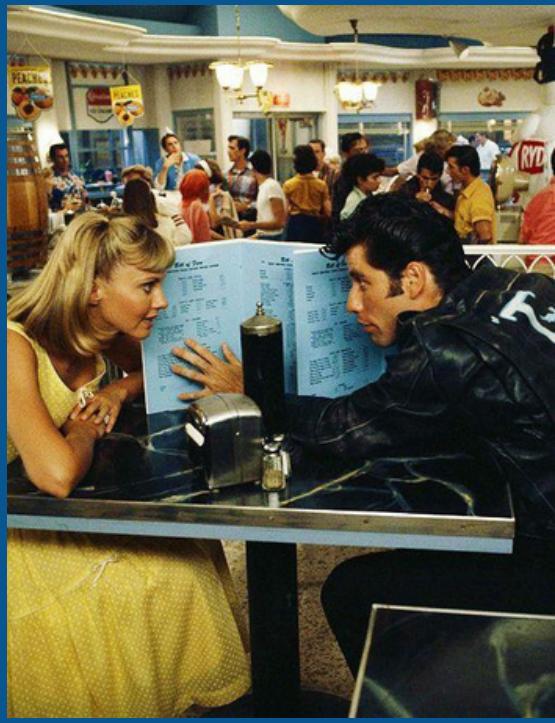


Na Califórnia dos anos 50, Sandy e Danny se apaixonam e passam um verão inesquecível juntos, infelizmente, com o final das férias, eles tiveram que se separar. Mas com a volta as aulas, eles descobrem que vão frequentar a mesma escola, porém as coisas estão diferentes, Sandy percebe que Danny não é o mesmo por quem se apaixonou, ele lidera a gangue dos T-Birds, um grupo que gosta de jaquetas de couro e muito gel no cabelo, e Sandy, apesar de ser muito comportada e estudiosa, tenta de enturmar com as Pink Ladies, que são lideradas pela firme e sarcástica Rizzo. Então, os dois percebem que precisarão mudar caso queiram ficar juntos.

Grease - Nos Tempos da Brilhantina é uma comédia romântica musical, lançada em 1978, baseada no musical de 1971 de mesmo nome, tendo sido um grande sucesso, tanto na crítica quanto em bilheteria, sendo a maior bilheteria até então, com uma arrecadação mundial de 396 milhões de dólares, o álbum da trilha sonora foi o segundo mais vendido nos Estados Unidos na época.

O filme conta com grandes nomes no elenco, como John Travolta, no papel de Danny, Olivia Newton-John, no papel de Sandy e Stockard Channing, no papel de Rizzo. A presença deles por si só já é motivo suficiente para assistir o filme, apesar disso, a trama do filme não é exatamente politicamente correta, e nem muito coesa, sendo muito simples e óbvia, mas esse filme é feito para levar adolescentes a loucura com as músicas divertidas e coreografias contagiantes.

Grease é um filme que vale a pena ver pelo menos uma vez na vida, principalmente se você é fã de musicais, sendo visível sua origem nos palcos, com grandes números musicais perfeitos para cada situação e com tudo e todos que o público da época queria ver.

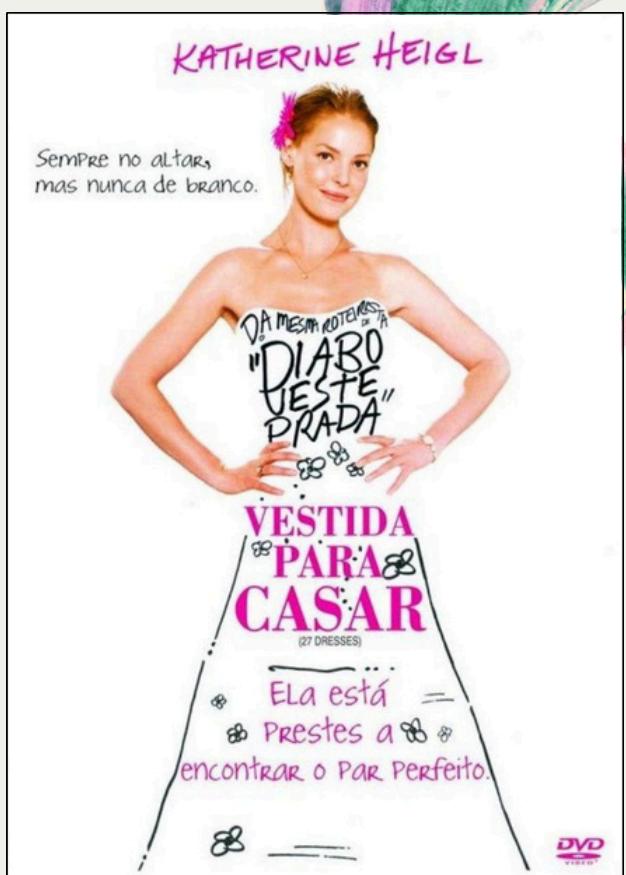


Vestida para casar:

Desde pequena Jane Nichols (Katherine Heigl) é apaixonada por casamentos, depois de arrumar o vestido de casamento de sua parente ela se apaixona por esse universo, e conforme os anos foram passando e ela foi ficando mais velha suas amigas começaram a lhe chamar para ser madrinha e organizar seus casamentos.

A obra conta com nomes conhecidos por amantes de comédias românticas como Katherine Heigl, James Marsden, Malin Akerman e Edward Burns, estreado pela primeira vez nos cinemas em 9 de janeiro de 2008.

Na grande cidade de Nova York, Jane corre contra o tempo para poder prestigar suas amigas em seus casamentos, afinal, ela é madrinha dos dois casamentos, isso não seria um grande problema, se eles não fossem no mesmo horário. Para conciliar os dois casamentos ela vai de um para outro consecutivamente até o final da noite, nessas indas e vindas ela rouba a atenção de um jornalista de casamentos chamado Kevin Doyle (James Marsden), que percebe ela entrando e saindo do casamento.



Para tirar suas próprias conclusões ele entra no mesmo táxi que ela para investigar a situação, depois de explicar que ela era madrinha de dois casamentos ela chega em casa e se despede, mas acaba esquecendo algo muito importante dentro do táxi, sua agenda de casamentos, onde consta todas as suas anotações sobre os casamentos que organizou e para os que ainda está organizando. Kevin se diverte com a situação e tira proveito disso, sua próxima notícia do jornal vai ser sobre "Como é sempre estar no altar mas nunca a de branco".

Entre intrigas familiares, amores não correspondidos, organizações para casamentos, e quebras de confiança, Vestida para casar é uma comédia romântica que faz você se manter entretido, te prendendo e fazendo com que você simpatize com os personagens, quer dizer, com quase todos, acreditam se não quiserem passar raiva com familiares sem noção, não assista, se bem que todos tem o que merecem.

Tony

Wicked, estreada na Broadway em 2003, é uma famosa peça de teatro musical, composta por músicas e letras de Stephen Schwartz e libreto de Winnie Holzman. Baseada no romance de Gregory Maguire, a obra se passa na Terra de Oz, de O Mágico de Oz, mas começa bem antes de Dorothy (protagonista de O Mágico de Oz) chegar e de uma perspectiva diferente.

A história envolve Elphaba, a Bruxa Má do Oeste, e Glinda, a Bruxa Boa do Sul, e conta desde a infância delas. Mesmo com personalidades opostas e rivalidade, as duas desenvolvem uma amizade improvável, até que Elphaba passa a ser considerada a "má" e Glinda a "boa". Além disso, o enredo mostra o governo autoritário do Mágico, e como Elphaba, na verdade, não era a vilã, já que só estava desafiando o sistema opressor de Oz, e que Glinda só foi considerada heroína porque se tornou aliada ao Mágico para manter sua posição e aceitação na sociedade.

Dessa forma, Wicked aborda temas como preconceito, amizade, poder, o papel da mídia e manipulação, e leva o público a refletir sobre como uma história tem diferentes pontos de vista (e como a definição de "boa" e "má" é relativa).



