



O JORNAL PARA A SUA MELHOR HORA

A PRIMEIRA PLATAFORMA DE
ENSINO ADAPTATIVO DO BRASIL

ESTUDE EM SUAS MISSÕES PERSONALIZADAS

PENSI EM 2014: TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO COMO VOCÊ NUNCA VIU

Descubra a
Física oculta nos
jogos de videogame

Pág. 02

Alojamento abriga
bons alunos em
notas e comportamento

Pág. 10

Crimes virtuais:
conhecimento é a
saída para prevenir

Pág. 11

COM A PALAVRA

O PROFESSOR

Quer ser o melhor jogador de Angry Birds? Estude Física!

Você sabia que o primeiro videogame foi inventado por um físico e que para programar um jogo de videogame é necessário conhecimentos de Física? Surpreso? Vamos contar um pouco dessa história e dar dicas de como melhorar seu desempenho no jogo Angry Birds!



(Fonte: angrybirdsonline.com.br)

Sabemos que a Física é uma matéria difícil e gera certo desinteresse por parte dos nossos alunos, principalmente quando resolvemos problemas com muita matemática. Mas, não tem como negar que a Física está presente ao nosso

redor, e isso a torna atraente quando sabemos contextualizá-la.

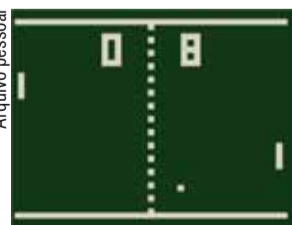
O primeiro videogame

Jogos eletrônicos não são mais “coisas de criança”. Existem jogos para todas as idades e gostos. A indústria do videogame movimentou, em 2012, mais de US\$ 50 bilhões, e tem empresas como Microsoft (Xbox), Sony (Playstation) e Nintendo (Wii) na liderança desse mercado bilionário.

O primeiro videogame foi criado pelo físico William Higinbotham nos laboratórios da Brookhaven National Laboratories, sediado em Nova Iorque em 1958.

O jogo chamado “Tennis para Dois” consistia em um computador analógico que controlava o desvio de feixes de elétrons para a formação das imagens em um osciloscópio (aparelho usado em laboratório para mostrar a variação de grandezas da Eletrodinâmica: corrente, potência, voltagem em função do tempo).

A Física em Pong



O primeiro jogo eletrônico foi lançado nos fliperamas pela Atari em 1972 e se chamava Pong. Esse jogo era bem simples: duas paletas controladas pelos jogadores com o objetivo de devolver a bola para o adversário.

A Física do jogo era trivial: conservação de quantidade de movimento e energia para o movimento e colisão da bolinha com a paleta. Não são levados em consideração outros parâmetros encontrados no mundo real como a desaceleração e a rotação da bolinha. Os circuitos eletrônicos da época não tinham capacidade de executar esses tipos de cálculos mais complexos.

“A Física está presente ao nosso redor, e isso a torna atraente quando sabemos contextualizá-la.”

Bruno Fernandes

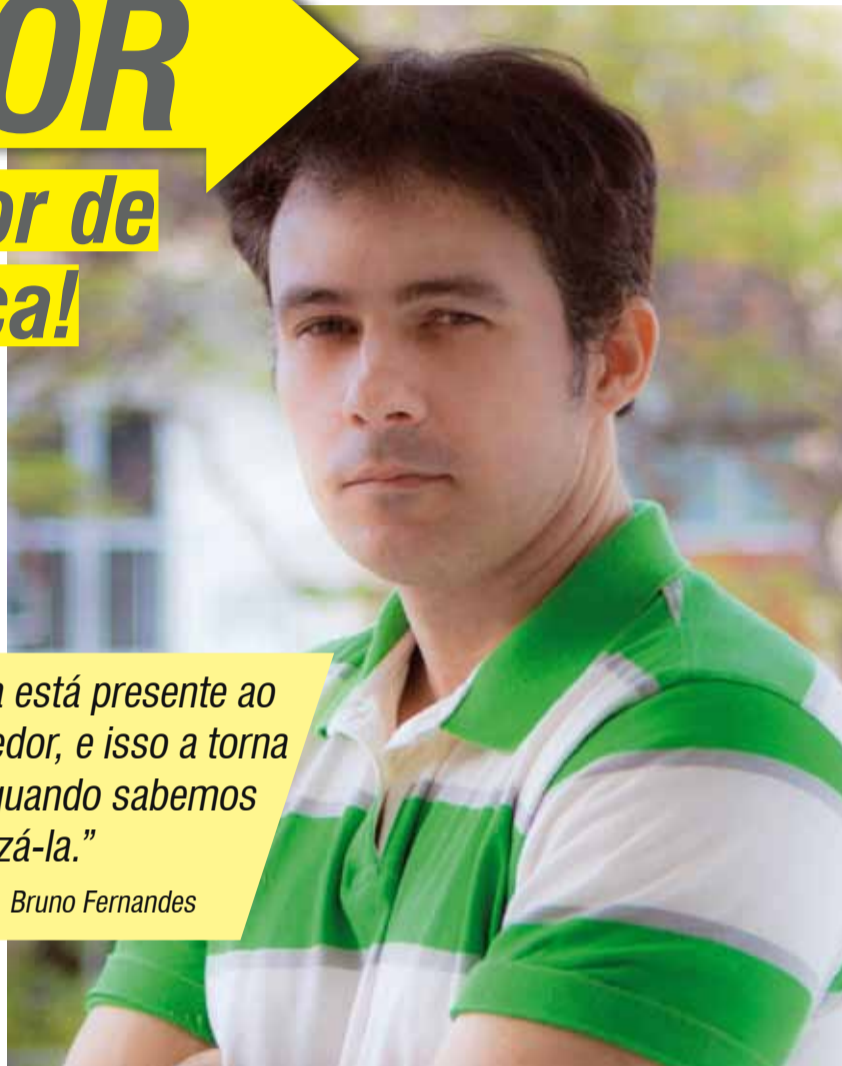


Foto: arquivo pessoal

Pac Man

Esse jogo clássico, lançado em 1981 pela Namco, consiste em um boneco em formato de pizza devorar todas as pequenas pí-lulas através de um labirinto, sem ser pego pelos fantasmínhas. Quando o Pac Man come a pí-lula maior (nos cantos do labirinto), ele pode devorar o fantasmínha sem perder “uma vida” no jogo.



