

JORNAL DA EA



CLUBES DO EFII - #03 - OUT/NOV - 2025



Qualidade do lanche dos bolsistas

NOTÍCIAS

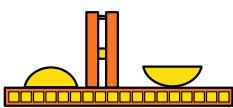
Sabemos a falta que a cantina faz para nós alunos, principalmente para aqueles que são bolsistas. Pensando nisso, arrecadamos opiniões dos bolsistas, alunos não bolsistas e professores sobre a qualidade do lanche entregue e sobre os direitos ao lanche na escola.



FOTO DE FRANCISCO E RYUU, 2025

JORNAL DA EA ENTREVISTA HENRIQUE ALVES, DO 8º ANO, QUE RECEBE BOLSA-LANCHE.

Na Escola de Aplicação, 86 alunos são bolsistas, sendo 30 do EFII, e 4 do Ensino Médio (os outros 52 são do período da tarde).



Pra lá da escola

Outras opiniões que ouvimos foram além da qualidade dos lanches dos bolsistas, falando sobre o direito de todos os alunos receberem alimentação.

No Brasil, existe uma lei que diz isso. A Lei nº 11.947 de 2009 fala no Artigo 3º: “A alimentação escolar é direito dos alunos da educação básica pública e dever do Estado”. E agora só falta a Escola de Aplicação se adequar à lei.

Interclasse

Procuramos a professora Carol para saber sobre o interclasse. Descobrimos que ainda não aconteceu por conta da desorganização geral, falta de entrega de fichas de inscrição e também por causa da reforma da quadra. Mas o esperado é que ainda aconteça, se todos colaborarem.

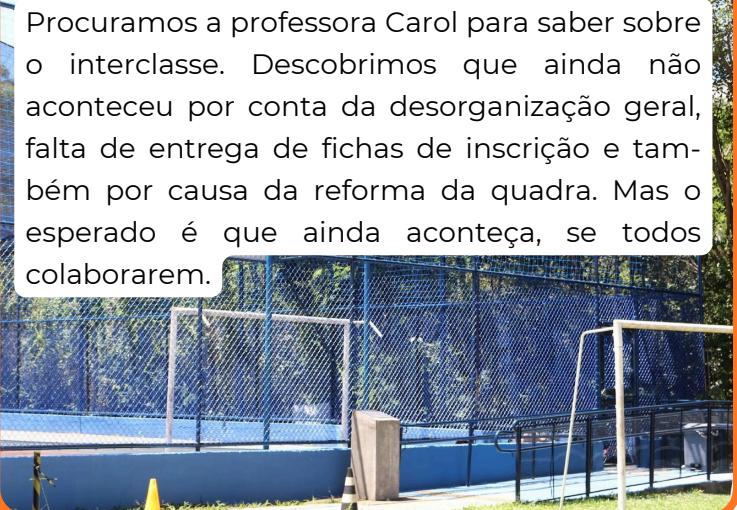
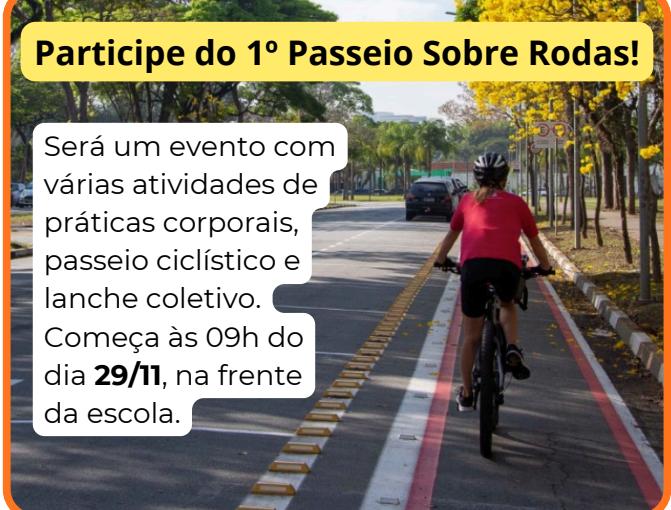


FOTO DE FRANCISCO E RYUU, 2025

ESPORTES NA EA

Participe do 1º Passeio Sobre Rodas!