Produzido por: Agnes Schmidt, Gabriel Pereira, Júlia Scrinz, Nicolas Menegussi, Rafael Cardoso e Valentina Cambruzzi



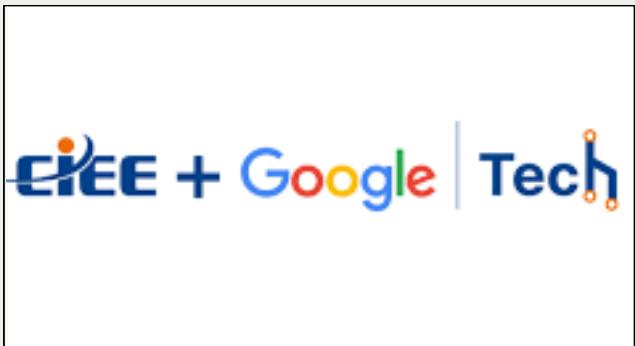
Sob a direção de Joe Mantello, Wicked combina com excelência as partes visuais e sonoras. A cenografia é grandiosa, com diversos elementos e os figurinos são detalhados e expressivos. Além disso, por se tratar de um musical, a trilha sonora é um ponto de muito destaque. Com músicas como "Defying Gravity" e "For Good" servem como um aprofundamento da narrativa, expressando os conflitos e transformações.

O musical exige muito dos atores, pelas performances difíceis tecnicamente e que precisam demonstrar a emoção da história. Além disso, a equipe dos bastidores precisa estar muito bem preparada, com profissionais de música, iluminação e ilusionismo, já que tem muitos efeitos especiais.

Sendo assim, Wicked não só conta a história do que vem antes de O Mágico de Oz, mas também propõe reflexões importantes sobre amizade, poder, política e julgamentos. Seu sucesso é dado tanto pela parte visual e sonora, quanto pela história em si, que passa uma mensagem relevante, mesmo para os dias atuais.

Google oferece 70 mil bolsas em cursos gratuitos para suprir escassez de profissionais de TI no Brasil

Iniciativa em parceria com o CIEE busca democratizar o acesso à educação tecnológica e formar novos talentos em áreas como Inteligência Artificial, Cibersegurança e UX Design



Fonte: Portal CIEE

A área de Tecnologia da Informação (TI) vive um paradoxo no Brasil: enquanto a demanda por profissionais qualificados dispara com a aceleração da transformação digital, a oferta de mão de obra especializada não acompanha o ritmo. Diante desse cenário, o Google, em parceria com o Centro de Integração Empresa Escola (CIEE), está oferecendo mais de 70 mil bolsas de estudo em cursos gratuitos online, com o objetivo de capacitar novos talentos e combater a escassez que assola o setor. Disponíveis na plataforma Google Career Certificates, os cursos abrangem áreas como Inteligência Artificial, Cibersegurança, UX Design, Marketing Digital, Google Prompting, Análise de Dados e Programação, entre outras. A iniciativa é aberta ao público geral, sem exigência de experiência prévia, o que amplia significativamente o acesso ao conhecimento tecnológico.

Déficit de profissionais preocupa setor de tecnologia



Fonte: Google Blog

Dados da Associação Brasileira de Startups (Abstartups) revelam que, em 2025, o Brasil terá cerca de 53 mil novos profissionais formados em tecnologia. No entanto, a Brasscom (Associação das Empresas de Tecnologia da Informação e Comunicação) projeta uma demanda de aproximadamente 800 mil profissionais para o mesmo período, criando uma lacuna preocupante no mercado.

Segundo o analista Felipe Soares, a situação é resultado de uma série de fatores interligados. "O ensino de pensamento lógico nas escolas brasileiras ainda é retrógrado. Além disso, há barreiras significativas para a entrada de mulheres e pessoas negras no setor, bem como a dificuldade de conseguir o primeiro emprego. Sem contar que muitos talentos acabam migrando para o exterior em busca de melhores oportunidades", afirma.

Com o avanço constante da digitalização em todos os setores da economia — da educação ao comércio, da saúde à indústria —, a demanda por profissionais de tecnologia tende a crescer ainda mais nos próximos anos. Esse descompasso entre oferta e procura acende o alerta sobre a necessidade de investimentos urgentes em formação e capacitação técnica.



Educação acessível e gratuita

Diante desse desafio, o Google se propôs a democratizar o acesso à formação em TI. Em colaboração com o CIEE, a empresa desenvolveu um programa que permite que qualquer pessoa, em qualquer lugar do país, tenha acesso gratuito a conteúdos de qualidade. O único requisito é ter acesso à internet e vontade de aprender.

"O grande diferencial do programa é a acessibilidade. Os cursos são online, flexíveis e gratuitos, e os participantes ainda recebem certificados reconhecidos pelo mercado, o que aumenta suas chances de empregabilidade", explica Marina Menezes, representante da iniciativa.

As bolsas de estudo foram distribuídas em diferentes eixos de atuação da tecnologia moderna. Além dos fundamentos técnicos, os cursos oferecem atividades práticas, estudos de caso e simulações de situações reais do mercado de trabalho, o que torna a experiência mais completa e alinhada às demandas atuais das empresas.

Impacto positivo na empregabilidade

Segundo especialistas, a iniciativa pode ter um impacto direto na inserção profissional de milhares de pessoas, principalmente aquelas que não teriam acesso a esse tipo de formação de forma paga. "Esse tipo de ação ajuda a preparar o mercado de forma mais inclusiva e descentralizada", afirma **Charles**, consultor da área de inovação.

Ele destaca que o setor de TI já emprega mais de **2 milhões de pessoas no Brasil**, e a tendência é de crescimento. "As empresas estão investindo pesado em digitalização, o que faz com que elas busquem cada vez mais profissionais qualificados. E estão dispostas a pagar bem por isso", completa.

Para quem deseja iniciar uma nova carreira, atualizar conhecimentos ou buscar recolocação no mercado, os cursos oferecidos pelo Google representam uma **oportunidade real de transformação de vida**.

Inscrições e acesso

As inscrições para os cursos podem ser feitas diretamente na plataforma **Google Career Certificates**. O conteúdo é disponibilizado em módulos, o que permite que os alunos avancem conforme seu próprio ritmo. Ao final do curso, o participante recebe um certificado que pode ser incluído em currículos e perfis profissionais, como o LinkedIn.

Além do conteúdo técnico, os cursos também incentivam habilidades comportamentais valorizadas no mercado, como resolução de problemas, pensamento analítico, colaboração e comunicação eficiente.

Tecnologia como motor de inclusão

Iniciativas como a do Google não apenas tentam preencher lacunas de mão de obra, mas também desempenham um papel fundamental na **promoção da equidade social**. Ao tornar o conhecimento acessível, essas ações ampliam o alcance da tecnologia a grupos historicamente marginalizados e contribuem para **um mercado de trabalho mais justo, diverso e preparado para o futuro**.

Com a crescente digitalização da economia e a urgência por inovação, a formação de novos talentos é não apenas uma estratégia empresarial, mas uma prioridade nacional. E com mais de 70 mil bolsas em jogo, o Google dá um passo importante nessa direção.

Serviço:

- **Plataforma:** Google Career Certificates
-
- **Vagas:** Mais de 70 mil bolsas gratuitas
-
- **Público-alvo:** Interessados em tecnologia, com ou sem experiência
-
- **Áreas oferecidas:** Cibersegurança, IA, UX Design, Programação, Marketing, Análise de Dados, entre outras
-
- **Formato:** Cursos 100% online
-
- **Inscrição:** <https://portal.ciee.org.br/quero-me-preparar/google-tech/>

Fraude no INSS e desvio de verbas

Em 23 de abril de 2024, foi revelado um esquema de desvio de verbas no valor aproximado de \$231,3 milhões do Instituto Nacional do Seguro Social (INSS), que atingiu milhares de aposentados em todo o Brasil. Segundo as investigações da Polícia Federal e da CGU (Controladoria-Geral da União), o esquema envolvia a cobrança não autorizada de valores nos contracheques de aposentados e pensionistas, através de assinaturas falsificadas para justificar os descontos.



