



INVENTÁRIO DOS PEQUENOS FUTURISTAS

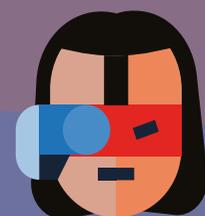
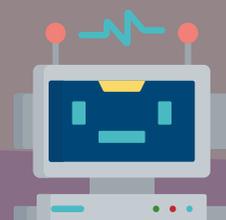
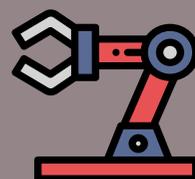
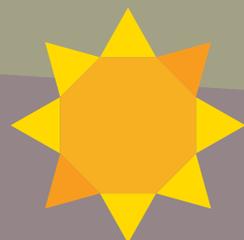
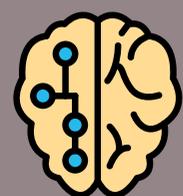
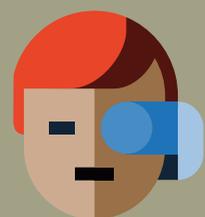
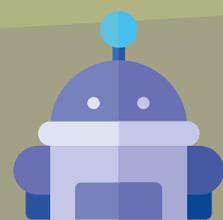
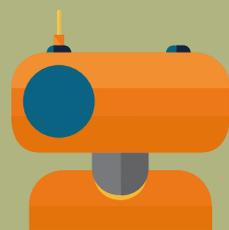
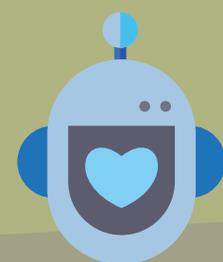
~ VOLUME 1 ~



**O QUE QUEREMOS
PARA O MUNDO?**

~ educação & audiovisual ~

CRIE UM NOME PARA
ESSAS FIGURAS:



SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	02
1.1. O projeto	02
1.2. Leia para um adulto	04
2. INVENTÁRIO DOS PEQUENOS FUTURISTAS	07
2.1. Conheça algumas invenções	07
2.2. Convite para inventar	34
2.3. Faça seu cadastro	35
2.4. Desenhe você no futuro	36
2.5. Pense sobre as telas	37
3. FUTURISTAS EM AÇÃO	39
3.1. Vocês estão prontos	39
3.2. Relaxamento Futurista	42
3.3. Hora de inventar	47
3.4. Escolha sua carta	51
3.5. Planeje seu canal	63
3.6. Compartilhe sua experiência	66
4. DOWNLOADS	69
5. CRÉDITOS	72

1 APRESENTAÇÃO

1.1 O PROJETO | Por Igor Amin

O que as crianças querem para o mundo? Como as novas tecnologias podem se tornar instrumentos éticos e funcionais para as primeiras gerações? A falta do contato com a natureza e com o desenvolvimento que ela oferece pode estar enfraquecendo as suas relações intra e interpessoais?

Com o objetivo de estimular a sensibilidade infantojuvenil e em busca de inspirações para um mundo melhor, acreditamos na capacidade de o audiovisual e a educação promoverem experiências das mais diversas naturezas, promovendo a criatividade e o protagonismo dos que acabam de chegar a este mundo com toda sua complexidade, desafios e descobertas. Este projeto propõe o uso de tecnologias e espaços de escuta lúdica para manifestação dos mais variados modos de ser e estar no mundo.

Uma pedagogia da sensibilização do olhar para seis mundos propostos, que contemplam desde o mundo das formas tridimensionais, palpável, até os mundos mais subjetivos, os de dentro de nós, onde ocorrem as ideias, os sentimentos e as mais diversas inspirações. Esses olhares são capazes de criar um mundo atento às subjetividades e objetividades infantis, destacando a linguagem poética da infância e sua relação com a construção de novos mundos. Uma conexão profunda com a imaginação e seu potencial de invenção de paisagens próprias e compartilhadas.

Para alcançar essa universalidade, o projeto possui símbolos que criam tonalidades para comunicarmos nossos valores. São eles o Coração, a Flor, o Beija-flor e o Sol, tão singelos e fortes na realidade e na linguagem do imaginário das crianças.



O Coração representa o interior de todos os seres e a comunhão por meio do afeto.

A Flor é a relação e o cuidado com a natureza e a sensibilidade.



O Beija-flor representa a liberdade de expressão, sua graça e autenticidade.

O Sol, por sua vez, é a primeira energia, a expansão da consciência, a curiosidade sempre em busca do novo.



1.2 LEIA PARA UM ADULTO

Sempre quando ver uma frase dessa, leia para inspirar um adulto e converse sobre elas.



A leitura do mundo precede a leitura da palavra.

Paulo Freire, educador, pedagogo e filósofo

O ato de ver não é coisa natural. Precisa ser aprendido. Quando a gente abre os olhos, abrem-se as janelas do corpo, e o mundo aparece refletido dentro da gente. São as crianças que, sem falar, nos ensinam as razões para viver. Elas não têm saberes a transmitir. No entanto, elas sabem o essencial da vida. Quem não muda sua maneira adulta de ver e sentir e não se torna como criança jamais será sábio.