Será um evento com várias atividades de práticas corporais, passeio ciclístico e lanche coletivo. Começa às 09h do dia **29/11**, na frente da escola.



FONTE: JORNAL DA USP



O movimento **Blackout** teve o seu primeiro ato na festa da escola em 2024, espalhando cartazes com denúncias de casos e comentários racistas ouvidos por seus integrantes ou colegas de turma.

Infelizmente, alguns dias depois os cartazes apareceram rasgados ou arrancados. Segundo a gestão da escola, isso foi obra de seguranças noturnos, que acharam que os cartazes eram vandalismo.

A ideia do Blackout surgiu a partir de um comentário racista que uma colega ouviu durante um jogo/campeonato de vôlei.

O grupo **Blackout** tem como principal objetivo mostrar a todos da comunidade estudantil da EA os casos de racismo que vinham acontecendo durante o período escolar e que, segundo eles, muitas vezes eram negligenciados ou então não tinham um retorno efetivo para as vítimas.

O grupo também fez atividades com algumas turmas, como a ida ao Museu das Favelas, e fez ações junto com o projeto Negritudes (da EA). O Blackout disse que vai continuar com as atividades, pois o racismo continua ativo nas escolas. Eles pretendem expandir o movimento, planejar atividades e etc., para que mais pessoas possam conhecer e pensar sobre as atitudes racistas que ocorrem nas escolas. Aqui estão algumas opiniões sobre o Blackout:

Protocolo antirracista

O Blackout, juntamente ao projeto Negritudes, fez o primeiro protocolo antirracista da USP. Esse protocolo tem como principal objetivo estimular a direção a classificar qualquer situação remetente a cor e características físicas como racismo.

Foi natural o Blackout se juntar com o Negritudes por conta da temática. Aconteceu que o Blackout veio até nós com denúncias sobre casos de racismo sofridos pelos alunos do ensino médio. Então nós, do Negritudes, fizemos uma reunião com o Blackout e decidimos nos juntar.

(professora Cláudia, Francês)

Eu acho que é um projeto muito importante para a escola, eu acho que a organização deles no dia da Festa da EA foi fundamental para que alertasse a direção da escola, e toda a comunidade escolar, dos casos de racismo que podem acontecer em qualquer espaço e em qualquer escola.

(professor Rafael, Ciências)

Eu acho que é um projeto que agrupa muito na nossa vida escolar.

Vários



FOTO DE FRANCISCO E RYUU, 2025

JORNAL DA EA ENTREVISTA ANTÔNIO, LUIZA E JÚLIA, ESTUDANTES DO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO, MEMBROS DO BLACKOUT

Ao longo do ano, nos recreios, mais especificamente no *volinholo*, tem sido relatadas algumas intrigas, e a grande maioria ocorre entre o 6º e o 9º anos do EFII, que são os mais participativos na hora de jogar vôlei (no horário de intervalo). Entrevistamos alguns alunos de ambos os anos sobre o tema e eles disseram coisas parecidas, como:

Alguns alunos (na maioria do 6º ano) acham que não seria possível se divertir se as classes jogassem juntas.

Achamos que os dias deveriam ser divididos para jogarmos (igual ao futebol). Existe sim uma disputa.

ALUNOS DE 6º E 9º EFII

Se o 6º fizer algo de errado, o 9º ano já começa a implicar.

ESTUDANTE DO 9º EFII

Nós temos medo deles xingarem a gente.