Cerca de 97% dos aposentados entrevistados contam que nunca autorizaram as cobranças, que incluíam taxas para serviços como descontos em academias e planos de saúde. As autoridades acreditam que o total desviado pode ultrapassar R\$6 bilhões entre 2019 e 2024, prejudicando significativamente os beneficiários do sistema previdenciário.

A Polícia Federal e a Controladoria-Geral da União (CGU) fizeram uma operação em vários estados do Brasil e no Distrito Federal para investigar fraudes no INSS. A suspeita é de que algumas associações como: Sindnap, Caap, Apdap Prev - Acolher, Asabasp e várias outras estavam cobrando dinheiro de aposentados e pensionistas sem que eles soubessem. As investigações mostram que as assinaturas foram falsificadas para permitir as cobranças. O valor desviado poderá aumentar negativamente com o passar dos anos.



Durante a operação, 5 pessoas foram presas e uma está foragida. Três dessas pessoas que foram presas já tinham o nome registrado na justiça, já tinham sido presas outras vezes por outros crimes, mas soltas depois. Duas delas também já tinham sido presas há muitos anos, mas fugiram da cadeia. E essa que está foragida descobriram que antes de cometer o crime, deixou dois filhos em um orfanato, uma menina de 2 anos e um menino de 4 anos. Também foram apreendidos carros e imóveis de luxo, dinheiro em espécie, joias, obras de arte, relógios, bolsas e roupas de grife, bebidas importadas, criptomoedas em carteiras digitais e até um helicóptero particular. A Justiça determinou o bloqueio de bens no valor de mais de 1 bilhão de reais.

Seis servidores públicos foram afastados de seus cargos por estarem ligados às fraudes. Entre eles está o presidente do INSS, Alessandro Stefanutto, que um tempo depois foi demitido. Os outros servidores ocupavam cargos importantes dentro do instituto. No entanto, ainda não houve defesa pública por parte desses envolvidos.

O ministro da CGU explicou que entrevistou mais de mil aposentados e 97% disseram que nunca aceitaram participar das associações ou autorizar os descontos. Ele também falou que os valores cobrados por essas entidades aumentaram muito nos últimos anos.

A operação segue em andamento e pode ter mais desdobramentos. O caso mostra a importância de ter mais controle e transparência na forma como esses descontos são feitos nos benefícios do INSS. É essencial um sistema mais claro para acompanhamento dos descontos, maior rigor na autorização dessas cobranças e responsabilização das instituições envolvidas. A proteção dos beneficiários, especialmente os mais vulneráveis, deve ser prioridade.

Entrevista - Interclasse Senac 2025

O interclasse do Senac é um dos momentos mais esperados do ano pelos alunos. É uma competição que movimenta toda a escola, reunindo diferentes turmas em partidas de futsal, vôlei e basquete. Muito além da busca por medalhas ou troféus, o interclasse é uma verdadeira celebração do esporte, da convivência entre os alunos e da vibração única que só o ambiente escolar é capaz de oferecer.

Para entender melhor como os estudantes estão se preparando e o que pensam sobre o evento, realizamos uma entrevista com alunos de diferentes turmas. Fizemos cinco perguntas principais: Como está a preparação do time de vocês para os jogos de futsal na interclasse deste ano? Qual você acha que é o maior desafio para a equipe de vôlei durante a competição? No basquete, a comunicação em quadra faz diferença? Como vocês trabalham isso entre os jogadores? Tem algum jogador do seu time ou de outro que você considera um destaque nas modalidades? Por quê? e, por fim, o que a interclasse representa para você além da competição, mais união, diversão, rivalidade? A partir dessas questões, reunimos opiniões sinceras e variadas, que mostram tanto o lado competitivo quanto o espírito coletivo que envolve o interclasse.

Começamos nossa conversa com Pedro, da turma 2A da manhã, que foi direto ao ponto ao falar sobre os preparativos: "Só tem time montado, mas nada de camisa", confessou, mostrando que, apesar da empolgação, ainda há pontos a serem resolvidos na organização do grupo. Sobre a equipe de vôlei, ele acredita que, embora estejam melhores este ano, o maior desafio ainda será enfrentar a turma 2B. Pedro também destacou que, no futebol, Vini é o grande nome: "O mais craque", afirmou, acrescentando que ele também joga bem no basquete. Quando perguntado sobre o significado da interclasse, ele resumiu de forma espontânea: "Tudo isso", referindo-se à união, diversão e, claro, uma boa rivalidade.

Já Bruno, da 2B, trouxe uma visão mais animada sobre a organização do time: "Tá bem organizado", respondeu com confiança. Para ele, o maior desafio no vôlei é trabalhar o passe e "tapar os buracos" na formação, o que demonstra uma preocupação com o posicionamento e a estratégia do time. Sobre o basquete, ele foi objetivo: "Faz diferença", disse ao ser questionado sobre a comunicação em quadra.

Bruno também compartilhou seus destaques entre os jogadores: "JG, da 2A manhã, no basquete. Nunes, da 2B manhã, no vôlei". E quando o assunto foi o que o interclasse representa, ele escolheu uma palavra que resume bem o clima: "Diversão".

Pietro, da 3B, apontou que a equipe ainda enfrenta dificuldades, principalmente no vôlei. "Tá complicado, pois estamos com falta de jogadores no vôlei, mas nos outros esportes estamos bem", explicou. Ele também vê a recepção como o maior desafio dessa modalidade. Sobre o trabalho em equipe no basquete, Pietro destacou a importância da comunicação e disse que isso flui bem entre eles, já que são amigos fora de quadra, o que fortalece o entrosamento e a confiança entre os jogadores. Na hora de citar um destaque, ele não pensou duas vezes: "Nunes, o cara é fera". E quando perguntado sobre o que mais representa o interclasse para ele, sua resposta foi direta: "Rivalidade", mostrando que, para alguns, vencer é tão importante quanto participar.



Conversamos também com Artur Corrêa, da 3B, que foi sincero ao dizer que a preparação ainda está longe do ideal. "Não tá bem-organizado e temos que fazer isso pra ontem", alertou, indicando uma certa urgência por parte da equipe. Para ele, os maiores desafios no vôlei são a recepção e o encaixe dos ataques. No basquete, Artur acredita que a comunicação é sim essencial, e aponta que o fato de os jogadores já se conhecerem fora das quadras facilita bastante. Sobre os destaques, ele foi direto: "Raul, da 3B, porque ele joga muito bem basquete e vôlei". Ao final, compartilhou um pensamento mais abrangente sobre o que o interclasse significa: "Além da competição, ela representa união".

Por fim, Nicolas, da 3A manhã, não escondeu a falta de preparação do seu time: "Nada preparado", afirmou. Ainda assim, ele apontou a recepção como o maior desafio no vôlei. No basquete, respondeu diretamente: "Óbvio", ao falar da importância da comunicação em quadra. E, ao ser questionado sobre jogadores que se destacam, citou o mesmo nome de Artur: "Raul, sabe jogar tudo", elogiou. Sobre o espírito do evento, sua resposta refletiu o clima competitivo que também permeia o interclasse: "Rivalidade".

A partir desses depoimentos, é possível perceber que, apesar das diferentes opiniões e preparações, todos os alunos entrevistados compartilham o mesmo entusiasmo pelo evento. O interclasse, mais do que uma simples competição esportiva, é um espaço onde nascem memórias, rivalidades saudáveis e, principalmente, conexões entre colegas de turma e de escola. Seja pela diversão, pelo desafio ou pelo desejo de vencer, o que une todos é a paixão por esse momento que marca o ano letivo com energia e espírito de equipe.