Arquivo pessoal

Quando o fantasmínha é devorado, ele não retorna aleatoriamente para a casa central, mas segue o caminho com a menor distância para chegar à casa (nessa ilustração, a seta em verde representa o caminho seguido pelo fantasmínha para retornar a sua casa. Esse padrão também é encontrado no movimento dos fantasmínhas quando perseguem o Pac Man e é estudado por um campo da matemática chamado matemática dos grafos.

Algo semelhante é encontrado em um ramo da Física conhecido como Óptica Geométrica, que é o Princípio de Fermat: “A trajetória seguida pela luz viajando de um ponto a outro é tal que o tempo de viagem é o mínimo”. A luz deve percorrer a trajetória mais rápida que explica a lei da reflexão.

No link a seguir, você pode jogar uma versão do jogo caso o sistema sofresse a ação da gravidade! <http://viciogameblog.com/2013/03/04/como-seria-o-jogo-pac-man-com-gravidade-realista/>

A Física em Angry Birds

Quem disse que o jogo precisa ser complexo, apertar vários botões para ser divertido? Nada melhor que o Angry Birds, um jogo simples que consiste em arremessar pássaros para destruir construções e porquinhos. A Física que rege o jogo foi programada pelo físico norte-americano Erin Catto, que também trabalhou em jogos como Tomb Raider e World of Warcraft e envolve alguns elementos básicos:

1 - conservação de energia mecânica quando o elástico do estilingue é puxado para lançar o pássaro;

2 - o movimento do pássaro é uma parábola, um movimento oblíquo desprezando a resistência do ar;

3 - conservação da quantidade de movimento nas colisões dos pássaros com os pedaços com os objetos do jogo.

Uma Física mais complexa aparece quando os objetos, após a colisão, caem rotacionando.

Para obter êxito nesse jogo genial que já ultrapassou a marca de 1,7 bilhão de downloads, alguns conhecimentos de movimento oblíquo são necessários:

1 - para um mesmo ângulo de lançamento, quanto maior a velocidade de saída do pássaro, maior a distância horizontal percorrida (alcance);

2 - para lançar o pássaro o mais longe possível, o ângulo de lançamento deve ser de 45° (peça ao seu professor de Física para demonstrar a razão disso);

3 - se o pássaro for lançado paralelamente ao chão (velocidade vertical nula), ele não sobe e se desloca apenas para frente, descendo devido à gravidade.

Existe no jogo, porém, um erro físico fundamental. Você saberia

dizer qual é este erro? Mande um email para bruno.fernandes@pensi.com.br; título da mensagem: "erro no Angry Birds"; a resposta certa e o ganhador serão revelados na próxima edição.

Quem disse que a Física não pode ser divertida?

(Bruno Fernandes – Professor de Física do PENSI)



(Fonte: angrybirdsonline.com.br)

PARA SABER MAIS:

A História do Videogame - <http://www.infoescola.com/curiosidades/historia-do-videogame/>

Um pouco de Física do Angry Birds - <http://polibentinhofisica.blogspot.com.br/2012/08/1-ano-aula-35-virtual-movimento-de.html>



Engenharia Civil

Mercado em expansão, mas exigente

Copa do Mundo, Olimpíadas, PAC, pré-sal e a estabilização econômica movimentam a construção civil no país, e o mercado aquecido provoca uma concorrência acirrada pelos melhores engenheiros. Para se aproximarem dos universitários e conquistar profissionais, empresas participam de feiras, promovem palestras e oferecem visitas técnicas. E na disputa pelos melhores, o mercado está exigente.

O engenheiro civil é responsável por projetar, gerenciar e executar obras como casas, edifícios, pontes, viadutos, estradas, barragens, canais e portos. Ele projeta, gerencia e acompanha todas as etapas de uma construção ou reforma. Sua atuação inclui a análise das características do solo, o estudo da insolação e da ventilação do local e a definição dos tipos de fundação. Com base nesses dados, desenvolve o projeto, especificando as redes de instalações elétricas, hidráulicas e de saneamento e definindo o material que será usado. Durante as obras, chefia as equipes, supervisionando prazos, custos, padrões de qualidade e de segurança.

Segundo o Conselho Federal de Engenharia e Agronomia (Confea), os investimentos previstos em infraestrutura e nos eventos esportivos demandam cerca de 200 mil engenheiros nos próximos quatro anos. Mas a média anual de registros aponta déficit de profissionais em 2016. A média inicial nacional de salários ultrapassa R\$ 6 mil, segundo o site de empregos Catho. Em algumas situações, os salários chegam a R\$ 20 mil.

O índice de atividade em construção civil é um dos principais indicadores de crescimento ou estagnação da economia. Na década de 80 do século passado, muitos engenheiros civis se viram em situação difícil em

função da recessão econômica que o país atravessava. Com a economia em crescimento aumenta a procura por profissionais ligados à área, e a tendência é que tal cenário continue nos próximos anos.

Professor da Universidade Federal de Juiz de Fora e integrante de comissões sobre o ensino de Engenharia no MEC e no Confea, Vanderli de Oliveira é um dos engenheiros civis do Parque Olímpico, em Jacarepaguá, e coordena 160 operários. Formado pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, já trabalhou em uma barragem no Rio Grande do Sul, e no Terminal Portuário de Santos, em São Paulo. Foram três transferências em menos de uma semana.

– O engenheiro precisa estar preparado para viajar para onde a obra estiver. Sua vida tem que caber em um carro – diz.

