

ASSINADO O TERMO ADITIVO À CCT 2025-2027 DATA-BASE SETEMBRO



A campanha salarial Data-Base setembro/2026 FOI CONCLUÍDA E O TERMO ADITIVO FOI ASSINADO.

Diante de tantas dificuldades e sem perspectiva de melhoria em mesa de negociação, a categoria reunida em assembleia em 01/10/2026, decidiu aceitar a proposta patronal, considerando também que ir a dissídio seria um risco que não valeria a pena correr e entendendo que para o dissídio ser admitido pelo Tribunal a categoria teria de estar em greve, o que avaliaram ser uma meta irreal neste momento.

O PERCENTUAL DE REAJUSTE ALCANÇADO PARA OS PISOS E TÍQUETE FOI DE 4,8% E PARA OS SALÁRIOS E DEMAIS BENEFÍCIOS FOI DE 4,45%, SENDO A INFLAÇÃO DO PERÍODO DE 3,98%.

O resultado foi superior ao conquistado em outros estados para os trabalhadores de TI e similares em outras categorias também. Bancários e Correios, por exemplo, conquistaram igual percentual de ganho real, 0,6%, após vários dias de greve, sendo que os

bancários tiveram seus direitos do Acordo anterior preservados pelo Tribunal, enquanto os trabalhadores dos Correios perderam uma série de direitos históricos.

Todas as demais cláusulas da CCT foram renovadas com melhorias de redação. Porém, infelizmente, o patronato mineiro não evoluiu para compreender que reivindicações como o tíquete nas férias, uma décima terceira cesta de tíquete, o auxílio filho (antiga cláusula de creche) também para os pais entre outras, são evoluções necessárias da CCT, assim como uma melhoria nos pisos salariais.

O link para manifestar a oposição à taxa de fortalecimento sindical encontra-se no nosso site.

REPRESENTANTES DOS TRABALHADORES SE REÚNEM COM O PRESIDENTE DO SERPRO



No último dia 07/10, tivemos reunião com o presidente do SERPRO, solicitada há um tempo, onde apresentamos nossas preocupações e conversamos sobre uma série de problemas que integram um conjunto de manifestações dos trabalhadores: PLR, PGCS, RECLASSIFICAÇÃO, PLANO DE SAÚDE, ANISTIADOS, PSE's, REGIONAIS, TERCEIRIZAÇÃO, PRIVATIZAÇÃO.

Foi uma reunião importante, que deveria acontecer com periodicidade e assim nos manifestamos, o que certamente evitaria acumular problemas sem tratá-los.

Com uma pauta tão extensa e pontos tão sérios, o tempo de reunião foi insuficiente. Porém, com compromisso do Presidente de nos reunirmos periodicamente, cada ponto será tratado e a pauta será ordenada como um caminho de negociação permanente, para além da negociação de data-base específica.

Manifestamos nossa preocupação sobre estarmos perdendo um tempo precioso de conversar sobre o PLR antes de a Empresa ir à Secretaria de Coordenação e Governança das Empresas Estatais (SEST), pois este órgão reduz nossa margem de negociação, e foi bom ouvir que isto ainda não aconteceu. Usamos a DATAPREV como paradigma para expressar que reivindicamos a PLR LINEAR para TODOS os trabalhadores, já que isto foi reconquistado na DATAPREV.

Sobre reclassificação, manifestamos nossa visão de que se trata de um método que gera muita indignação nos trabalhadores, pois não os valoriza, não expressa nenhum critério objetivo e isso dá margem à prática de injustiça.

Houve receptividade em relação às nossas pontuações, porém, mais do que receptividade, precisamos de ações concretas da Empresa.

E foi bom ouvir sobre o que o SERPRO está fazendo em diversas frentes de trabalho, em que se busca resgatar o sentido de empresa pública a serviço do cidadão e como instrumento de implementação de políticas públicas em diversas áreas de demanda do governo federal.