It Takes Two - Crítica

No dia 25 de março de 2021, surgia o jogo "It Takes Two". Produzido pela Hazelight Studios e publicado pela Electronic Arts. Na obra, vemos a história de Cody e May, um casal que está em processo de divórcio, por conta dele ser muito distraído e May estar sempre no trabalho. Rose, a filha do casal, fica muito abalada com a separação e só quer que eles voltem. A tristeza e o choro da filha fazem com que Cody e May sejam transportados para o corpo de bonecos de argila, que Rose tinha feito para representá-los. Nessa situação, o casal tem que buscar algum jeito de voltar para seus corpos normais, passando por uma série de desafios e momentos inesperados.



Fonte: Playstation Store

O jogo deixa muito claro a relação de separação entre o casal, em que muitas vezes sentem um certo receio em ter que trabalharem juntos para realizar algo ou ir para próxima etapa, além de destacar o quanto uma palavra poderia ser a peça faltante do quebra cabeça para consertar essa relação em colapso. A experiência foi considerada um tanto quanto divertida e cativante, os puzzles que tinham que ser completados para próxima fase eram engajantes, não pelo puzzle em si mas sim pela relação e a continuação que o jogo consegue criar através do trabalho em equipe necessário dos jogadores. Esse jogo fica do início ao fim, totalmente conectado, às vezes, elementos que talvez tenham passados despercebidos por serem coisas pequenas ou irrelevantes, voltam como atributos importantíssimos para a gameplay, destacando a relação e a conexão entre elementos e personagens que o jogo consegue criar do início ao fim.

Além disso, outro elemento que merece destaque no jogo, são os gráficos. A combinação de gráficos cartunescos e ao mesmo tempo com um certo tom de realidade, tornam o jogo mais lindo. Ademais, as cores do jogo são vibrantes e fortes juntamente com a trilha sonora envolvente por combinarem perfeitamente com os momentos do jogo, se transforma em uma experiência mais imersiva, pois nesse jogo o visual e o áudio são trabalhados juntos, sendo uma experiência sensorial completa e prendendo a minha atenção.

Concluindo, é um jogo que gera uma experiência única e agradável, com o final do jogo completo de um carrossel de sentimentos, que me geraram diversas emoções, a felicidade de ter concluído todos os puzzles e desafios do jogo e ao mesmo tempo a tristeza que essa experiência tenha acabado. Finalizando aquela ideia de uma relação e conexão entre os personagens e colocando um ponto final de uma forma concreta no jogo, sinalizando diretamente que a experiência havia chegado ao fim com o fechamento de todos elementos ou momentos que ficaram vagos.



Fonte: Gameplaycassi



Celeste - Crítica

Celeste é um jogo indie 2D de plataforma muito desafiador. Ele foi criado inicialmente como um projeto para uma game jam. Após ser muito elogiado, os criadores canadenses Maddy Thorson e Noel Berry decidiram finalizá-lo, juntamente com o estúdio brasileiro MiniBoss, responsável pela arte do jogo.

Dessa forma, depois de mais de quatro anos de desenvolvimento, ele foi concluído e lançado no início de 2018. Durante esse ano, ganhou os prêmios de Melhor Jogo Independente e Jogo Mais Impactante pela The Game Awards. Além disso, também foi indicado a Jogo do Ano, premiação que infelizmente acabou não ganhando.

Mesmo após seu lançamento, Celeste ganhou diversas atualizações gratuitas com conteúdos adicionais, que incrementam ainda mais horas de diversão ao game. Desse jeito é destacado o amor e carinho que os desenvolvedores têm pelo jogo.

No entanto, um de seus principais diferenciais é seu enredo, que é muito bonito e trata sobre assuntos de autoaceitação, ansiedade e depressão. Esse conjunto torna a experiência mais densa e identificável para muitas pessoas.

Durante a história, Madeline, a protagonista do jogo, tenta escalar uma montanha para provar para ela mesma que ela consegue. Enquanto isso, ela precisa lidar com sua "parte ruim" impedindo-a de acreditar que ela consegue fazer isso. Porém, há muitos outros personagens que estão ali para mostrar para ela o quanto capaz ela é para concluir seu objetivo.



Fonte: Steam

Além disso, todos os diálogos são muito bem escritos, mesclando de forma perfeita a construção da narrativa com momentos profundos ou momentos mais descontraídos e engraçados. Essa questão torna o jogo muito menos monótono.

No que diz respeito a jogabilidade, para alguém que ama jogos de plataforma que nem eu, ela é simplesmente perfeita. O jogo é tecnicamente simples: a personagem principal, Madeline, só consegue andar, pular, escalar e dar um dash. Porém, há diversos outros elementos na fase que acrescentam mecânicas diferentes e tornam a experiência mais dinâmica. Eu consigo ficar horas e mais horas seguidas jogando o jogo sem nem ver o tempo passar.

É importante destacar que por mais que grande parte dos jogadores considere o jogo difícil, isso não acontece de uma forma frustrante. Todas as suas falhas durante a jogatina são justas. Além disso, sua dificuldade é condizente com a narrativa do jogo, pois, juntamente com Madeline, o jogador deve superar as dificuldades encontradas para conseguir alcançar o topo da montanha.

Quanto aos gráficos do jogo, eles são lindos, principalmente para aqueles que se consideram amantes de pixel art. Além desse estilo, há outras ilustrações em momentos específicos que são muito bonitas e muitas vezes trazem uma sensação de paz ao observá-las depois de passar por um complexo desafio.

Do mesmo modo, a trilha sonora do jogo é incrível. Todos os efeitos sonoros, mesmo sendo tocados diversas vezes, não são irritantes e contribuem para a imersão. Isso sem contar as músicas que destacam muito bem cada momento do jogo. Você consegue sentir a emoção de cada momento que você passou no jogo somente escutando suas melodias.

Em conclusão, devo dizer que, para mim, esse jogo é um 10/10. Todas as emoções que eu senti por conta da história junto com a sensação de finalmente ter conseguido passar uma fase depois de seis horas são sentimentos que nenhum outro jogo conseguiu me fazer sentir juntos de uma forma tão extraordinária. Esse jogo frequentemente entra em promoção por R\$10,00 ou menos, mas acho que vale a pena comprá-lo até mesmo pelo seu preço cheio.

Então vai lá, compre esse jogo e prove para si mesmo que você consegue escalar essa sua montanha!

Metal Gear Solid - Crítica

Em 1998, chegava ao Playstation o Metal Gear Solid, jogo que faz parte da aclamada franquia Metal Gear. Escrito e dirigido por Hideo Kojima, o jogo é a continuação de Metal Gear (1987) e Metal Gear 2: Solid Snake (1990). Desde a infância, Hideo Kojima era fascinado pelo cinema e tinha o sonho de ser diretor. Sem as condições para fazer seus próprios filmes, decidiu inspirar-se no cinema para fazer jogos, resultando em um grande foco na narrativa e em cinemáticas (cutscenes). Após o sucesso de Metal Gear no Japão, a franquia chegou oficialmente aos Estados Unidos, 11 anos depois, com Metal Gear Solid, conquistando tanto a crítica quanto o público. Desde então, recebeu mais onze títulos, sendo o mais recente Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015). A franquia é marcante por suas mecânicas de furtividade (stealth), que priorizam a estratégia em vez do confronto direto, além de explorar temas como guerra e identidade por meio de uma narrativa densa e complexa



Fonte: IGN Brasil

A forte influência cinematográfica de Kojima é evidente em Metal Gear Solid, que tem óbvias inspirações no cinema americano dos anos 80. Um personagem veterano de guerra, que usa uma bandana e é basicamente uma máquina de matar... Fácil lembrar de Rambo: First Blood (1982). Nesse caso, sua bandana é azul e o personagem é o Solid Snake. Assim como Rambo, o personagem Solid Snake é chamado, jogo após jogo (ao invés de filme após filme), para uma "última" missão. Vemos o início da missão antes mesmo do menu, após o logotipo da Konami, aparece uma cutscene. Na primeira cena vemos o protagonista, vestido em um traje clássico de espião, sendo lançado de um submarino por um torpedo, até uma base nuclear secreta do governo americano. A missão: impedir que terroristas que invadiram o lugar lancem mísseis, possivelmente começando uma guerra nuclear. À primeira vista, Solid Snake pode ser mais um herói americano em busca de salvar o mundo.