Rubem Alves, Escritor e Educador

As pessoas não são perturbadas pelas coisas, mas pela visão que tomam delas.

Epicteto, filósofo Grego

Cada passo de avanço da tecnologia deveria ser acompanhado de três passos de avanço de consciência e ética.

Rudolf Steiner, fundador da Pedagogia Waldorf

O olho vê, a lembrança revê, e a imaginação transvê. É preciso transver o mundo.

Manoel de Barros, Poeta Brasileiro

2 INVENTÁRIO DOS PEQUENOS FUTURISTAS

2.1 CONHEÇA ALGUMAS INVENÇÕES

Conheça algumas das invenções ecofuturistas criadas por crianças da cidade de Cuiabá e região durante a Exposição Estúdio Casa da Árvore. Elas receberam cartas-problema ao jogarem o Jogo dos Mundos e inventaram soluções para alguns problemas socioambientais que enfrentamos aqui e agora. Leia um pouco como funcionou todo o processo.

Por Laura Barile

Todos os detalhes arrumados. Equipe a postos. Expectativa. Apreensão. As portas se abrem para a exposição Estúdio Casa da Árvore na galeria Lava Pés, em Cuiabá. Aos poucos o espaço deixa de ser do projeto e passa a ser das crianças, que trazem para a ação não só suas ideias e aspirações, mas suas vivências e individualidades. Foram dezenas de meninos e meninas de diferentes realidades dispostos a construir um projeto em comum: um mundo melhor. Junto a outros grupos que criavam invenções para solucionar a questão energética no mundo, um grupo de crianças venezuelanas refugiadas no país se sentiu aos poucos à vontade para cantar, dançar e apresentar um pouco de sua cultura para os demais. Ao explicar sua invenção, um detalhe comovente: a máquina de geração de energia a vapor contava com dois canos para a saída de água, um para abastecer a Venezuela, e outro para o Brasil.

Ao longo da vivência com as crianças, duas outras experiências me marcaram. Durante uma visita à escola pública, com uma turma particularmente agitada, o mediador propôs fazer uma “visualização”, uma meditação guiada com uma visualização criativa. No áudio, inspirado pela personagem do filme *O Que Queremos Para o Mundo, Luz,*



ela descreve o movimento no espaço, sugerindo que as crianças se imaginem como estrelas. “De repente, todas as estrelas começam a se apagar. Você virou um único pontinho de luz no universo. Você se vê de um telescópio, lá no céu e descobre: EU EXISTO.” Sentada em posição de flor de lótus, de olhos fechados, pude ouvir as crianças secundando: “eu existo”, “eu existo!”, até que uma se deixou levar: “eu sou o Sol!” Eu sou o Sol, a existência máxima de uma criança na Terra, com seu próprio brilho, suas próprias possibilidades e aspirações. A atividade seguiu com uma hábil negociação entre a agitação das crianças e a vivência interior, até que, ao final da atividade, todos entraram em consonância, como uma constelação. E até os mais agitados (e por vezes agressivos), se voluntariaram de olhos fechados para olhar para si.

A segunda foi uma turma de alunos afiados em dar respostas corretas. Falavam em “reutilizar” e em “proteger a natureza”, sem, no entanto, fazer uma relação disso com sua própria vivência. Um olhar condicionado por escola, família, ambiente. Era preciso um descondicionamento do olhar partindo do potencial de cada criança – não o potencial de dar as respostas certas, mas de criar novos caminhos. Como pesquisadora, e por vezes acompanhando a mediação, entendi que cada grupo era um novo desafio e que a criação também precisa ser conduzida. Não ditando o que deve ser feito, nem se omitindo diante de questionamentos; e sim entendendo a criança como um ser pleno, mas ainda em construção – construção que passa pelo olhar, pelas ações e pelos sentimentos.

O projeto se provou um infinito de possibilidades para dar a mão, conduzir e ser conduzido pelo processo de criação e cocriação de um mundo possível. A exposição abriu espaço para que meninos e meninas colocassem na invenção uma parte do que cada um tinha de melhor. E para que os adultos entendessem o que querem para o mundo através do olhar das crianças.