O mercado aquecido e os altos salários promoveram uma “corrida” aos cursos de Engenharia Civil. Entre 2010 e 2013, a relação candidato por vaga dobrou nos processos seletivos em universidades como Uerj e Fuvest. A graduação cresce em ritmo acelerado, mas ainda não dá conta da demanda, provocada pela alta evasão e a demora na conclusão do curso.

– A evasão está em torno de 42%, na média geral de todas as especialidades. A maioria desiste no primeiro semestre, assustada com a matemática – conta Vanderli.

O mercado está aquecido, mas exigente. Pesquisa da Firjan realizada em 2012 com as 400 maiores empresas do país revela que 57% das contratantes vão exigir engenheiros civis com pós-graduação ou MBA. A dica para os novos engenheiros civis é investir na carreira, completando a graduação com cursos de especialização.

Em 2014, soluções tecn tornar o ensino mais dir

O ano de 2014 vai marcar uma nova era no PENSI. Para consolidar a estratégia de ensino que vem dando certo – e a prova disso são os números de aprovados nos concursos vestibulares mais concorridos do país – o grupo está investindo em ferramentas tecnológicas que vão tornar o aprendizado mais dinâmico e permitir o acompanhamento pela escola, pais e alunos. O Pensi fez parcerias que possibilitam um ensino individualizado nas tarefas domiciliares, focado nas deficiências apresentadas por cada aluno nas avaliações anteriores.

A tecnologia tem se revelado peça fundamental para modernizar a educação e essa é mais uma ferramenta do ensino personalizado, defendido pelo PENSI. Segundo o diretor de ensino, Fábio Oliveira, principalmente para os mais jovens, que estão crescendo conectados durante todo o tempo, é importante mostrar que o aprendizado pode ser mais divertido e interessante:

– A tecnologia deve ser empregada de forma útil no aprendizado. É imperativo que tais inovações façam com que os alunos consigam aprender mais, aprender melhor e se tornem cidadãos com uma melhor compreensão do mundo à sua volta, diz Oliveira.

As soluções educacionais personalizadas adequam o ensino ao perfil de cada aluno para que ele possa aprender de forma mais pertinente às suas características e necessidades. Segundo o diretor de ensino, as tecnologias desenvolvidas pelo PENSI vão permitir que cada aluno estude de forma individualizada. As informações serão utilizadas para melhorar o aprendizado, apontando onde cada aluno deve atuar para corrigir as suas deficiências.

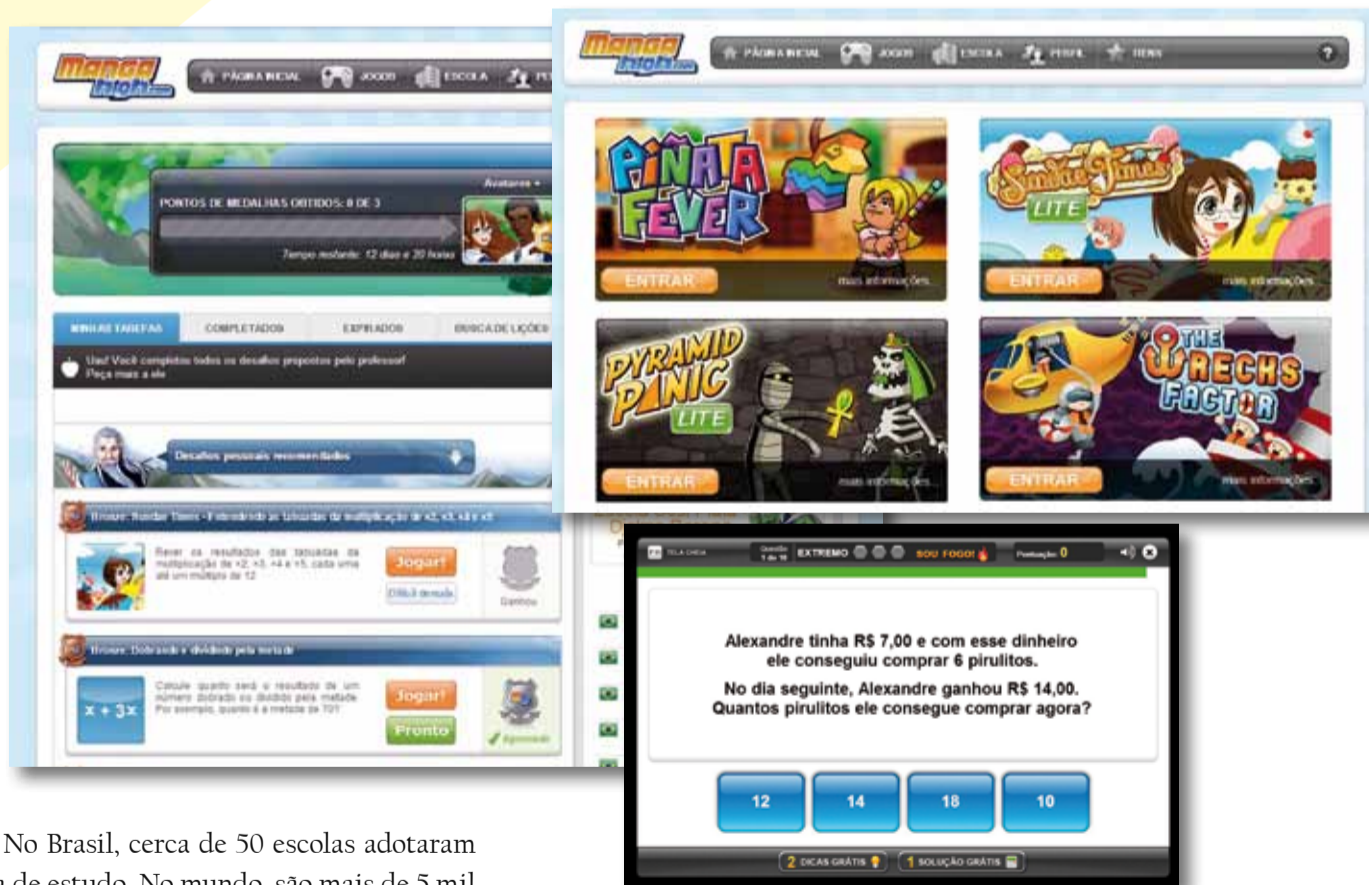
Manga High

Manga High é uma plataforma de exercícios online em formato de games. O aluno joga e ganha medalhas virtuais, que o classifica em uma espécie de torneio online disputado com outros colegas. No Brasil, cerca de 50 escolas adotaram a Manga High como ferramenta de estudo. No mundo, são mais de 5 mil instituições de ensino. Cerca de 1,7 milhão de usuários resolvem até 3 milhões de exercícios por dia.

