



# BEM PARANÁ

O JORNAL DO ESTADO.

Curitiba, quinta-feira, 1ª de outubro de 2015 | Ano 32 | Número 10.258

R\$ 1,00

## Após ano fraco, turismo de negócios volta a decolar em Curitiba

Capital registra um aumento no número de eventos e de visitantes e passa a ser o 5º maior destino corporativo do País | Cidades, 7



Valquir Aureliano

### Paraná terá R\$ 6,8 bi para investir em 2016

- Valor representa 12% do total do Orçamento para o próximo ano | 4
- Prestação de contas indica que receita sobe 6% e despesa cai 9,4% | 3

### Alta da gasolina provoca corrida aos postos

Depois que a Petrobras anunciou o reajuste da gasolina (6%) e do diesel (4%) nas refinarias, na noite de terça-feira, postos de Curitiba já amanheceram ontem com preços corrigidos na bomba. Em alguns postos o preço do litro da gasolina chegava quase aos R\$ 3,40. No final da tarde, havia relatos de filas em postos que ainda praticavam preços antigos. Não adianta muito recorrer ao etanol, já que o preço nas usinas teve reajuste de 6%, o que impacta nas bombas. | **Economia, 6**

### Após greve, agências do INSS reabrem a partir de hoje

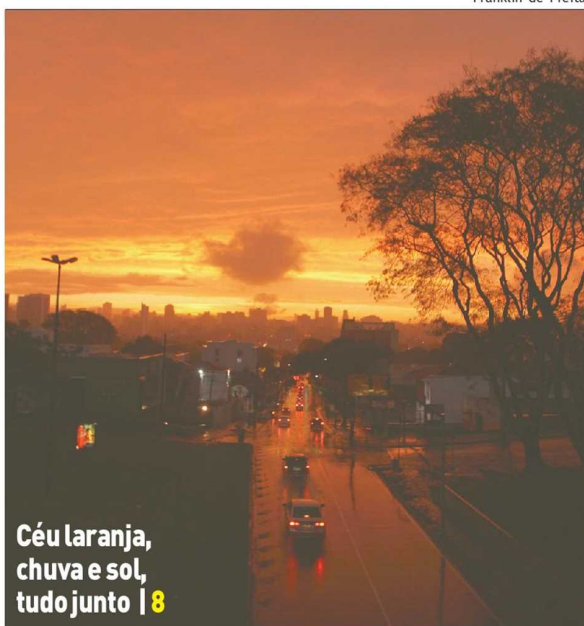
Economia, 6

### No dia da terceira idade, geriatras pedem uma reflexão

Cidades, 8

### Jogo online "recorre" a trabalhadores voluntários

Tecnologia, 9



Franklin de Freitas



Atlético empata e avança na Copa Sul-Americana | 10

### Sistema de ônibus pode parar, dizem empresas

Em Curitiba, empresas vão à Justiça contra nova tarifa, de R\$ 3,21 | 6



# Quer ser voluntário? Então jogue online

Proposta inovadora já envolve 1.500 pessoas de uma empresa de telefonia

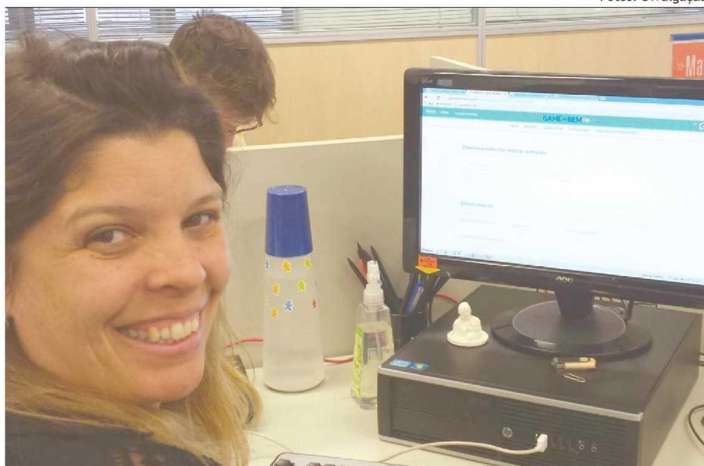
Já pensou em realizar trabalho voluntário sem sair de casa? Para estimular quem tem vontade de atuar em favor do próximo, mas possui pouco tempo para se dedicar a uma causa, a Fundação Telefônica criou o "Game do Bem" - um jogo online de exercício da cidadania. Composto por missões de cunho socioambiental, o game é destinado aos mais de 36 mil colaboradores do grupo Telefônica no Brasil, mas pode ser expandido para até três familiares e amigos por participante.

Dividido em seis fases, com 100 missões pré-estabelecidas e classificadas em seis categorias diferentes, o jogo pode ser acessado em qualquer lugar ou momento, a partir de um dispositivo conectado à internet. Tem como meta atingir cinco mil missões e conquistar a adesão de 1700 voluntários até dezembro. O jogo já atraiu mais de 1,3 mil pessoas, conectadas a favor das mais diferentes causas.

O game inicia com a criação de um avatar que mora em uma cidade cinza, poluída e suja. Com o avanço das fases a cidade se torna colorida e mais cidadã. Entre os trabalhos voluntários listados estão a gravação de áudiolivros que serão destinados à pessoas surdas e a "esquecer" um livro em um banco ou praça da cidade para incentivar a leitura. Todas as ações devem ser comprovadas por meio de selfies que são enviadas para o próprio jogo.