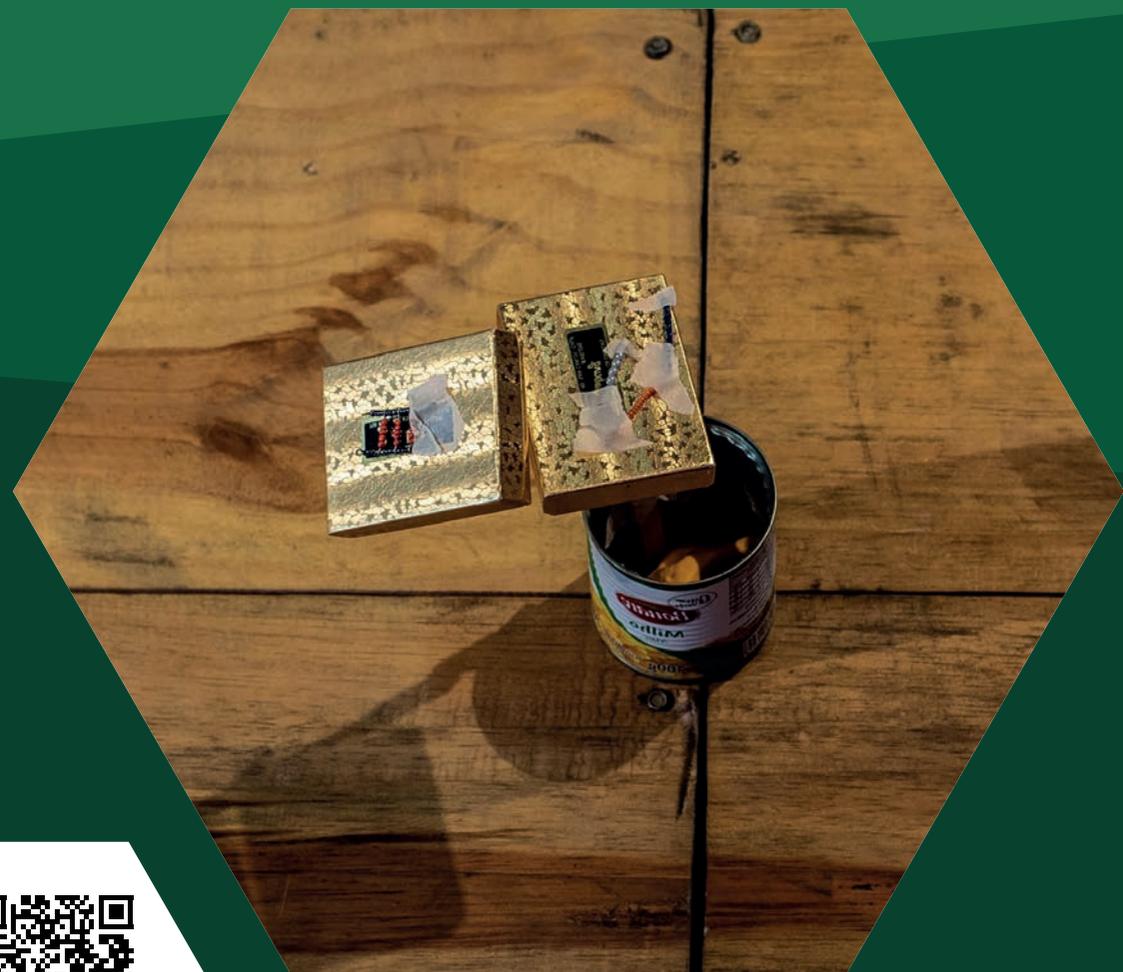
CÂMERA IMAGINÁRIA

A Câmera Imaginária é a única câmera do mundo capaz de tirar fotos da imaginação e filmar além do que se vê. Seu conceito foi criado por um grupo de crianças durante a oficina Mural dos Sonhos no projeto “O que queremos para o mundo?”. Ela tem funcionalidades infinitas e também pode ter várias formas, cores e produzida com diferentes materiais recicláveis.



TECNOLOGIA PARA TODOS

Essa invenção ajuda as pessoas que querem contribuir para o planeta mas não podem pagar. Um conjunto de duas placas é instalado sobre a casa. Os fios de luz sobre as placas captam a energia do sol, que entra dentro do teto solar e é transmitida para a casa. Além da placa captadora, há uma segunda placa, menor, acima dela. Quando você clica no botão de cima, ela armazena a energia para os dias sem sol. Por ser menor, ela é mais barata e muito potente! Chega a abastecer a casa por 4 a 5 dias usando a energia armazenada.



CAIXINHA DOS SONHOS

Imagine dois barbantes e uma caixinha dourada com um furo no meio. Com dois barbantes ligados à caixinha dourada, a brincadeira começa com as duas partes da caixa separadas. Cada jogador fica de um lado e abre ao mesmo tempo os barbantes, com o objetivo de fechar a tampa na caixinha. Como um cabo de guerra às avessas.

VAI PRA LÁ VEM PRA CÁ

Cada jogador fica de um lado, abrindo e fechando os braços segurando os dois fios da invenção. O nome é didático: a gente puxa aqui, vai pra lá, ele puxa ali, vem pra cá. Bom para fazer exercícios.

PUXA-PUXA

Tem o mesmo mecanismo que as outras brincadeiras do tipo, mas seu centro é cilíndrico e ele tem matérias primas especiais. É feito com linhas tiradas de algodão de nuvem. A tinta foi extraída das flores mais bonitas e o rolinho é feito de árvore de nuvens. Foi inspirado no mundo Txai porque não dá pra jogar sozinho.

PETECA DO MUNDO DOS SONHOS

Com um colar de flores no lugar das penas e uma base grande e consistente, é uma espécie de peteca gigante. Como seu enfeite é em forma de alça, ela pode ser transportada como uma bolsa, transformando-se em um estiloso acessório.