Sabemos que o SERPRO, como empresa pública, é uma preocupação neste momento histórico, em razão

do processo eleitoral, pois pode sofrer uma descontinuidade em todo o trabalho que está sendo desenvolvido, principalmente tendo a clareza do que o candidato Flávio Bolsonaro defende, que é a política de privatização. Não podemos nos esquecer que esta empresa pública tão importante estava no rol de estatais que seriam privatizadas no governo do Bolsonaro pai.

Porém o tempo não para, a vida não para e nova reunião com o Presidente foi marcada para o final de novembro. Esperamos que estejamos inaugurando uma rotina de negociação permanente que se amplia para além da negociação coletiva, pois a vida do mundo do trabalho é dinâmica. E que tenhamos o fio de continuidade após o processo eleitoral.

LIVE: OS IMPACTOS DA PRIVATIZAÇÃO DO SERPRO PARA OS TRABALHADORES E PARA O ESTADO BRASILEIRO

Vamos falar de

PRIVATIZAÇÃO DO SERPRO

O QUE ESTÁ POR TRÁS DAS DISCUSSÕES SOBRE A PRIVATIZAÇÃO DO SERPRO? QUAIS OS IMPACTOS PARA OS TRABALHADORES, PARA A EMPRESA E PARA O ESTADO BRASILEIRO?

13 OUT | 19H TERÇA-FEIRA

Link da live: @sindadosmgoficial

PARTICIPE E AJUDE A DIVULGAR!

No próximo dia 13 de outubro (terça-feira), às 19h, será realizada uma transmissão ao vivo nas redes sociais do SINDADOS/MG para debater as discussões em torno da privatização do SERPRO (Serviço Federal de Processamento de Dados). O encontro busca esclarecer dúvidas e analisar os desdobramentos dessa pauta para a categoria, para a empresa pública e para a sociedade brasileira.

A live contará com a presença de convidados que conhecem de perto a realidade da Empresa e a atuação em defesa do patrimônio público:

- Rosane Cordeiro, coordenadora do SINDADOS/MG;
- Marco Sobrosa, ex-conselheiro de Administração do Serpro eleito pelos empregados;
- Deivi Kuhn, ex-conselheiro de Administração do Serpro eleito pelos empregados.

Durante o evento, os debatedores abordarão o que está por trás das propostas de desestatização e os reflexos imediatos nos direitos dos trabalhadores e na soberania de dados do Estado.

Será um espaço aberto para informação, diálogo e troca de ideias sobre o futuro da estatal. Participe, tire suas dúvidas e ajude a divulgar!

ACESSE:

https://www.youtube.com/live/vj_Vn7Qoa0g

CASO AUTISTICI/INVENTATI: A PROVA DO RISCO DA SOBERANIA



Certamente você não vai ler esta notícia em nenhum portal da grande imprensa!

Em 2001, do encontro de indivíduos e coletivos do movimento anticapitalista autônomo, nasceu o Autistici/Inventati A/I (Autistici/Inventati, , um movimento de interessados em tecnologia e atuantes na luta pelos direitos digitais. Por mais de duas décadas, este grupo Italiano ofereceu serviços online de internet (como Blogs, Email, websites e ferramentas de comunicação). Nada diferente do que uma série de empresas fornece na internet. A única coisa realmente diferente é que eles forneciam estes serviços de graça ou a preços módicos para organizações de esquerda que não tinham recursos ou tinham muito pouco.

Agora, em agosto de 2026, os EUA classificaram o grupo na categoria de “organização terrorista”, alegando que ele fornecia apoio a ativistas e organizações extremistas por meio de serviços que incluíam contas de e-mail, sites e ferramentas de comunicação. A acusação desencadeou uma rápida sequência de respostas institucionais que, segundo o Autistici/Inventati, impossibilitaram a

continuidade de suas operações, conforme apontou a reportagem da Reuters.

A primeira coisa que aconteceu foi que o domínio da organização, o autistici.org, foi retirado do ar. O mecanismo usado pelos EUA foi notificar a Public Interest Registry (PIR) da classificação de terrorista do Autistici/Inventati. Sendo a PIR uma operadora do domínio .org, e sediada nos EUA, a organização os colocou em status de “serverHold”, suspendendo o DNS e tirando do ar o site da organização italiana sem falar com ninguém na Itália!