ESTUDANTE DO 6º EFII

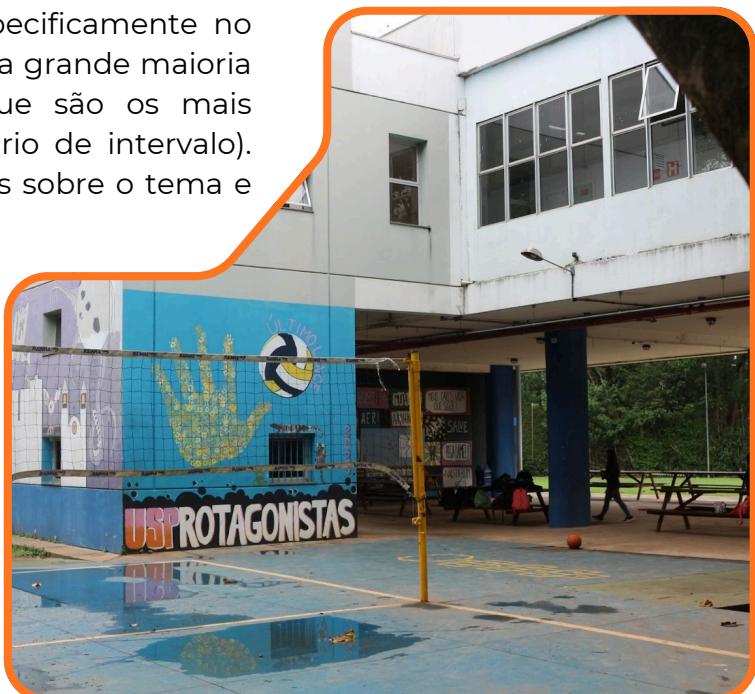


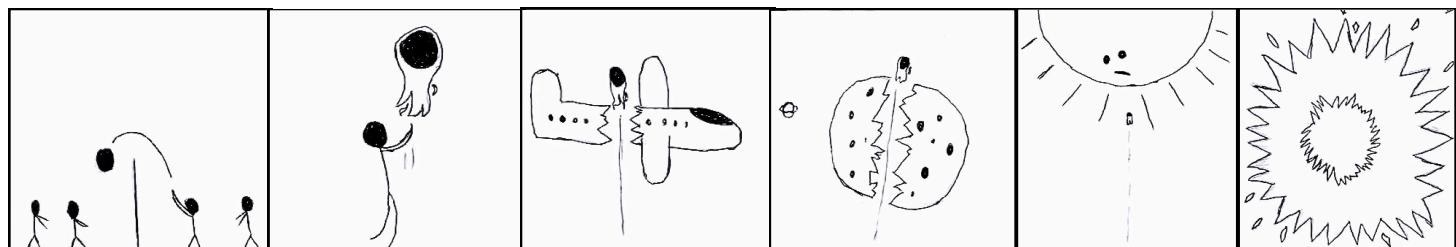
FOTO DE FRANCISCO E RYUU, 2025

VOLINHO: CENÁRIO DE DISPUTAS ENTRE 6º E 9º ANOS DO EF II

Eu vi poucas vezes o 6º tentar jogar e quando tentaram fizeram muita confusão. É só pedir que a gente deixa eles jogarem, para mim não tem nenhum problema, só ia ser desequilibrado.

ESTUDANTE DO 9º ANO

Em resumo, os alunos relataram que é uma disputa em que, além da relação social entre os estudantes ser um obstáculo, o porte físico também é uma questão. As idades dos alunos podem se diferenciar em até 4 anos, o que também poderia causar desconforto para alunos muito menores. E no geral (com exceções), ambos os anos concordam que o ideal seria chegar a um acordo entre as duas classes.



TIRINHA DE CAUÉ

Você vem para a escola todo dia, mas sabe a história dela?

HISTÓRIA DA EA



Tudo começou em **1958**, com uma classe experimental de 1º ano primário.

A partir disso foi constituída a escola. Seu nome era Escola Experimental. E seu objetivo: realizar ensaios de técnicas de ensino. Com o passar do tempo o ensino, a estrutura e até mesmo os desafios do dia a dia mudaram.

Para saber mais sobre esse assunto, procuramos e entrevistamos alunos e professores que já passaram e que ainda estão por aqui. Confira as respostas na próxima página.





Prof. Ernani (Matemática)

25 anos de trabalho na escola

Mudanças: desafios do dia a dia. Com o passar do tempo, as crianças e os adolescentes estão mudando, adolescentes têm acesso a coisas que não tinham antigamente, como a tecnologia, não vivem mais como antes. Rituais, gestos e formas de explicar diferentes.