CREDE - CICLO REPRODUTOR DE ENERGIA ELÉTRICA

O CREDE, ou Ciclo reprodutor de energia elétrica é um aprimoramento da energia eólica para garantir o abastecimento das cidades sem precisar recorrer a outras formas de geração de energia. A primeira hélice recebe energia, mas continua girando enquanto envia o vento para a segunda hélice. Abaixo delas, estão os geradores que armazenam a energia. Como uma aproveita o movimento da outra, isso cria um ciclo de energia capaz de suprir todas as casas.

XBOX 3000

Xis box 3000 é um robô tecnologico para ajudar prevenir a saúde contra o perigo dos agrotóxicos. Ele examina se a água e outros alimentos estão contaminados com agrotóxicos, antes de enviá-los para os mercados. O usuário coloca o alimento dentro do robô, por exemplo uma alface, e liga o botão. A antena da máquina emite ondas que funciona como um raio-x para determinar se o alimento está ou não contaminado. O mesmo serve para a análise da água. O robô fala “tem agrotóxico” ou “não tem agrotóxico”. Caso esteja contaminado, o alimento segue para uma estação onde serão feitos mais exames. Se estiver em boas condições, o alimento e a água seguem para o consumo.

PULA BARBANTE

É igual à brincadeira de pula elástico, mas feita com um barbante laranja. O barbante fica preso nas pernas de dois jogadores, enquanto um terceiro alterna os pés pulando para dentro e para fora dos fios. Ela tem vários tipos, você pode jogar cantando “Arroz, feijão, batatinha, macarrão” ou tipos de frutas “Morango, laranja...” para completar com “Dentro, fora, cruza, vai embora!”.