Embora dentro do Brasil o órgão responsável pela internet seja o comitê gestor da internet cgi.br, na hierarquia da internet, acima dele está a Internet Assigned Numbers Authority ou Autoridade para Atribuição de Números da Internet (IANA), operada pela Internet Corporation for Assigned Names and Numbers ou Corporação da Internet para Atribuição de Nomes e Números (ICANN), organização sediada nos EUA (Califórnia), sob a zona de influência e legislação dos EUA.

A possibilidade apresentada a seguir carrega um impacto político e diplomático de grande magnitude. É importante frisar que a política da ICANN, do Country Code Top-Level Domain ou Domínio de Topo de Código de País (ccNSO), estabelece que um Country Code Names Supporting Organisation ou Organização de Apoio a Nomes de Países (ccTLD) só pode ser retirado se o código de país de duas letras correspondente for removido da norma ISO 3166-1. Portanto, a proposta é um exercício especulativo, mas totalmente possível de acontecer.

Caso os EUA decidissem que o Brasil é um país inimigo e/ou, como é mais habitual dos EUA, classificasse nosso País como “patrocinador do terrorismo”, e vencesse todos os trâmites exclusivamente internos dos EUA para agir, eles poderiam forçar a remoção da delegação do .br, o que, na prática, configuraria

como uma suspensão unilateral do domínio .br. O resultado prático e imediato desta medida seria a desorganização de toda a internet brasileira. Eles também poderiam desabilitar todo o acesso do Brasil à internet via cabos submarinos que, em sua maioria, passam primeiro pelos EUA e poderiam ser bloqueados na ponta estadunidense destes cabos. As Big Tehs norte-americanas como Google, Cloudflare, AWS e Microsoft poderiam completar o trabalho de tirar o Brasil da internet, e, claro, nossos backups, fotos e arquivos na nuvem virariam “lendas”. Neste cenário, possivelmente até sites do governo parariam de funcionar. Contramedidas para tornar a internet minimamente acessível e pôr no ar os sites hospedados no Brasil poderiam levar dias ou meses.

A nossa soberania na rede ainda é frágil; esta é uma questão-chave para sermos menos dependentes. Para isso, precisamos de um amplo planejamento para prevenir que o Brasil e a internet brasileira desapareçam (esta é uma atividade interna do Brasil) e trabalhar para mudar a estrutura do topo da internet para que não fique toda centralizada nos EUA. Este segundo item deveria merecer a mesma atenção que o Brasil dá para conseguir um assento permanente no Conselho de Segurança da ONU.

NUVEM BRASILEIRA, A ESTRUTURA PÚBLICA E SOBERANA PARA ARMAZENAR DADOS NACIONAIS



O governo federal está implementando uma “nuvem” nacional para armazenar dados sensíveis do Estado, empresas e universidades. O projeto Nuvem Brasileira vem ao encontro da necessidade de se ter soberania sobre hospedagem de informações estratégicas e evitar que outros países possam usá-las contra o Brasil.

A ministra de Gestão e Inovação em Serviços Públicos, Esther Dweck, mostrou preocupação com a constatação de que grande parte das universidades federais utiliza infraestrutura do Google e, em sua avaliação, parte desses dados pode estar armazenada em outros países.

Enquanto ministérios e órgãos integrantes da estrutura federal podem ser submetidos às regras estabelecidas pela Secretaria de Governo Digital, universidades possuem autonomia e historicamente adotaram soluções próprias para e-mail, colaboração, armazenamento e serviços acadêmicos, disse a ministra ao site Brasil 247.

Serpro e Dataprev

As estatais Serpro e Dataprev já investiram mais R\$ 1,8 bilhão em contratações e equipamentos destinados a colocar dentro das duas estatais a infraestrutura de computação em nuvem. Foram adquiridos servidores e equipamentos de processamento, incluindo CPUs e GPUs para inteligência artificial.

SuperAPP

Dweck confirmou que o governo trabalha com a ideia de transformar a relação digital com o Estado em um “super app”, reunindo em uma única porta diferentes serviços públicos. Hoje, o GOV.BR já integra todos os estados da federação e 2.800 municípios, utilizando recursos como autenticação e outras soluções federais, além de receber assistência técnica.