A colaboradora Shirley Ordônio está competindo para ganhar. Uma das ações que já incluiu no game foi a implantação do primeiro playground de Curitiba adaptado para crianças com deficiência. Inaugurado no dia 22 de setembro, no Passeio Público, o projeto foi ideia dela e contou com a presença do prefeito Gustavo Fruet.

Fases — As atividades mudam de acordo com o avanço nas fases. Todos os colaboradores da Telefônica Vivo podem convidar até três parentes para participarem do game. Os três funcionários que mais pontuarem no jogo ganham uma viagem com acompanhante para o Ceará, para conhecerem uma ONG atendida pela Fundação.



Fotos: Divulgação

A colaboradora Shirley Ordônio está competindo para ganhar. Foi dela a ideia...



... do parquinho adaptado para crianças especiais que foi construído em Curitiba

## FASES

Um exemplo é a economia de água. O jogo tem cinco missões dedicadas ao tema, que estão distribuídas nas seguintes fases:

- Fase 1**  
Água nossa de cada dia
- Fase 2**  
Água: como reaproveitar 100%
- Fase 4**  
Fiscal da água
- Fase 5**  
Consumo consciente da água e Água se economiza assim

## OS EIXOS DE ATUAÇÃO SÃO:

### Cidadania Digital

Fazer um post nas mídias sociais sobre uma causa importante da cidade ou do bairro (50 pontos)

### Mobilidade urbana

Incentivar o uso da bicicleta como meio de transporte (120 pontos)

### Meio Ambiente e Proteção dos Animais

Criação de uma rede de caronas solidárias com revezamento de motoristas e passageiros ou adoção de animais (60 pontos)

### Empreendedorismo social

Apoiar projetos inscritos nos sites de financiamento coletivo (90 pontos)

### Tecnologia e Educação

Incentivar o conhecimento e download de publicações do Acervo da Fundação Telefônica (150 pontos)

## PONTOCOM

Josianne Ritz | josianne@bemparana.com.br

## 83% das adolescentes brasileiras têm smartphone

A difusão das plataformas mobile e das redes sociais é a principal raiz de um traço marcante entre as adolescentes de hoje: é na comodidade de seus quartos, e não em ambientes externos, que elas desenvolvem a sociabilidade e constroem uma identidade. Esta é a principal conclusão da pesquisa 101 Quartos, realizada pela CAPRICHIO, que revela que as principais atividades ligadas à afirmação da personalidade — como escolher os melhores looks, experimentar produtos de beleza, assistir às suas séries favoritas e interagir com amigos e colegas — se passa principalmente no quarto. A pesquisa é composta de dois levantamentos — o primeiro, quantitativo, entrevistou 4.747 adolescentes entre 14 e 17 anos das classes A (22%), B (60%) e C (18%); já o segundo, qualitativo, consistiu em visitas aos quartos de 101 adolescentes, presencialmente e por skype.

Segundo a pesquisa, 100% das entrevistadas têm conexão no quarto e a grande maioria, 83%, tem um smartphone, enquanto 48% têm um computador só delas. Conectadas a maior parte do tempo e trocando dicas e informações por mídias sociais, elas são consumidoras ativas e bem informadas. A maioria (61%) afirma ter um conjunto de make "só delas". Alguns produtos, mostra a pesquisa, são regra entre as adolescentes: 90% usam máscara para os cílios, 70% usam batom e 64% aplicam pó. O financiamento desse consumo, em grande parte, provém da renda dos pais. Metade das entrevistadas não tem mesada e 54% não têm cartão de crédito — apenas 10% delas trabalham.

## SOS mau hálito

O mau hálito, conhecido cientificamente como halitose, atinge 50 milhões de pessoas no Brasil, segundo a Associação Brasileira de Halitose (ABHA). Para ajudar essas pessoas, a ABHA disponibilizou uma ferramenta para que amigos informem aos outros sobre problemas no hálito, o SOS Mau Hálito. O site manda um recado educado e anônimo. <http://www.abha.org.br/sosmauhalito>

## Biblioteca de Apps

### Streaming de Jay-Z

O Tidal, controverso serviço de música por streaming do rapper Jay-Z, chegou Brasil, seis meses depois do lançamento oficial nos EUA. Novos usuários poderão testar o serviço gratuitamente por um mês. Assim como no restante do mundo, o Tidal chega ao Brasil em duas categorias: Tidal Premium: streaming padrão, acesso total a biblioteca de mais de 30 milhões de músicas e playlists com curadoria especializada por R\$ 14,90 e Tidal HiFi: a categoria carro-chefe do serviço, que oferece streaming de alta qualidade com a tecnologia LossLess, que permite uma maior qualidade de som; acesso a biblioteca de mais de 30 milhões de músicas e playlists com curadoria especializada por R\$ 29,80.

## Bizarre na rede



### Café, um toque na obra de arte

O artista alemão Stefan Kuhnigk deu um toque especial na sua obra. Ele resolveu jogar um pouco de café. Isso mesmo. Bizarro e bonito. Veja mais no <http://www.toxel.com/inspiration/2015/09/29/coffee-monsters/>