A ferramenta online desenvolvida na Inglaterra tem o design inspirado nos animes (animações japonesas) e mangás (quadrinhos japoneses), bastante populares entre os jovens na última década. Sendo assim, o ambiente descontraído ao qual o aluno é exposto faz com que a aprendizagem ocorra de maneira divertida e eficaz.



Para alunos com alguma dificuldade, a plataforma permite identificar e reforçar conceitos que não tenham sido bem assimilados. Já para os que têm facilidade com números, os games podem acelerar o aprendizado. Fábio Oliveira diz que o objetivo é promover o aprendizado da Matemática de uma forma mais interessante e moderna para os alunos do Ensino Fundamental 1 e do Ensino Fundamental 2.



O estudante realiza uma avaliação de diagnóstico elaborada com base na Teoria de Respostas ao Item (TRI) para determinar quais os pontos fracos e fortes nas diferentes áreas de conhecimento. Quanto mais informações forem obtidas sobre o aluno, mais fácil será encontrar os desvios em seu aprendizado. Esse diagnóstico vai possibilitar a elaboração de um plano de estudos personalizado.

ológicas vão nômico no PENSI

Plataforma adaptativa

Os alunos do Ensino Fundamental 2 e do Ensino Médio terão a oportunidade de receber trabalhos domiciliares (TDs) e missões semanais de estudos totalmente personalizados. A plataforma se adapta ao aluno quando o mesmo responde as questões objetivas dos testes e simulados. Quando ele acerta as respostas, o programa aumenta a dificuldade da próxima questão, até se certificar o quanto o aluno tem conhecimento sobre a matéria. Se errar, as questões ficam no mesmo nível ou até mais fáceis.

A plataforma se adapta ao aluno quando o mesmo responde as questões objetivas dos testes e simulados. Se ele acertar as respostas, o programa aumenta a dificuldade da próxima questão, até se certificar de quanto o



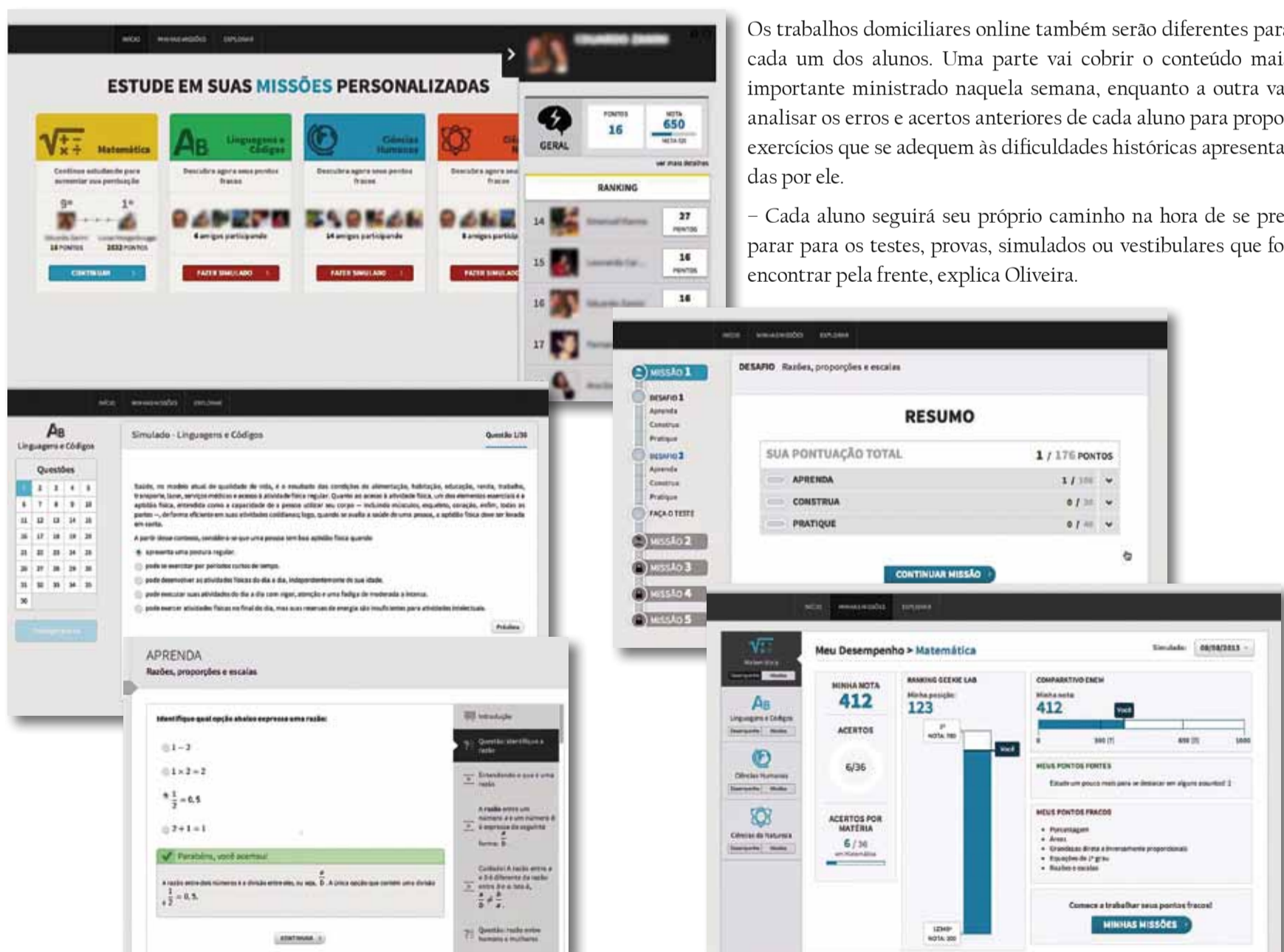
aluno sabe sobre a matéria. Se errar, as questões ficam no mesmo nível ou até mais fáceis.