FIM DA 6X1 E TRABALHO FLEXÍVEL: QUAIS AS DIFERENÇAS ENTRE AS PROPOSTAS



Ganhou força, após o resultado do primeiro turno das eleições presidenciais, um projeto que rivaliza com o fim da escala 6x1: é o chamado Trabalho Flexível, também apelidado de 7x0. Vamos analisar as duas propostas em tópicos.

- **Salário**

Fim da 6x1: Sem redução, mesmo com a redução de horas trabalhadas.

Trabalho Flexível: Reduzido, de acordo com o número de horas trabalhadas. Quando não tem movimento, a empresa pode dispensar horas ou dias do trabalhador. O trabalhador CLT passa a ter um regime parecido com o autônomo: trabalhou, ganhou; se não trabalhar, não ganha nada.

- **Hora-extra**

Fim da 6x1: valor 50% maior que a hora regular.

Trabalho Flexível: Como a jornada permitida é maior que 40 horas semanais e até 16 horas diárias, na prática, dificilmente o trabalhador fará jus a horas-extras, uma vez que a empresa

poderá gerenciar o número máximo de horas trabalhadas ao longo da semana.

- **Folgas**

Fim da 6x1: 2 por semana.

Trabalho Flexível: não tem folga prevista. Depende da necessidade da empresa.

- **Horas trabalhadas**

Fim da 6x1: 40 horas por semana, 8 horas por dia.

Trabalho Flexível: 44 horas por semana, sem limite de horas por dia. Lembrando que a hora que excede as 8 diárias não têm o acréscimo de 50% da hora-extra. A empresa define quantas horas ou dias que pessoa poderá trabalhar.

- **13º, férias e licença maternidade**

Fim da 6x1: Igual ao que é hoje.

Trabalho Flexível: Proporcional. Se o trabalhador não for chamado para trabalhar todos os dias úteis do ano, receberá um valor menor ou terá menos tempo de licença.

- **Resumo**

A proposta de fim da escala 6x1 estabelece um máximo de cinco dias trabalhados e dois dias de folga semanal sem redução de salário. Os demais direitos também não sofrem alteração e são pagos ou gozados integralmente.

A proposta de trabalho flexível é um regime em que a empresa define quanto vai pagar ao trabalhador, já que só vai solicitá-lo quando tiver demanda. Praticamente elimina as horas-extras e o valor integral de férias e 13º.

BLENDER E A REVOLUÇÃO SILENCIOSA DO CÓDIGO ABERTO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO



Durante décadas, a computação gráfica de ponta esteve confinada aos limites de grandes corporações. Licenças caras de ferramentas proprietárias e equipamentos restritos definiam quem tinha ou não autorização técnica para criar universos visuais. No centro de uma transformação que redefiniu essa dinâmica está o Blender, um ecossistema completo de criação digital mantido pela Blender Foundation, organização sem fins lucrativos criada por Ton Roosendaal, no início dos anos 2000, após uma bem-sucedida campanha coletiva para resgatar o código do programa.

A premissa da fundação sempre foi direta: colocar ferramentas de nível profissional nas mãos de qualquer artista do planeta, de forma totalmente pública, gratuita e comunitária. O resultado desse compromisso é uma das plataformas mais versáteis da indústria de mídia digital. Longe de ser apenas um modelador tridimensional, o Blender integra em uma única interface modelagem poligonal, escultura digital avançada, animação de

personagens, simulação física de fluidos e tecidos, composição, edição de vídeo, rastreamento de câmera e até animação bidimensional em espaço tridimensional por meio da tecnologia Grease Pencil.

O mercado profissional historicamente se organizou ao redor de soluções proprietárias altamente especializadas. Aplicações consagradas como Autodesk Maya, 3ds Max, Cinema 4D e Houdini construíram ecossistemas robustos e continuam amplamente presentes em estúdios comerciais de grande porte. Contudo, a evolução contínua do Blender alterou o equilíbrio dessa equação. Ao oferecer suporte a padrões abertos da indústria, como OpenUSD e OpenVDB, a ferramenta conquistou apoio financeiro de gigantes da tecnologia e de estúdios independentes, provando que o modelo de código aberto é capaz de sustentar projetos com exigências técnicas rigorosas.