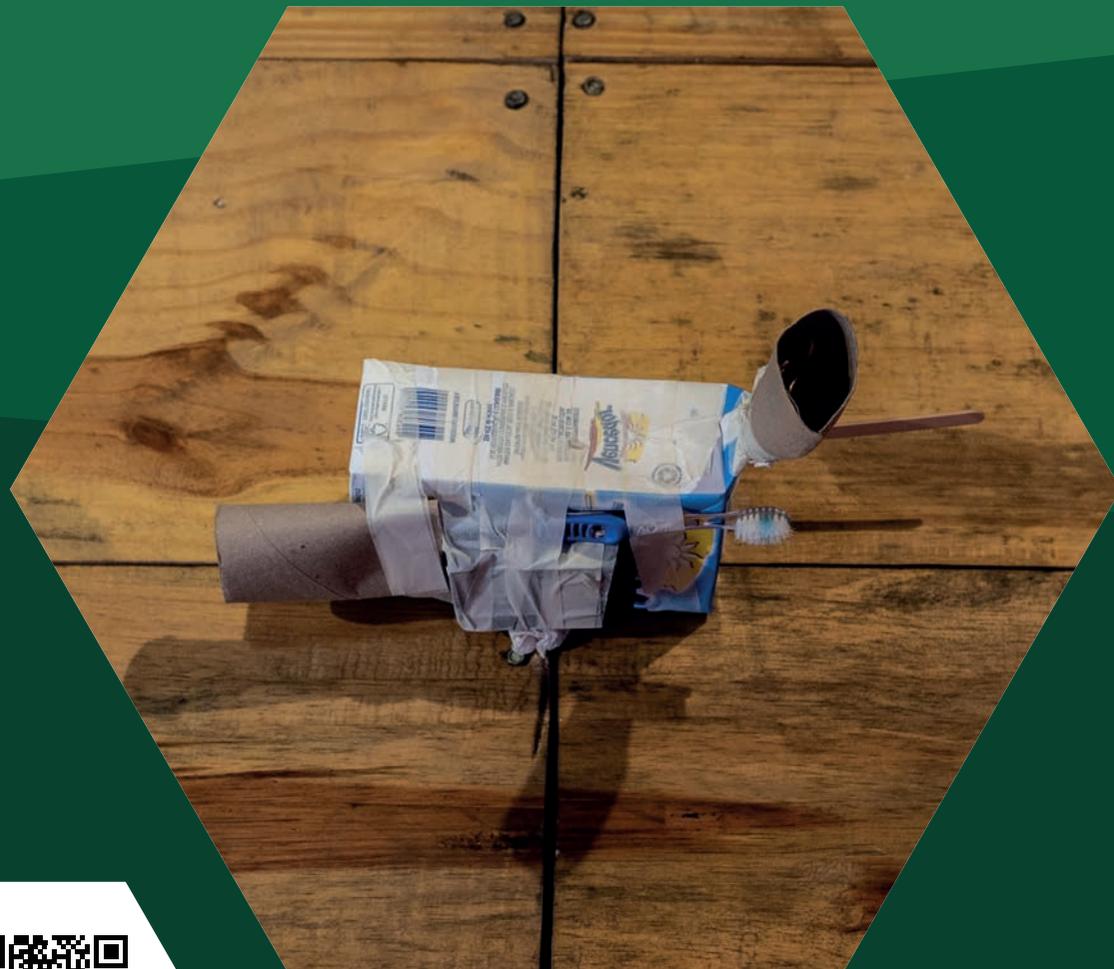
PLANTA ELÉCTRICA

Com nome em espanhol, língua nativa de seus inventores venezuelanos, “planta eléctrica” é um dispositivo para transformar o vapor da água em energia. Um cano suga água do mar e do rio e seu mecanismo de hélice gira para transformar a água em vapor, gerando energia elétrica. Uma vez captada a energia, a água é liberada para consumo. A saída final conta com dois canos para que tenha água para todos: um cano para a Venezuela, outro para o Brasil.



A SUPER INVENÇÃO DE ENERGIA

Com dupla captação, "a super invenção de energia" capta a luz do sol por uma estrutura metálica que, após absorver a energia a envia por uma segunda estrutura cilíndrica. Virando-a lateralmente, a máquina entra em outro modo, o lançador de energia. Ela também conta com um cano que puxa a água. Ela passa pela escova para tirar as impurezas, é enviada para o filtro e vai para as casas. Nesse processo se consegue energia através da força da água.



CHACOALHO

É um instrumento como um chocalho, mas como o próprio nome já diz, ele é um pouco diferente. No mundo dos sonhos, ele ganha outra função, a de transformar elementos que passam por ele em coisas coloridas.

ARGOLA CERTA

Feita de dezenas de pinos enfileirados e com argolas de diferentes formatos, o objetivo é acertar as argolas nos pinos. Como uma brincadeira de argola, porém com matéria prima de nuvens.

ANTI-STRESS

Além de uma brincadeira, esse é um dispositivo anti estresse. A pessoa deve posicionar as palmas das mãos no cano e girá-lo. Além de movimento ser relaxante, a invenção ainda faz um barulhinho suave. Os detalhes coloridos e seu nome "anti-stress" no topo completam o dispositivo.

BOLINHA DIVERTIDA

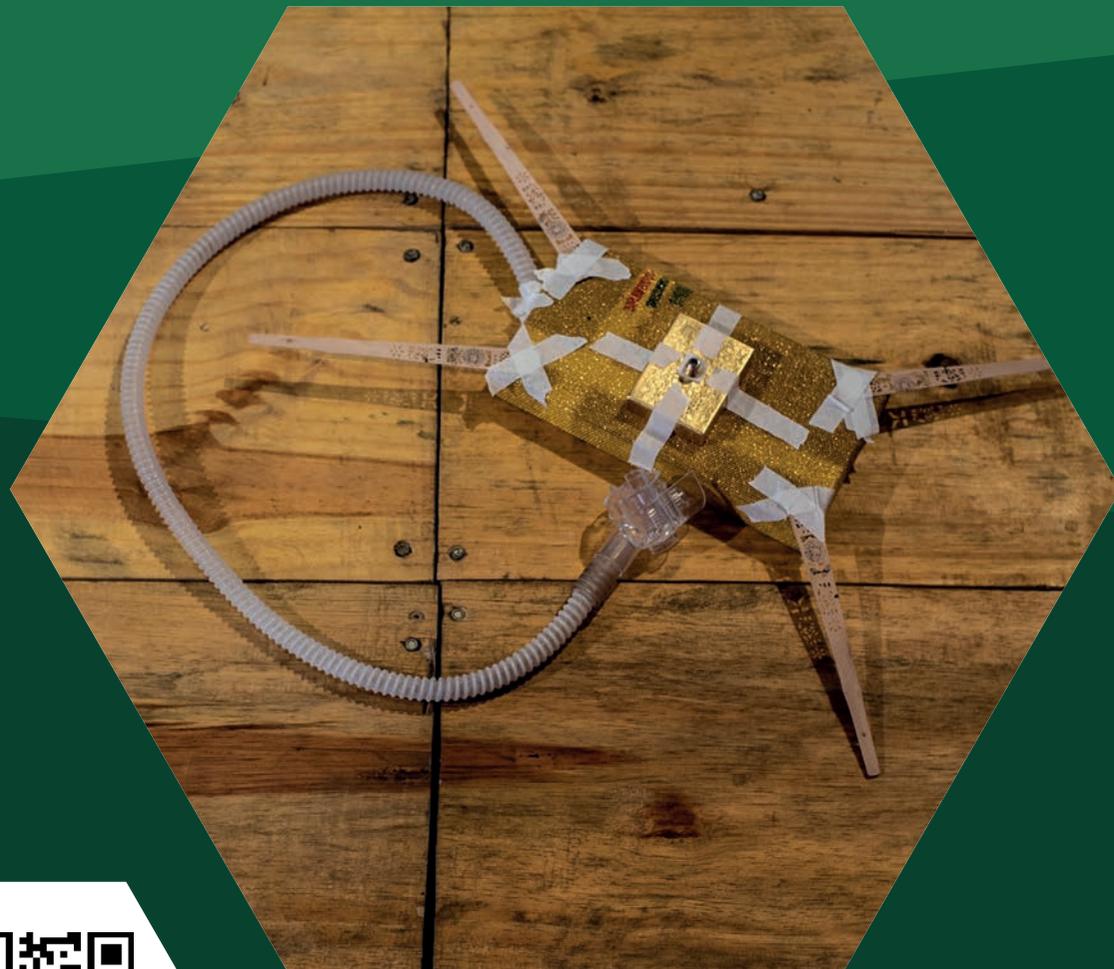
Um basquete em miniatura, "bolinha divertida" consiste em um pequeno cano posicionado sobre uma base, como uma cesta na vertical. A bolinha pode ser jogada de longe, quicando. O objetivo da brincadeira é acertar a bolinha no cano, encaixando-a perfeitamente nele.