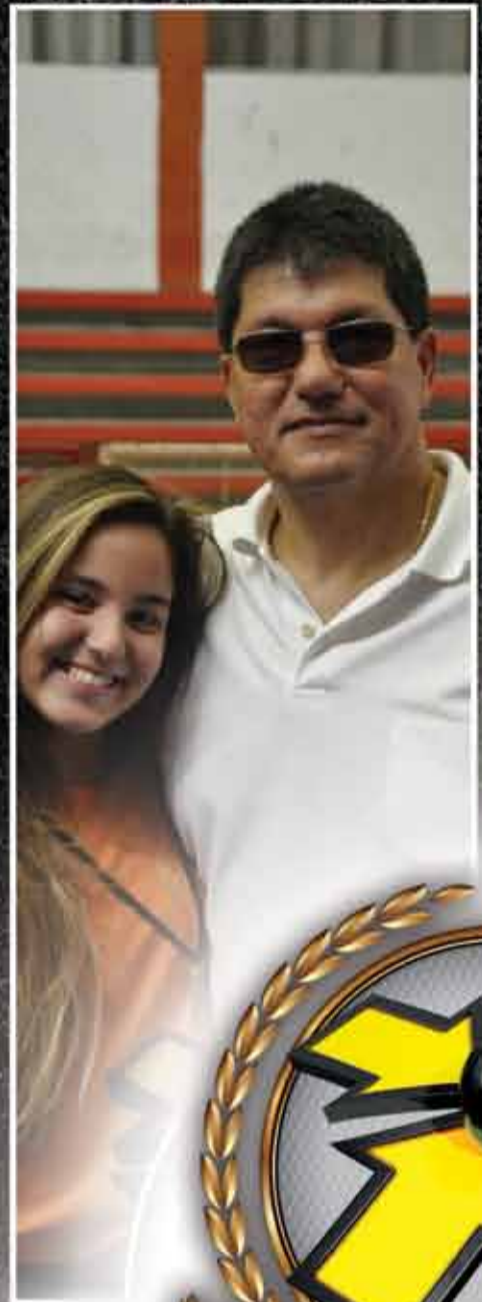
Assim, a avaliação utiliza cada resultado para se tornar mais precisa. A ideia é conseguir chegar a um nível de detalhamento que permita dizer, por exemplo, se um aluno errou o exercício de matemática porque não sabia a matéria ou porque não compreendeu o enunciado.

E tem mais. Além de indicar as dificuldades dos alunos, serão oferecidas sugestões online de vídeos de conteúdos e listas de exercícios para que os alunos possam de fato trabalhar sobre suas dúvidas de forma guiada pela equipe de professores, e não por conta própria. Tais conteúdos serão acompanhados em tempo real pela orientação pedagógica, que saberá quais alunos em dificuldades cumpriram suas tarefas e quais ainda não as realizaram.

Os trabalhos domiciliares online também serão diferentes para cada um dos alunos. Uma parte vai cobrir o conteúdo mais importante ministrado naquela semana, enquanto a outra vai analisar os erros e acertos anteriores de cada aluno para propor exercícios que se adequem às dificuldades históricas apresentadas por ele.

– Cada aluno seguirá seu próprio caminho na hora de se preparar para os testes, provas, simulados ou vestibulares que for encontrar pela frente, explica Oliveira.







Fotos: Alexandre Macedo



Fotos: Alexandre Macedo

Acolhimento antes da prova

O programa de acolhimento do PENSI está presente nos principais concursos vestibulares e faz a diferença para o aluno que está prestes a cumprir mais uma importante etapa em sua vida. No local do concurso, antes das provas, a equipe recebe os candidatos oferecendo lanches, bizuários e, ao final, entrega dos gabaritos. Professores e diretores estão sempre presentes na concentração, estimulando os alunos.

QUADRO DE AVISOS > Colação de Grau – 2013

Unidades do Rio

15/12 – Domingo

Local: Centro de Convenções Sul América - Av. Paulo de Frontin, 1 - Cidade Nova, RJ.

9º ano do Ensino Fundamental - 08h30 (Madureira, Vila da Penha e Ilha do Governador)

9º ano do Ensino Fundamental - 11h (Freguesia, Copacabana, Tijuca e Recreio)

3ª série do Ensino Médio - 14h (Madureira, Campo Grande e Vila da Penha)

3ª série do Ensino Médio - 17h (Tijuca, Ipanema e Méier)

3ª série do Ensino Médio - 20h30 (Freguesia e Recreio)

Unidades de Niterói

22/12 – Domingo

Local: Clube Português de Niterói - rua Prof. Lara Villela, 176 - Ingá - Niterói, RJ.

9º ano do Ensino Fundamental - 15h30 (Icaraí e Itaipu)

3ª série do Ensino Médio - 19h (Icaraí e Itaipu)

É importante que os formandos cheguem com uma hora e trinta minutos de antecedência. Esse tempo será utilizado para que todos recebam as roupas da cerimônia e posem para as fotos.