Só depois do player ter acesso ao menu com a opção de ver um "briefing" - que serve como instruções da missão e uma contextualização para novos jogadores da saga -, a visão heroica de Solid Snake começa a se esvair. Antes com um traje de agente secreto, usando diversos gadgets; agora, completamente nu com um cigarro entre os dedos, sentado em uma cama de uma cela. Em sua frente está o coronel Roy Campbell, que sequestrou Snake e tenta o chantagear para fazer com que ele aceite a missão. O diálogo segue da seguinte forma: Solid Snake: **"Mesmo que eu te deva algo, não devo nada a este exército ou a este país. (...) Por que eu deveria ser estúpido o suficiente para fazer isso? Eu não sou um patriota."** coronel Roy Campbell: **"Você vai aceitar essa missão mesmo sem uma ameaça (...) você é um soldado nato (...) é o mesmo para todos nós que vimos ação de verdade. O único lugar onde podemos nos sentir verdadeiramente vivos é no campo de batalha. (...) Snake, eu só quero devolver a você um propósito na vida."** Assim, a imagem do herói se afasta e dá lugar a imagem de um soldado sanguinário que não mais consegue se encaixar dentro das normas sociais, um soldado que deixou um mundo para trás e se sente deslocado quando volta para o mundo "normal"; uma subversão que fica cada vez mais exacerbada com o desenrolar da trama. O jogo deixa implícito: Snake não é um herói, ele é uma arma.

Ao decorrer do jogo Solid Snake trava batalhas mortais com diversos inimigos. Em termos de mecânicas estes inimigos são chefões, com um nível mais elevado de dificuldade comparado à outros, já dentro da narrativa esses chefões funcionam como um espelho de Snake. Kojima não economiza nas inspirações do cinema americano otentista e seu maneirismo - ele utiliza zooms, movimentos de câmera e a música para entregar um grande tom melodramático às cenas. Durante as cutscenes, pós batalhas, os vilões transparecem suas emoções e contam suas histórias. Histórias recheadas de tristezas, ressentimentos e, principalmente, guerras. Cada vez mais, os vilões são pessoas que nasceram alheias ao mundo "normal", antes armas do que vilões. Assim como Snake, os vilões têm seus propósitos no campo de batalha. O que muda Snake dos vilões, não é um código ético ou moral superior, é simplesmente a habilidade de matar, ou lado da guerra.

Em um segundo o jogador comemora que derrotou um inimigo difícil, que teve que juntar estratégia e habilidade; no outro momento o jogador sente o peso daquela morte naquele mundo, pior do que isso, a morte de um personagem extremamente semelhante.

Esse peso é intensificado quando o player tem tanta liberdade que, até nas ações que eram obrigatórias para continuar a jogar, recai um sentimento de culpa no jogador. Essa forma de liberdade também funciona como uma imersão dentro das mecânicas do jogo.

Voltando ao início do jogo: assim que chega à base secreta, o player assume o controle de Solid Snake em uma sala com alguns inimigos, enquanto os créditos iniciais aparecem na tela. Essa sala é o tutorial, o jogo não diz como lidar com os inimigos ou quais botões apertar.

O jogo escolhe não ter um layout expositivo, uma seta apontando para onde ir ou um mapa com pontos de interesse. No máximo um radar no canto superior direito, (na dificuldade fácil e padrão), que funciona como um mini-mapa. Olhando para o radar tem como ver o seu personagem e os inimigos próximos, de forma bem limitante. Dificilmente será possível ver todo o ambiente com ele, o radar se restringe apenas às proximidades do personagem, fazendo com que as vezes só seja possível perceber um inimigo quando for tarde demais. Por vezes, mesmo vendo o inimigo, é fácil perder a calma e acabar se encurrallando sozinho. Não pelos inimigos serem super inteligentes, até porque eles eram bem limitados, - proveniente da tecnologia da época -, mas todo o design das fases é feito para ser agressivo ao jogador. Facilmente, quando menos se espera, o jogador pode dar de cara com uma câmera de segurança, uma mina terrestre ou, dependendo do piso fazer com que os seus passos sejam altos demais, chamando atenção indesejada.

Com o passar do gameplay, fui aos poucos descobrindo novos jeitos de superar esse ambiente agressivo. Como dito antes, o jogo nunca expõe explicitamente o que se deve fazer, e como fazer. Assim, permite um processo de aprendizagem do jogador, que será obrigado a testar os itens, testar os botões, as ideias, até as mais inusitadas.

É um processo que permite ações espontâneas, o jogo dá algumas dicas através das descrições dos itens ou ao falar com outros personagens, mas, a ideia deve surgir ao jogador, um ímpeto por testar, por interagir com aquele mundo usando de suas funcionalidades. Essa interação com o mundo é o que constitui o cerne de um videogame, é o que o diferencia completamente das outras artes. Um jogo só avança, progride com a interação de um jogador ativamente jogando. Em Metal Gear Solid, o jogo engrandece, amplia essas interações ao não pegar o jogador pela mão, e deixar com que a sua interação com o mundo seja genuína.



Café Amargo:

Consequências da Alta no Preço do Grão no Brasil

Nos últimos meses, o preço do café, no Brasil, subiu de uma maneira muito significativa, até abril de 2025, acumulou-se cerca de 80,2% de inflação, superando a maior variação desde a implantação do Plano Real (1994). Essa variação de valor trouxe consequências negativas para a população e a economia brasileira.

Causas:

O aumento foi influenciado por uma combinação de elementos que impactam de forma direta a produção e o mercado. Uma das principais causas é o clima desfavorável das regiões produtoras, particularmente a falta de chuva durante os processos de desenvolvimento nas lavouras. Fazendo a produtividade ficar menos efetiva e seu valor aumentar, por questões como irrigação e controle de pragas.

Ademais, houve um aumento no volume das exportações. Em dezembro de 2024, por exemplo, o Brasil exportou aproximadamente 3,8 milhões de sacas de 60 quilos, consequentemente diminuindo a quantidade de café disponível para o mercado interno. Outro ponto, é a desvalorização do real em relação ao dólar, assim, o café brasileiro tornou-se mais competitivo no exterior. Com isso, os produtores optaram por vender seu produto para fora do país, aproveitando-se dos melhores preços internacionais.

Portanto, a soma dos fatores - clima, exportações e câmbio desfavorável - contribuiu diretamente para a escassez interna, logo, o aumento dos preços, pressionando o bolso dos consumidores brasileiros. A expectativa é de que os preços continuem elevados no curto prazo, até que haja uma recuperação mais sólida da produção.

Consequências:

Em contraponto, existem algumas consequências em relação ao aumento do preço do café, conforme dados da Associação Brasileira da Indústria do Café (ABIC), o consumo interno caiu 2,2% em um ano, comprovando que o acréscimo no valor faz com que o poder de compra da população caia. Nos dias de hoje, o consumo per capita é de 5 quilos por ano.

Para as famílias de menor condições socioeconômicas, o café é visto como um item essencial, então, como se tornou o produto mais caro da cesta básica, restringiu e restringe milhões de brasileiros a um bem de consumo historicamente cotidiano.

Além da diminuição do uso, o país enfrenta um preocupante risco de escassez nas prateleiras dos supermercados, em que os índices de ruptura chegam a 11,1%. Esse cenário tem se agravado por fatores climáticos, como secas prolongadas, prejudicando a produção agrícola em diversas regiões produtoras. Como resultado, aumentando os gastos com a produção, incluindo gastos com mão de obra, insumos, energia e transporte.

No setor de serviços, bares e restaurantes encontram dificuldade em repassar o aumento de custos para os consumidores: 32% dos estabelecimentos não conseguiram reajustar seus cardápios no último ano, comprometendo suas margens de lucro. A inflação acumulada de 7,96% nos alimentos em 2024, na qual o café moído teve o quarto maior impacto individual no Índice de Preços ao Consumidor Amplo (IPCA), evidencia o peso do grão na estrutura inflacionária do país.