AMIZADE DOS SONHOS

A um primeiro olhar, "amizade dos sonhos" não parece um brinquedo, mas, assim como outras invenções, é cheia de significados, além de linda de olhar. Feita de algodão, tintas de conchinhas do mar e palito de algodão doce, ela tem aroma de bambu e representa todas as amizades fortes. É uma lembrancinha do mundo dos sonhos.

DRONE AQUÁTICO ESCANEADOR DE LIXO

Direcionado por um controle remoto, um enorme drone com hélices e um tubo anexo varre os oceanos coletando lixos. Para evitar o dano aos peixes e outros animais, um sensor, ou “drone filhote” passa antes escaneando o que é lixo e o que é animal. Depois de sugar os lixos, o drone principal os armazena em seu reservatório inteligente, que separa o lixo entre os diferentes tipos de materiais para a reciclagem. Quando o reservatório está cheio, o painel acende uma luz vermelha e ele volta para a terra.



MÁQUINA DE COMBATE CONTRA OS BICHINHOS

A invenção consiste em 10 estufas, com 10 pessoas para revisá-las. As estufas são localizadas perto de um lago para facilitar a coleta de água e são movidas por energia solar. Os vidros deixam a luz passar e iluminam as plantas. Anexo a ela, um grande robô puxa água dos lagos e as rega, além de controlar a temperatura e todos os comandos das estufas. Para salvar os bichinhos dos venenos, uma planta falsa no topo da estufa atrai os bichinhos para não irem nas plantas verdadeiras, transformando-se em uma verdadeira “máquina de combate contra os bichinhos”. A ideia é também que ao redor da estufa haja casas com frutas para os passarinhos se sentirem melhor.



A NATUREZA É O MUNDO

Ao longo do livro passa um rio. Esse é um livro interativo em que você pode sentir as texturas da floresta e ver seus animais, como uma tartaruga, cobra e jacarés. Além dos dispositivos sensoriais, ele conta com informações para proteger a natureza. A invenção é completada por uma câmera movida a energia solar, que fica no topo das árvores, escondida na floresta. Ela transmite ao vivo para os binóculos do livro, assim os leitores podem ver se os “caçadores” estão destruindo a floresta e acionarem o IBAMA.



CATADOR DE ELEMENTOS

Múltiplo captador, de energia solar, eólica e da chuva, além de gerar energia o “catador” de elementos reaproveita a água para plantas e animais, enquanto a energia elétrica produzida vai para o uso da cidade. É uma grande invenção para a vida moderna, já que precisamos de energia para adquirir conhecimento.

SUGADOR DE VENENO

Usando a mesma tecnologia dos aspiradores de pó, o “sugador de veneno” tem uma função especial para aspirar o agrotóxico dos alimentos. Portátil e leve, ele pode ser utilizado nas casas para resolver a questão do veneno antes da ingestão dos alimentos, como um aspirador que suga veneno.

BICICLETA ESTÁTICA

Energia humana e exercício, esse é o conceito da bicicleta estática, que aproveita o movimento do pedal para gerar energia. Ela conta com uma bateria, como uma bateria de carro, e uma luz. Ao pedalar, o ciclista alimenta a bateria e acende a luz. Além disso, a energia da bateria pode ser também utilizada para carregar o celular ou qualquer dispositivo que não precise de energia acima de 110 volts.



BIRDNATOR 3.0

Birdnator 3.0, criado pelas mediadoras da exposição, é uma solução para as hortas urbanas. A máquina que sobrevoa as cidades e campos e captando água das chuvas para reutilização. Depois de captada, a água é filtrada para eliminar os agrotóxicos e devolvida para hortas. A máquina tem um compartimento lateral para restos de alimentos, que, após um processo de limpeza para eliminar agrotóxicos, são transformados em adubo, revigorando a plantação. Como toque final, a máquina separa as sementes dos alimentos e faz o seu plantio, preparando o terreno com a nova leva de água reutilizada.