NA REDE

Curta o PENSI na internet e fique atento a todas as novidades



www.twitter.com/colegiopensi



www.facebook.com/colegiopensi



youtube.com/atendimentopensi

PENSI desde Pontinho



PONTINHO
PENSI - DO INFANTIL AO FUNDAMENTAL

Entrando no túnel do tempo

Quem entra no Pontinho Recreio – unidade do Ensino Fundamental do PENSI – na hora do intervalo tem a sensação de ter viajado no túnel do tempo. Com a proposta de resgatar brincadeiras desconhecidas da geração que já nasceu sob o domínio de games e aplicativos, a equipe pedagógica resolveu investir em projetos que ensinam a brincar como antigamente. E a criançada entrou na brincadeira.

Em casa, os pais também se surpreendem ao descobrir que a brincadeira “nova” que está fazendo a alegria da criança é a mesma que divertiu a infância de várias gerações: elástico, amarelinha, passa anel, entre outras. Além de estimular a criatividade e a capacidade de socialização, essas atividades exercitam a memória de forma lúdica e prazerosa e trabalham o desenvolvimento da coordenação motora.

O projeto desenvolvido pela equipe do Pontinho Recreio com a coordenação do professor de Educação Física, Marcos Monte, apresenta formas de diversão com possibilidades de criar jogos e brincadeiras. Para a diretora da unidade, Márcia Gioffi, trata-se também de uma alternativa para manter as crianças menos tempo presas ao fascínio dos jogos eletrônicos:

– A tecnologia trouxe formas de brincar que não exigem a criatividade das crianças, pois elas já encontram tudo pronto. Participando de brincadeiras antigas, sentem-se livres para criar suas próprias regras, precisam usar a imaginação. Além disso, aprendem que para brincar não é preciso gastar, explica.

Por meio dos jogos, os alunos têm a oportunidade de participar de uma série de situações que envolvem equilíbrio e outros desafios corporais por meio do uso de objetos, de obstáculos e alvos. Combinadas entre si, as atividades garantem situações significativas de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social da criança. Os jogos também podem contribuir para desenvolver a solidariedade e a cooperação.

– Ela aprende a esperar a sua vez e também a ganhar e perder. Tal aprendizado incentiva a autoavaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que é capaz de realizar, fortalecendo sua autoestima, diz Gioffi.



MERECE RESPEITO

Com foco nos estudos 24 horas por dia

No alojamento, alunos se preparam para os vestibulares mais difíceis do país

Igor Albuquerque Araújo acorda cedo todos os dias e estuda durante a manhã inteira. Depois do almoço, segue para o Colégio PENSI – unidade Tijuca – e em poucos minutos está na sala de aula. Aos 17 anos, ele é um dos 22 moradores do alojamento que o Colégio e Curso PENSI mantém há três anos. Ali, aqueles considerados os melhores alunos da rede preparam-se para conquistar uma vaga nos mais disputados concursos vestibulares e militares do país, como IME e ITA.

O alojamento é uma “ajudinha a mais” que a rede PENSI dá aos alunos dedicados e determinados para que realizem os seus sonhos. Na casa de três andares, eles têm à disposição uma governanta, que também cozinha, uma arrumadeira e, à noite, um vigilante que garante a segurança. E os alunos não pagam um centavo a mais. Tudo isso é investimento no

futuro deles. Desta forma, podem dedicar-se inteiramente aos seus objetivos.

Junto a Igor, meninos de vários bairros do Rio, e até de outros Estados, também se preparam, com foco e determinação. Internet, só moderadamente. Lazer, só nos fins de semana, quando a maioria vai para casa;

– O alojamento é perto do colégio e assim não perdemos tempo com deslocamentos ou trânsito. Fica muito mais fácil ter foco nos estudos, conta Igor, que sonha com uma vaga para estudar Matemática na PUC ou na FGV. Ano passado, ainda no 2ª série do EM, ele passou para o IME e AFA.

– O ritmo no alojamento é mais puxado, mas vale muito a pena. Fica muito mais fácil se con-

centrar. Outra vantagem é morar com pessoas que têm o mesmo objetivo. Tiramos as dúvidas uns dos outros e todos se ajudam, conta.

Oferecer “casa, comida e roupa lavada” é um diferencial, porém, não é fácil ser “convidado” a integrar o grupo do alojamento. Além de ter boas notas, o aluno precisa ser “agregador”, como explica o professor Rodrigo Villard:

– Não basta ser bom só nos estudos. O aluno precisa ser muito bom também como pessoa. O ideal é que seja tranquilo e tenha “espírito de grupo”, explica Villard.



Foto: Alexandre Macedo

Jovem diz cada uma... (professor também é jovem)

“Tia, já desescrevi tudo!”

Aluno da Educação Infantil do Pontinho-Freguesia, explicando à professora que já tinha apagado o que havia escrito no caderno

“É uma pirâmide que foi construída na mata”

Resposta de um aluno do PENSI Madureira sobre pirâmide ecológica, também denominada pirâmide trófica, durante aula de Biologia.

“É quando o pulmão fica obstruído”

Resposta de um aluno do PENSI-Tijuca explicando sobre enfarto.

“Pela raiva”

Explicação de um aluno do PENSI-Recreio sobre a transmissão da cólera, deixando o professor de ciências com muita raiva.

“Os movimentos nas ruas do Rio tiveram percussão mundial”

Aluno do PENSI-Freguesia confundindo percussão com repercussão.

Na internet, com cuidado

Usuário pode cometer ou ser alvo de delitos sem ter conhecimento

No Facebook, em meio a uma brincadeira, alguém ofende um colega; outro joga online em rede wi-fi com pessoas que mal conhece. Curioso, um jovem faz download de imagens com cenas íntimas de alguém, feitas ou não com o consentimento. Comuns, as três situações são muito perigosas, podem configurar delitos ou ameaçar a segurança da rede, deixando o usuário suscetível a crimes virtuais. Na maioria das vezes, ele nem sabe disso.