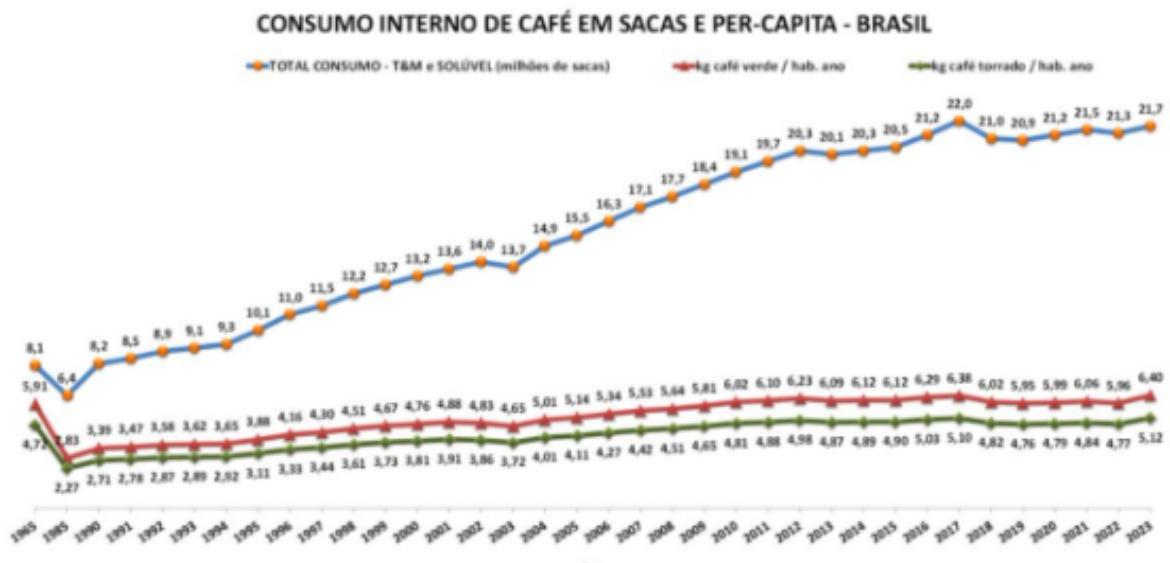
Outro efeito colateral preocupante é a proliferação de produtos adulterados no varejo. Conhecidos popularmente como "café fake", esses produtos contêm misturas de cascas, folhas e grãos defeituosos, o que compromete não apenas a qualidade, mas também a saúde do consumidor. Essa prática, motivada pela tentativa de baratear o produto final, representa uma ameaça à segurança alimentar e à confiança do consumidor no mercado.



Perspectivas para o futuro:

As perspectivas para o futuro indicam que os preços do café devam permanecer elevados em 2025. A redução da oferta global, combinada com a crescente demanda internacional, tende a manter o cenário de instabilidade. Isso gera preocupação não apenas entre os exportadores, mas também entre os consumidores internos, que podem enfrentar um quadro prolongado de desabastecimento e encarecimento do produto.

Diante desse contexto, é urgente que sejam adotadas políticas públicas de apoio aos pequenos produtores, fiscalização mais rigorosa contra fraudes e incentivos à modernização da cadeia produtiva do café, visando equilibrar oferta e demanda, conter a inflação e preservar a qualidade de um dos produtos mais emblemáticos da economia e da cultura brasileira.



Produzido por: Alice Fonseca, Clara Vieira, Isadora de Bona, João Lucas da Silva, Luisa Marques e Pedro Antônio Rebes

Esporte, esforço e exaustão: o que precisa mudar nas Interséries

O torneio interséries é um evento que ocorre duas vezes ao ano no Senac, no qual os alunos se reúnem para competir em diversas modalidades, visando o aumento de envolvimento com a turma, e a prática de exercícios físicos entre alunos e professores, e gerenciado pelo Grêmio Estudantil do colégio. A primeira etapa das interséries, que ocorre no mês de julho, contém as seguintes modalidades: futsal, basquete, vôlei, FIFA e xadrez. Já a segunda das interséries, que ocorre em dezembro, possui as seguintes modalidades: Futebol 7, basquete, vôlei, FIFA e atletismo (corrida de revezamento de 400m e 100m rasos).

Para os alunos, a interséries é um evento muito importante na escola. Todos adoram participar e torcer para suas respectivas turmas, porém há um pequeno problema para os alunos que querem participar de mais de um esporte, pois assim que uma modalidade se encerra outra inicia, prejudicando um pouco o desempenho dos alunos que praticam mais de um esporte, devido ao cansaço. Outro problema muito comum é a falta de organização na criação das equipes antes do início do torneio. Pela falta de jogadores de certas turmas, é necessário juntar duas turmas em certas modalidades, enquanto na outra equipe há pessoas de sobra.

Tomando como exemplo um desses erros de organização, o atleta e estudante Pablo Centeno Schmidt sofreu um enorme desgaste na etapa final das interséries de 2024. No qual, nesse dia, ele jogou 4 partidas de basquete durante 10 minutos cada e a final durante 20 minutos. Após estes jogos e um intervalo de 30 minutos, ele competiu na prova de 100m rasos se classificando em segundo lugar, e logo após, com um breve intervalo de 5 minutos iniciou a prova de revezamento, e, para evitar um desgaste ainda maior e tentar descansar o máximo possível foi o último a correr os 400 metros da prova. No final de sua volta, faltando apenas alguns metros da linha de chegada ele mal conseguia correr. A perna já não respondia mais ao cérebro, mas sim ao coração! Sua vontade de ganhar era maior que a dor em suas pernas, que o cansaço que ele sentia, que o medo de cair ou se machucar, que a angústia de depois de tanto esforço chegar em segundo lugar.

Então, com uma perna, já sem forças, foi lá o Pablo saltitando em um pé só e usando a outra perna apenas para equilíbrio, foram os últimos 5 metros, 5 metros para a glória, os últimos que faltavam para concluir a prova, e como um herói para a turma, Pablo finalizou, e o fez em primeiro lugar, o primeiro lugar mais merecido das interséries.

Além do Pablo, tivemos outro herói, que foi conhecido por ter sofrido uma queda brusca no chão, o Mariano Matte Viegas. A princípio, ele nem iria competir na corrida, porém um dos membros da equipe desistiu de correr no momento da corrida, então, para ajudar a turma, ele entrou e completou a equipe.

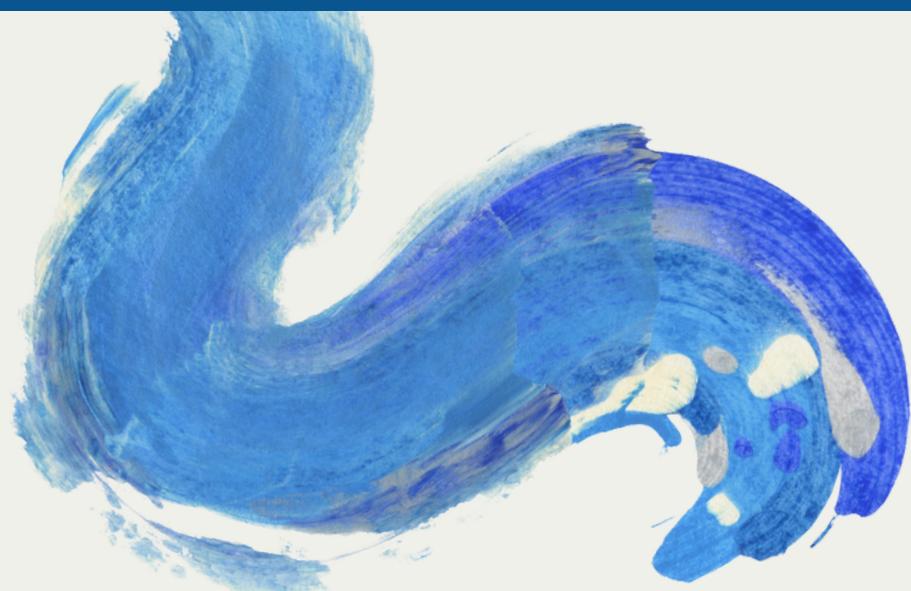
Como diria a turma, Mariano é a maior representação do que um aluno pode ser. Em busca de trazer o melhor resultado para o time, na corrida com revezamento (400m), excedeu seus limites, correndo o mais rápido que seu corpo conseguiu. Na hora de revezar com Pablo Centeno Schmidt, ele caiu, mas não apenas caiu, de acordo com os seus amigos, Mariano “beijou o chão”, “foi dar um mergulho no asfalto”, “deu um tropeço”. Gravaram vídeos que mostram sua destreza como corredor e seu tombo, sendo zoados pelos amigos e aclamado pela turma, pois, foi por conta de seu esforço e gás no final que possibilitou (além de sua queda) nosso atleta conseguir ultrapassar o primeiro lugar, abrindo vantagem para que Pablo, mesmo cansado, conseguisse ultrapassar a linha de chegada, e trazendo o primeiro e único ouro para a turma 2BM (hoje 3BM). Mariano é dito como herói até os dias de hoje, que nem mesmo se machucou em sua queda, um verdadeiro “homem de aço”. Passado quase um ano, Mariano continua sendo reconhecido como aquele que realmente salvou a turma 2BM nos 400m!