Melhorou: tecnologia (antes tinha uma sala só para poder usar a televisão, por exemplo).

Piorou: infraestrutura (antes vinham mais verbas para a EA).

Direto da grande franquia de Tokusatsu e lançado em 2002 pela Toei e TV Asahi. Kamen Rider Ryuki acompanha a história do aspirante a jornalista Shinji Kido que, ao investigar um desaparecimento misterioso e entrar na residência do crime, acha um suspeito deck de cartas. E em meio à investigação e novos conhecidos, Shinji faz um pacto com um dragão do espelho que o faz se tornar Kamen Rider Ryuki, um herói portando cartas com diferentes habilidades, como espadas, lança chamas, invocar o dragão do espelho e um ataque final poderoso. Após isso ele é submetido a uma guerra com mais 12 Kamen Riders envolvidos, na qual o último Rider vivo terá um desejo realizado. Acompanhe a jornada de lutas, laços e mistérios com Shinji no Prime Video!



Kamen Rider Ryuki



DICAS CULTURAIS

"Aqueles que não lutarem, não sobreviverão!"



SPIRITUALPHOENIXART VIA
DEVIANTART (CC-AT-NC-ND)



Confira agora o depoimento do aluno **Luis Felipe** (9º EF) sobre o jogo Hollow Knight Silksong:

Jogo maravilhoso, excelente continuação, conseguiu cumprir o que foi proposto aos jogadores e conquistou novos públicos. Conseguiu fazer voltar a minha felicidade em jogar, é simplesmente sensacional! Trilha sonora, direção de arte e um ótimo roteiro, além de chefes de jogos muito bons e difíceis.

ARTMAW, VIA DEVIANT ART (CC-AT-NC-ND)



Hollow Knight Silksong

O jogo é a continuação do primeiro jogo da franquia **Hollow Knight** que fez um grande sucesso em 2017 tendo 15 milhões de cópias vendidas. A sinopse do primeiro jogo é a história da guerreira Hornet, que é sequestrada e levada para o misterioso reino de Fiar Longo, um mundo assombrado por seda e música. Sua missão é lutar e escalar o reino para alcançar o topo da cidadela brilhante, enquanto descobre os segredos de sua nova terra e de seu próprio passado. A continuação conta a história de um cavaleiro que viaja para o reino subterrâneo de Hallowfest, um lugar desolado de insetos, para descobrir o segredo por trás da ruína e da praga que o assola. Ele deve enfrentar criaturas perigosas e desvendar a história do reino através da exploração e do combate.

Terminou de ler? Não jogue fora! Entregue o jornal para quem ainda não viu ou deixe em algum lugar que outras pessoas possam ler.

Boas festas! E até 2026...



Equipe desta edição do Jornal da EA: Bento Estrela (investigação), Cauê Bernardo Ribeiro (tirinha), Cecília Ferreira Brolezzi (Ryuū) (fotos e edição), Daniel Freitas (design gráfico do título das seções "esportes"), Deborah Camilly (investigação), Estela Almeida Velloso (logo), Francisco Soares Barretti (fotos e edição), João Roque (notícias), Júlia Trajano Alves (história da EA), Marco Ranieri (notícias), Rafaela Ferreira de Freitas (esportes), Raquel Alves da Rocha Lima (história da EA), Ryan Witiuk de Barcellos (esportes), Samara Nunes da Silva (esportes), Samuel Alves Ferreira (dicas culturais), Sarah Masaro (esportes), Thete Bernardo dos Santos (história da EA), Valentina Alves Taveira (investigação), Vitor Coelho Silva (dicas culturais). **Proponentes do clube:** Thabata e Maria Valentina (notícias). **Professora responsável:** Mariana Martins Lemes (Geografia). **Orientadora Pedagógica e Educacional:** Fabiana Dias. **Diretora e Vice-diretora:** Vivian Batista da Silva e Lindiane Moretti. **Impressão:** gráficas EA e FEUSP.