MÁQUINA DIGITALIZADA ULTRA-ECONÔMICA E CRONOMETRADA DE ÁGUA

A máquina tem dois canos por onde a água entra. Todos os controles são feitos através de um teclado digital. Ao colocar a digital no painel, aparece quanto ela gastou e quanto ainda tem para gastar. Para facilitar a visualização, sobre a máquina há um cronômetro e um medidor com indicação “bom”, “médio” e “ruim” aponta o uso de água. Por isso o nome complexo “máquina digitalizada ultra-econômica e cronometrada de água”, mas de grande uso para o dia-a-dia das casas.



TEMPO PARA NATUREZA

Tempo para natureza é um aplicativo para as pessoas desconectarem um pouco da tecnologia e se conectarem consigo mesmas. Cientistas irão determinar quantas horas por dia o olho consegue ficar na frente de uma tela de celular. Quando alcança esse limite, o celular desliga “do nada” e permanecer apenas com a interface do aplicativo na tela. Para que ele volte a funcionar, o usuário precisa se gravar interagindo com a natureza, ou ajudando-a. Um relógio na tela calcula quanto tempo o usuário ficou na natureza para disponibilizar o uso do celular. Ele envia a gravação para o aplicativo, que garante a autenticidade da interação (não vale montagem!). O usuário ainda recebe bônus por ter ficado um tempo com a natureza, como mais bateria ou mais espaço no celular para armazenar fotos e baixar aplicativos.



UM POÇO SEM FUNDO

“Um poço sem fundo” pode parecer uma tecnologia mágica, mas é uma engenharia de ponta para que a água do poço suba para as estruturas de palitos que passam a energia para as placas sobre ela. É tipo um ventilador para subir a energia, que vai de lá para todas as casas.



MICRO SUBSTÂNCIA REUTILIZÁVEL

MSR, ou Micro Substância Reutilizável, é um robô que atua sobre os telhados das casas para reaproveitar a água. Com estética em referência a Star Wars, o robô tem óculos por conta e um problema no olho (sem preconceitos!) e idealmente terá um monte de tubos para captar mais água. Atrás dele estão localizados os filtros e ele conta com um grande reservatório. Uma vez captada, o robô transforma os elementos da água em micro substâncias reutilizáveis e ela segue para o reservatório. Quando o robô vê que ele está cheio o suficiente, ele esvazia, deixando a substância para a agricultura e a água para o consumo humano, que é enviada por outro tubo. Se ela ainda estiver poluída, ele faz o processo de filtragem para garantir a oferta de água potável para o consumo humano e para as plantas.

NÚMERO QUATRO

Uma espécie de bilboquê, porém colaborativo, no "número quatro" um lado é rosa, outro roxo, outro dourado, outro vermelho. São quatro jogadores e cada um tem a sua vez. Jogando com apenas uma mão, eles devem encaixar a bolinha dentro do suporte.



Levanto a minha voz, não para que eu possa gritar, mas para que aqueles sem voz possam ser ouvidos.

Malala Yousafzai, Ativista e Prêmio Nobel da Paz

A percepção do desconhecido é a mais fascinante das experiências. O homem que não tem os olhos abertos para o misterioso passará pela vida sem ver nada.

Albert Einstein, Físico Teórico Alemão

Você não é um atlas carregando o mundo em seu ombro. É bom lembrar que o planeta está carregando você.

Vandana Shiva, Ativista Ambiental Indiana

Educação não significa somente alfabetizar. Em minha opinião, educação significa o correto conhecimento e o poder de compreensão. Em outras palavras, educação é o conhecimento perfeito do que eu sou e do que devo fazer.

Prabhat Ranjan Sarkar, fundador da Educação Neohumanista

A arte não existe para produzir o visível, e sim para tornar visível o que está além.

Paul Klee, Pintor e Poeta Suíço



Anote abaixo suas próprias invenções. Volte aqui após navegar pelas próximas páginas deste livro.

NOME

DESENHE

DESCRIÇÃO



NOME

DESENHE

DESCRIÇÃO



Você nunca está só ou sem ajuda. A força que guia as estrelas, guia você também.
Prabhat Ranjan Sarkar, fundador da Educação Neohumanista

Não basta saber o que queremos para o mundo, mas sim saber o mundo que queremos construir. Esse mundo que vivemos hoje acabou.
Ailton Krenak, liderança dos povos Krenak

**Quero uma máquina de filmar sonhos;
Pra registrar nas noites de verão; Meu corpo astral leve, feliz, risonho
Voando alto como um gavião;
Que filme dentro de minha cabeça;
Todo pensamento raro que eu mereça.**
Gilberto Gil, Músico Brasileiro

Talvez não seja preciso mudar o mundo, mas seja preciso mudar o olhar. Aquele que muda seu olhar, muda o mundo.
Jean Yves Leloup, Escritor e Filósofo Francês

Nunca ajude uma criança numa tarefa em que ela se sente capaz de fazer.
Maria Montessori, fundadora do Método Montessori



2.2 CONVITE PARA INVENTAR



Bem-vindas e bem-vindos ao “Inventário dos Pequenos Futuristas”. Sintam-se convidadas e convidados a inventarem soluções para o mundo por meio de uma brincadeira audiovisual em formato de livro. A proposta é demonstrar neste livrinho o que acontece quando o universo lúdico infantil se depara com as dificuldades do cotidiano do “mundo adulto”. Nessas situações, nós crianças pequenas, médias ou grandes somos capazes de acessar um mundo próprio, da imaginação, em busca de melhorar o mundo ao nosso redor. Através de uma abordagem que relaciona Filmes, Educação e Futurismo, todas e todos recebem o convite para se tornarem “Pequenas” ou “Pequenos” futuristas. Para começar, vamos contar abaixo como essa publicação de expressão livre funciona.