É claro que as novas tecnologias exercem papel fundamental no dia a dia, mas ela fez surgir também uma nova modalidade de delito: o crime virtual. O usuário pode cometer ou ser alvo de infração na rede sem ter consciência disso. E dados revelam que só aumenta o número de crianças e jovens envolvidos. Por isso, é muito importante conhecer as práticas mais comuns de crimes virtuais e usar a web com responsabilidade.

E o que são crimes virtuais? São delitos praticados por meio da internet que podem ser enquadrados no Código Penal Brasileiro. Os infratores estão sujeitos a penas previstas em lei e devem ser denunciados. Punições para menores de 18 anos podem ser prestação de serviços à comunidade ou até internação em uma instituição.

Analista de sistemas, administrador de redes, bacharelado em Direito e membro da Comissão de Direito Eletrônico e de Crimes de Alta Tecnologia da OAB-SP, Moisés de Oliveira Cassanti explica que a maioria das pessoas ainda não sabe reconhecer uma situação que configura crime da internet.

– Acusar alguém, caluniar, ameaçar, por exemplo, afirmando que ela será vítima de algum mal e divulgar informações relacionadas a preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional (discriminação) é um crime comum nas redes sociais, diz Cassanti.

O assunto é sério. Através da internet, uma pessoa mal-intencionada é capaz também de entrar em sua casa sem que você perceba. Sem disparar um tiro, pode roubar ou destruir a imagem de alguém em poucos minutos. Por isso, cuidados básicos são importantes: modifique frequentemente senhas de acesso, verifique a idoneidade e a segurança dos sites antes de fazer cadastros ou compras, não abra emails desconhecidos, não mantenha em seu poder nem passe adiante imagens ou conteúdo íntimo de alguém, tenha cuidado com malwares (softwares maliciosos instalados sem permissão do usuário, como vírus) e não faça menção a alguém de forma ofensiva.

Onde denunciar

No Estado do Rio de Janeiro, a Delegacia de Repressão aos Crimes de Informática (DRCI) fica na rua Professor Clementino Fraga, nº 77 (2º andar), Cidade Nova (prédio da 6ª DP), Rio de Janeiro, telefones 2332-8192, 2332-8188 e 2332-8191. E-mail: drci@pcivil.rj.gov.br.

SAIBA MAIS

<http://www.internetresponsavel.com.br/>

<http://www.crimespelainternet.com.br/>

<http://home.siteinteligente.com/si/site/055004>

Crimes virtuais mais praticados:

- **Insultos** – Falar mal ou insultar alguém pode gerar processo com base no Artigo 140 do Código Penal;
- **Calúnia** – Inventar histórias sobre alguém pode ser enquadrado no Artigo 138 do Código Penal;
- **Difamação** – Associar uma pessoa a um fato que ofende sua reputação. Artigo 139 do Código Penal;
- **Divulgação de segredo** – Revelar segredos de terceiros na internet, ou de documentos/correspondência confidenciais que possam causar dano. Processo com base no Artigo 153 do Código Penal;
- **Escárnio por motivo de religião** – Criar comunidade online que fale sobre pessoas e religiões. Artigo 208 do Código Penal;
- **Favorecimento da prostituição** – Artigo 228 do Código Penal;
- **Escrito ou objeto obsceno** – Ter a posse de escritos ou imagens de pessoas nuas ou em situações íntimas que podem ser remetidas por emails ou divulgadas. Artigo 234 do Código Penal;
- **Incitação ao crime** – Artigo 286 do Código Penal;
- **Apologia de crime** – Criar comunidades, fóruns, blogs, para ensinar “trambiques” ou divulgar ações ilícitas realizadas no passado, no presente ou que serão realizadas no futuro. Artigo 287 do Código Penal;
- **Falsa identidade** – Mentir informações como nome, idade, estado civil e sexo para obter vantagem ou prejudicar alguém. Criar perfil falso pode levar a processo judicial com base no Artigo 307 do Código Penal.
- **Preconceito** – Comentar em chats, emails, blogs e redes sociais, algo que remeta a preconceito ou discriminação em relação a religiões, etnias, cor, etc. Artigo 20 da Lei 7.716/89
- **Pedofilia** – Troca de informações ou imagens envolvendo crianças ou adolescentes.
- **Ameaça** – Escrever ou mostrar imagem que ameace alguém, ainda que em tom de brincadeira. Quando é feito de maneira anônima, é possível para a polícia e para o provedor descobrir o autor. Artigo 147 do Código Penal;
- **Estelionato** – Quando o criminoso engana a vítima para conseguir vantagem financeira. Artigo 171 do Código Penal;
- **Phishing** – É quando informações particulares ou sigilosas (como número do CPF, da conta bancária e senha de acesso) são capturadas para serem usadas em roubo ou fraude. Artigo 171 do Código Penal;
- **Pirataria** – Copiar ou reproduzir músicas, livros e outras criações artísticas sem autorização do autor. Também é pirataria usar softwares vendidos pelas empresas, instalados sem pagar por eles. Art. 184 do Código Penal;
- **Violação de dispositivos** – A lei 12.737 de 2012, a chamada lei “Carolina Dieckmann”, entre outras coisas, torna crime a invasão de aparelhos eletrônicos para obtenção de dados íntimos.

PAPO RÁPIDO

Eri Johnson

Talento para divertir

Eri Johnson é diversão garantida. Aos 52 anos de idade, 33 de teatro, atualmente ele faz rir nos palcos com a peça “Pequeno Dicionário Amoroso”, dirigida por Jorge Fernando no Teatro Leblon; no cinema com “Se puder dirija”, primeiro filme brasileiro em 3D, e também nas participações constantes na TV, como o programa da Xuxa. Eri não para. Que bom!