Conclui-se que apesar do esforço da turma durante a competição, da euforia que ela traz aos alunos, ainda persistem dificuldades como a sobrecarga dos competidores que participam de diversas modalidades e a organização das equipes. Então, para minimizar esses problemas, é necessário que os alunos se coloquem à disposição da equipe organizadora das intersetores, para pensar em conjunto, horários que não prejudiquem o desempenho dos estudantes que praticam diversas modalidades, como por exemplo, organizar o torneio com 3 dias de duração, aliviando a carga dos participantes.

Por fim, é necessário buscar por melhor organização na formação de equipes, tanto por parte da turma, quanto por parte da equipe organizadora, que deveria permitir a participação de alunos que queiram competir, mas como suas turmas não formaram equipes para as intersetores, esses alunos poderiam se juntar a outra turma.



Produzido por: Guilherme Marques, Mariano Matte, Matheus Sarconi, Otávio Coral, Pablo Centeno e Pietro Bolzan

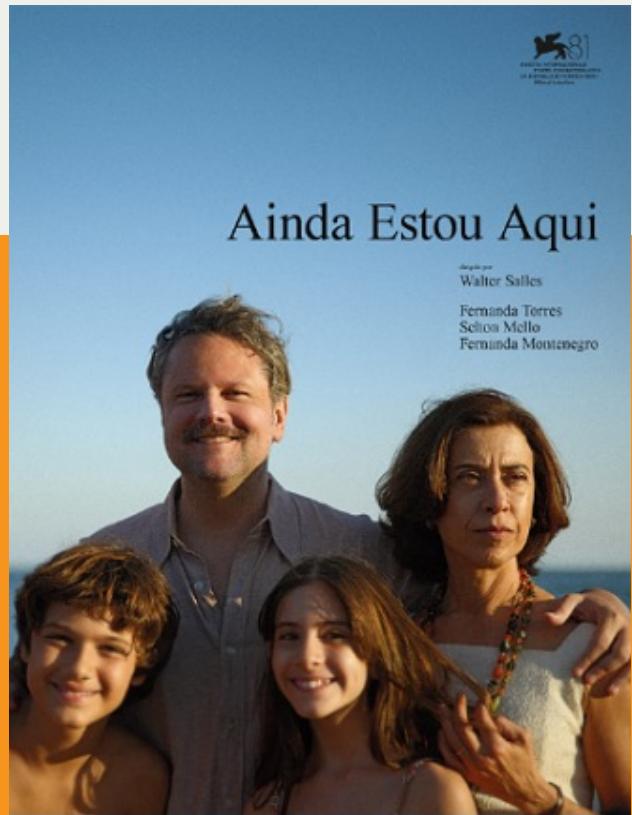
Ainda Estou Aqui e sua importância e fidelidade acerca da história brasileira

A permanência da memória: *Ainda Estou Aqui* e a força do cinema contra o esquecimento

Na última edição do Oscar, poucos filmes tocaram tão fundo o público quanto *Ainda Estou Aqui*. Com uma narrativa sensível e poderosa, o longa conquistou a crítica ao tratar com delicadeza temas como o luto, a memória e os laços que resistem ao tempo mesmo diante da ausência. A trama nos convida a refletir sobre a dor de quem fica e a beleza de continuar amando, mesmo depois da perda. Sem apelar para exageros, o filme apostava na sutileza dos gestos, no silêncio das cenas e na força dos detalhes para emocionar. A direção firme, mas delicada, e as atuações intensas criam uma experiência cinematográfica profunda e inesquecível.

Essa sensibilidade não está dissociada de um contexto político mais amplo. Assistir ao filme *Ainda Estou Aqui* é como abrir uma porta esquecida para o passado, principalmente para quem viveu e ainda se lembra dos horrores cometidos durante a ditadura militar do Brasil. A produção, mesmo que atual, conversa diretamente com o que o Brasil viveu durante esse período. Não de forma direta ou com cenas de soldados nas ruas, mas nos silêncios, nas ausências, no sentimento de famílias que não sabem o paradeiro de seus entes queridos. Durante a ditadura militar, milhares de pessoas foram silenciadas: jornalistas, artistas, estudantes, operários, mães e pais. Muitos desapareceram sem deixar rastros. Outros foram censurados, perseguidos, obrigados a viver no medo. Famílias ficaram sem notícias, vozes foram caladas, e o medo virou parte do dia a dia.

Tudo isso foi representado ao longo do filme pela história da família de Rubens Paiva, engenheiro civil, jornalista e deputado federal pelo PTB. Era um político progressista, defensor da reforma agrária e dos direitos sociais, e atuava na oposição ao golpe militar que se instalou no Brasil em 1964. Em 20 de janeiro de 1971, Rubens Paiva foi preso em sua casa, no Rio de Janeiro, por agentes da repressão militar, supostamente para prestar esclarecimentos.



Nunca mais foi visto com vida. Ao longo do filme, acompanhamos a família Paiva e os sentimentos enfrentados por eles ao longo desse processo. Ao mesmo tempo, *Ainda Estou Aqui* não se resume a um drama familiar ou uma crítica histórica. Ele transcende a tela como uma poderosa manifestação artística e política. Baseado no livro autobiográfico escrito por Marcelo Rubens Paiva, filho de Rubens Paiva, o filme mergulha em uma das feridas mais profundas da história brasileira: os crimes de Estado cometidos durante a ditadura militar, especialmente os casos de desaparecimentos forçados, tortura e silenciamento político. Lançado em um contexto mundial e nacional de ameaças ao processo democrático e de crescente revisionismo histórico, o longa dirigido por Walter Salles emerge como um manifesto sensível e vigoroso em defesa da memória, da verdade e da justiça.

A fotografia melancólica e os enquadramentos intimistas reforçam a atmosfera de saudade e permanência. Ainda Estou Aqui não é apenas um filme sobre perda, é sobre amor, memória e resiliência. Um lembrete de que certas presenças continuam vivas, mesmo quando não podemos mais tocá-las. Ainda que o longa não seja explicitamente político, sua narrativa é um retrato contemporâneo da exclusão e da luta por dignidade. Assim como a família Paiva, que segue lutando mesmo após o fim da ditadura na resistência contra regimes autoritários, mantendo viva a memória de Rubens.

Walter Salles, já consagrado por filmes como Central do Brasil e Diários de Motocicleta, adota uma abordagem ao mesmo tempo poética e política. Em Ainda Estou Aqui, ele abandona qualquer tentativa de neutralidade e se posiciona abertamente em defesa dos direitos humanos, da justiça de transição e da preservação da memória.

O filme não busca apenas reconstruir os fatos sobre a prisão e o assassinato de Rubens Paiva, mas também refletir sobre o impacto emocional da ausência e sobre a brutalidade de um regime que não apenas matou, mas também tentou apagar os vestígios de suas vítimas.