Essa robustez técnica transcendeu os estúdios de arte e alcançou os laboratórios de engenharia de computadores. O motor de renderização Cycles, com seu teste automatizado oficial, o Blender Benchmark, tornou-se um dos padrões mais respeitados do mundo para medir o desempenho bruto de placas de vídeo e processadores. Veículos de tecnologia e fabricantes utilizam as cenas de teste do programa para avaliar a eficiência de novas arquiteturas de hardware sob estresse real de cálculo gráfico, ray tracing e aceleração por inteligência artificial.

Para além das bancadas de testes e dos cinemas, o software encontrou espaço em uma vasta gama de setores. Na indústria de jogos eletrônicos, pequenos e médios estúdios usam o programa para criar cenários, adereços e personagens compatíveis com motores como Unreal Engine, Unity e Godot. Um exemplo é o jogo ARC Raiders criado pela Embark Studios que adotou o Blender como pilar central de modelagem e texturização. Na visualização arquitetônica e no design de produto, escritórios projetam plantas humanizadas, protótipos de produtos e simulações realistas de iluminação. O Blender também foi usado para trazer de volta construções que não existem mais, como a Casa do Povo (Maison du Peuple em francês), um edifício icônico construído em Bruxelas no fim do século XIX e demolido na década de 1960, que graças aos pesquisadores, historiadores e arquitetos do Ali's Lab usaram o Blender para recriar o edifício em 3D que pode ser visitado. Na medicina, pesquisadores e clínicas convertem exames de tomografia em modelos tridimensionais para planejamento cirúrgico. Até mesmo no campo científico e na impressão tridimensional doméstica e industrial, o programa serve como ponte essencial para visualização de dados moleculares, astronomia e modelagem de peças funcionais.

A consagração definitiva dessa maturidade artística e técnica ganhou visibilidade global com o longa-metragem de animação “Flow”, dirigido pelo cineasta letão Gints Zilbalodis. Vencedor do Oscar de Melhor Animação, o filme chamou a atenção do mundo tanto por sua narrativa sensível sobre empatia e sobrevivência em um planeta inundado quanto pelo modo como foi concebido. Produzido com uma equipe enxuta e fora do circuito tradicional das grandes produtoras americanas, o projeto utilizou o Blender como espinha dorsal para sua estética visual única, fluida e profundamente autoral.

A trajetória de Flow e a onipresença do software na indústria contemporânea evidenciam que a excelência técnica na computação gráfica não decorre do valor investido em licenças por máquina, mas da clareza da visão criativa combinada a ferramentas acessíveis. O sucesso de uma produção independente em palcos de prestígio internacional consolida a proposta da Blender Foundation: democratizar o acesso à tecnologia digital para que talentos do mundo inteiro possam pesquisar, projetar e contar suas próprias histórias com autonomia, rigor e liberdade criativa.

AGENDA DE AUDIÊNCIAS

Partes		Processo	Audiência		
Reclamante	Reclamado	Numeração	Data	Horário	Local
Sindados MG	Rezek Ferreira	0010794-30.2026.5.03.0012	21/10/2026	14:15	Videoconferência
Sindados MG	G4F Soluções Corporativas	0010758-91.2026.5.03.0107	27/10/2026	08:30	Videoconferência
Sindados MG	EAC Engenharia (NERUS)	0010238-61.2022.5.03.0014	28/10/2026	13:30	Videoconferência
Sindados MG	PEERS Consultoria e Serviços	0010849-96.2026.5.03.0006	29/10/2026	08:15	Videoconferência
Sindados MG	Syntax Tecnologia	0010752-87.2026.5.03.0106	05/11/2026	08:45	Videoconferência
Sindados MG	MUNDOMIDIA LTDA	0011087-08.2026.5.03.0074	30/11/2026	13:20	Videoconferência



pode ser o
FIM
da Democracia