Foi em um concurso de dança na extinta tevê Tupi, que o ator deu início à carreira. A primeira novela na televisão foi “Hipertensão”(1987), e logo veio uma galeria de personagens de destaque, como Lulu, de “Barriga de Aluguel”; Adilson, de “Explode Coração”; Ligeirinho, de “O Clone”; Valdomiro, de “América” e Zé da Feira, em “Duas Caras”. Eri Johnson também integrou a escolinha do Professor Raimundo, de Chico Anysio. No cinema é o seu quarto filme.

No teatro atuou em mais de dez espetáculos, entre eles, “Aluga-se um Namorado”, que ficou em cartaz por 15 anos em turnê nas principais cidades do país. Famoso também por imitar celebridades, ainda criança provocava gargalhadas imitando bichos, os amigos da rua e personalidades da televisão. Para Eri, que não chegou a fazer cursos de teatro, muitas vezes a sorte é um fator fundamental na profissão que escolheu. Pode ser. Mas, plagiando Vinicius de Moraes, neste caso, talento foi fundamental.

Crescer • *dedicação*

Curte • *vida*

Compartilha • *felicidade*

Uma saudade • *minha mãe, meu pai*

Ideal • *ser feliz*

Exemplo • *Deus*

Para rir • *teatro*

Para chorar • *pobreza*

Perda de tempo • *namorar sem gostar*

Amizade • *fundamental*

O que o faria desistir • *falta de prazer*

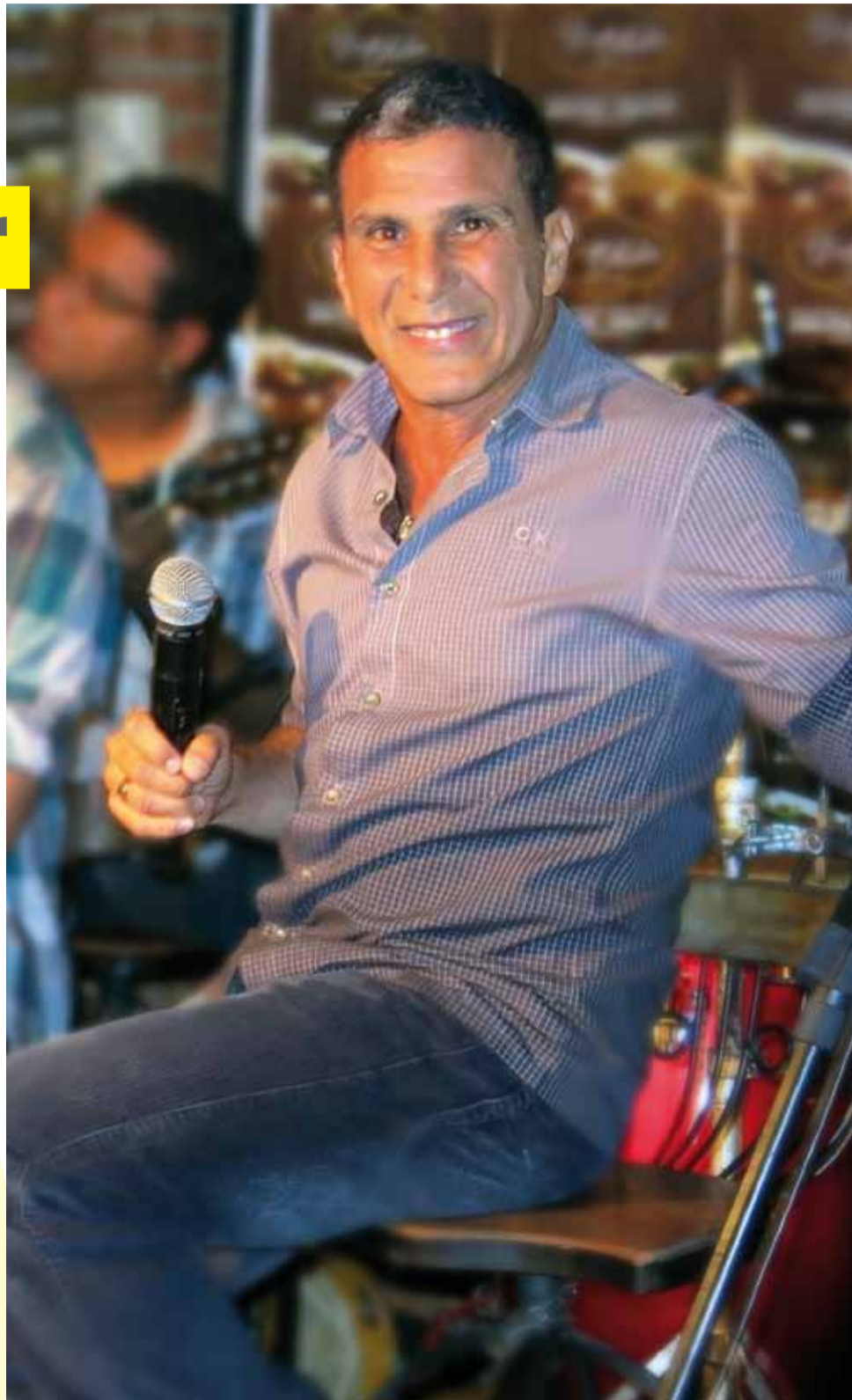


Foto: Graciete Grace Marinho

Uma mania • *rezar*

Uma loucura • *todas*

Livro pra acompanhar nas viagens • *“O poder da mente”*

Filme pra rever • *“Dois Filhos de Francisco”*

O melhor da escola • *as paqueras...*

Um professor • *Chico Anysio*

Uma Citação • *Ser feliz de verdade, é ter Deus no coração.*

Expediente

O jornal Intervalo é uma publicação trimestral do Colégio e Curso PENSI • Departamento de marketing: Rua Pareto, número 12, Tijuca – RJ – CEP: 20550.120 – Fone: (21) 2568-6834 • Editor e jornalista responsável: Graciete Grace Marinho 16.547Mtb • Projeto gráfico: Agência3 e Amarillo Bernard • Diagramação: Amarillo Bernard e Márcio Nunes • Tiragem: 8.000 exemplares.