A estreia mundial do filme ocorreu durante o Festival de Cannes de 2024, em uma sessão especial fora da competição oficial. A exibição foi recebida com enorme comoção e aplausos prolongados. Críticos internacionais destacaram a força do filme em um momento em que diversos países enfrentam ameaças autoritárias e tentativas de apagar capítulos violentos de sua própria história. A presença do filme em Cannes, um dos palcos mais prestigiados do cinema mundial, não foi apenas um reconhecimento artístico à obra de Salles, mas também um sinal da importância de sua mensagem no cenário global. A produção foi descrita por veículos como Variety, The Guardian e Le Monde como uma peça de resistência cinematográfica que denuncia a impunidade, honra as vítimas e clama por justiça.

No Brasil, o lançamento do filme teve um impacto intenso. O país, ainda profundamente dividido em relação à sua memória histórica, reagiu ao filme com sentimentos diversos. Para os setores progressistas, defensores dos direitos humanos, familiares de desaparecidos e estudiosos da história política brasileira, Ainda Estou Aqui foi saudado como um marco na cinematografia nacional.

Tornou-se rapidamente referência em debates acadêmicos, seminários, cineclubs e espaços educativos. Muitos o consideraram não apenas um filme, mas um instrumento pedagógico e político, capaz de mobilizar afetos e conscientizar as novas gerações sobre os horrores do autoritarismo. Em contrapartida, setores mais conservadores da sociedade brasileira reagiram com desconfiança, ou mesmo hostilidade, ao teor do filme. Em um cenário em que figuras públicas chegaram a elogiar a ditadura militar e negar a existência de tortura no Brasil, uma obra como Ainda Estou Aqui se torna ainda mais provocadora e necessária. Ela não apenas reafirma o que foi sistematicamente silenciado, mas também denuncia a permanência da impunidade. O filme mostra que os corpos desapareceram, mas o silêncio institucional permanece, e que as feridas da ditadura não cicatrizaram pois nunca houve um processo real de justiça de transição no país.

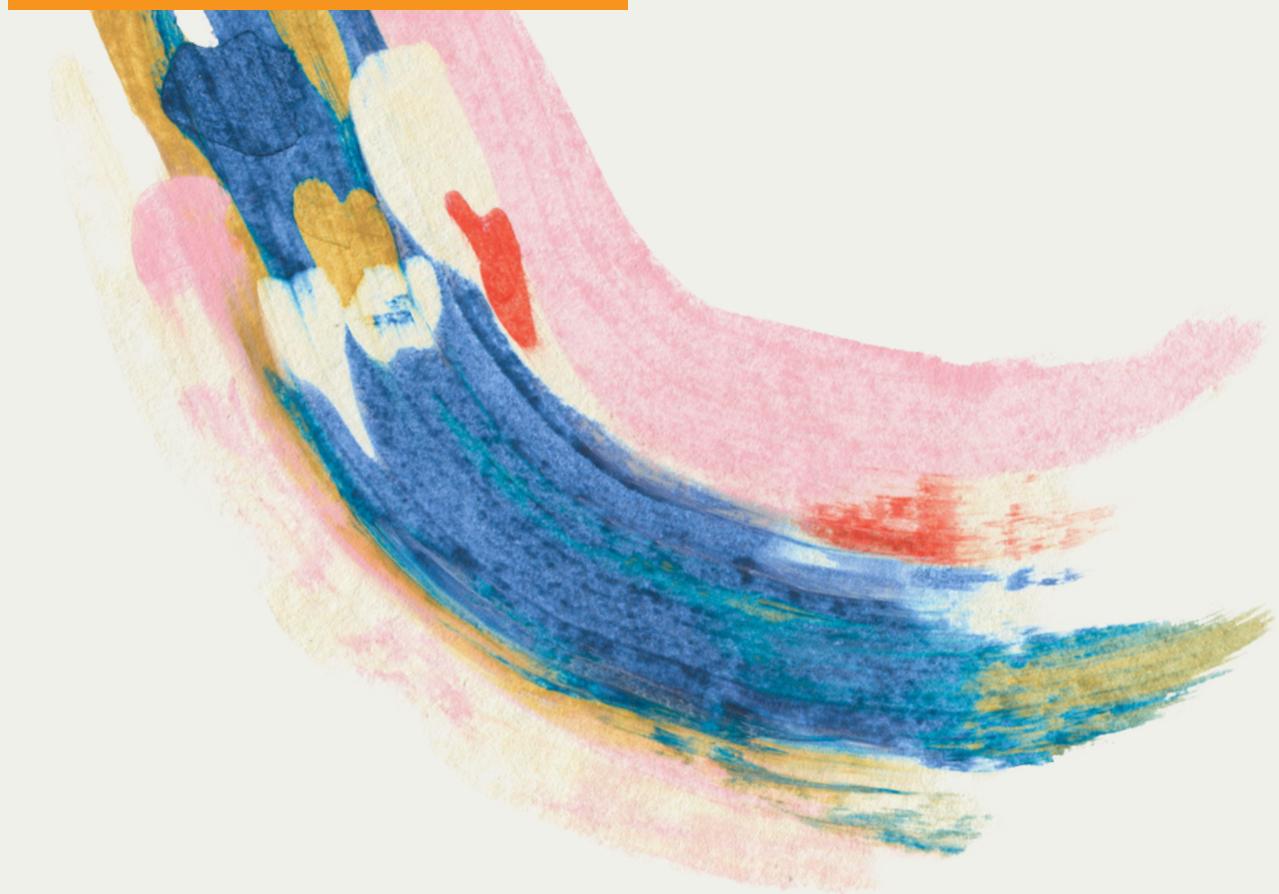
O título Ainda Estou Aqui carrega múltiplos sentidos. Ele fala da presença simbólica de Rubens Paiva, que resiste à tentativa de apagamento, mas também evoca a persistência da memória, a luta de Rubi, e a força das famílias que continuam exigindo verdade. A frase remete à sobrevivência da história, mesmo quando os fatos tentam ser distorcidos. Trata-se de uma afirmação da existência frente à violência da negação. O pai, mesmo morto e desaparecido, continua presente através da lembrança, da escrita, do cinema, da luta.

A força do filme está na maneira como articula o íntimo e o coletivo. Ao mesmo tempo em que mostra a dor de uma filha diante do sumiço do pai, evidencia o impacto social de um Estado que violou os direitos de milhares de pessoas. O drama de uma família se transforma em alegoria do sofrimento de uma nação, onde milhares de vozes foram silenciadas. E, ao dar voz a Rubi Paiva, ao mostrar sua busca, sua dor e sua resistência, Walter Salles dá voz a todos os que foram afetados pela ditadura e seguem esperando justiça.



Por tudo isso, o reconhecimento no Oscar foi mais do que merecido. Em tempos de produções aceleradas e roteiros esquecíveis, Ainda Estou Aqui nos mostra que o cinema ainda é uma poderosa ferramenta de conexão emocional capaz de curar, lembrar e transformar. Não só pelo que denuncia, mas por como denuncia. É um filme que não grita, mas comove; que não impõe, mas revela; que não se limita à acusação, mas propõe memória, reflexão e reconciliação com a verdade.

Ao assistir Ainda Estou Aqui, o espectador não sai ileso. Sai transformado, ou ao menos instigado. Sai lembrando que, por trás das estatísticas e dos nomes em relatórios, existem vidas, famílias, histórias interrompidas e que a democracia só pode ser construída com memória, verdade e justiça. Porque, como nos ensina Rubi Paiva, e como reforça o título do filme, eles tentaram apagar, mas “ainda estamos aqui”.



Produzido por: Anna Luiza Moura, Guilherme Cardoso, Maria Eduarda Lisboa, Maria Eduarda Ourique, Mariana Patrocínio e Rafaela Ferrasso



Revista Senac.js

VOL. 01/ 2025
TERCEIROS ANOS
SÃO LEOPOLDO/RS