2.3 FAÇA SEU CADASTRO

CADASTRO DE UM PEQUENO FUTURISTA

Meu nome é _____
_____, tenho _____ anos e minha cor favorita é _____.

Quando fecho os olhos penso em _____

_____.

Se eu não crescesse mais, eu seria agora _____
_____.

Hoje viajei cinquenta anos no futuro e posso te contar que lá mudou para melhor _____

_____.

Quero me tornar uma ou um Pequeno Futurista e minha missão será ajudar o mundo a melhorar nas seguintes coisas:

_____.

2.4 DESENHE VOCÊ NO FUTURO



Crie sua tinta ecológica para colorir com ela, causando menos impacto ao meio do ambiente.



Uma lata vazia de tinta de 3,6 litros



Terra argilosa 6/8 Quilos



Água 10 Litros



Um quilo de cola branca ou cola caseira



Pigmentos como açafrão, urucum, areia ou as diversas tonalidades do próprio solo podem ser usadas para obter a cor desejada.

Misture a terra e a água, passe a mistura numa peneira fina, acrescente a cola e misture novamente. Após fazer isso, adicione a cor com a mistura de pigmentos escolhidos. Se você quiser obter uma tinta mais fina, passe a mistura pela peneira por mais de uma vez. Se quiser uma tinta grossa, a peneira não é necessária. Além de todas as vantagens ambientais, esse tipo de tinta é cerca de 70% mais barata que a tinta convencional.

2.5 PENSE SOBRE AS TELAS

Dica: Abra uma discussão com um grupo de amigas e amigos sobre qual o papel da tecnologia em nossas vidas. Como você se relaciona com essa parte do “mundo digital que nos engole”? Não esqueça de refletir sobre o futuro das telas que fazem parte do cinema, da televisão, dos computadores, dos celulares e tablets. Como as telas podem contribuir para uma vida melhor a todos os seres vivos como os seres minerais, vegetais, animais, humanos e também os seres sutis.





Ilustrações da Artista visual Patty Wolff durante o II Fórum "O que queremos para o mundo?" realizado em Cuiabá (dezembro 2018).

3 FUTURISTAS EM AÇÃO

3.1 VOCÊS ESTÃO PRONTOS

Convidamos vocês a assinarem um termo de compromisso criativo, que significa se tornar comprometido em realizar a missão que você mesmo decidiu seguir a se tornar um Pequeno Futurista. Leia abaixo e assine de coração o termo de compromisso criativo dos Pequenos Futuristas.

Termo de Compromisso Criativo dos Pequenos Futuristas

Eu _____ me comprometo a dar asas **gigantes** à minha **imaginação**. Viajar anos luz com meus pensamentos tendo assim ideias que ajudem o **mundo a ser melhor**. Irei agir com toda minha **criatividade** junto a outros **pequenos futuristas** em **cooperação mútua**, mesmo sem a certeza dos resultados de nossas ações. Honro o direito permitido pela **Mãe Natureza** de agirmos em **defesa** e **cuidado** de todos os seres vivos desse **universo**. E por fim, prometo que utilizarei de forma **ética** meus **superpoderes** de viajar no futuro através do **olhar dentro de mim** para transformar em **amor** tudo que estiver ao meu alcance.

Assinatura

Educação não significa somente alfabetizar. Em minha opinião, educação significa o correto conhecimento e o poder de compreensão. Em outras palavras, educação é o conhecimento perfeito do que eu sou e do que devo fazer.

Prabhat Ranjan Sarkar, fundador da Educação Neohumanista

Não tem outro planeta. O povo da terra também é um só, nós e vocês. Então precisa sentar para trocar ideia. É preciso pensar no futuro, sobre como usar nosso planeta e nosso país que é tão rico e bonito e tem água limpa.

Davi Kopenawa, liderança dos povos Yanomami

Fotografar é colocar na mesma linha a cabeça, o olho e o coração.

Henri Cartier-Bresson, Fotógrafo, Fotojornalista e Desenhista Francês

Curar a cisão entre os mais jovens e a natureza restaurará na criança sua capacidade natural de maravilhar-se com o mundo ao seu redor. Como um menino de 4 anos perguntou à sua mãe: “Deus e a Mãe Natureza são casados ou apenas bons amigos?”.

Dra. Susan Andrews, fundadora do Instituto Visão Futuro

Talvez não seja preciso mudar o mundo, mas seja preciso mudar o olhar. Aquele que muda seu olhar, muda o mundo.

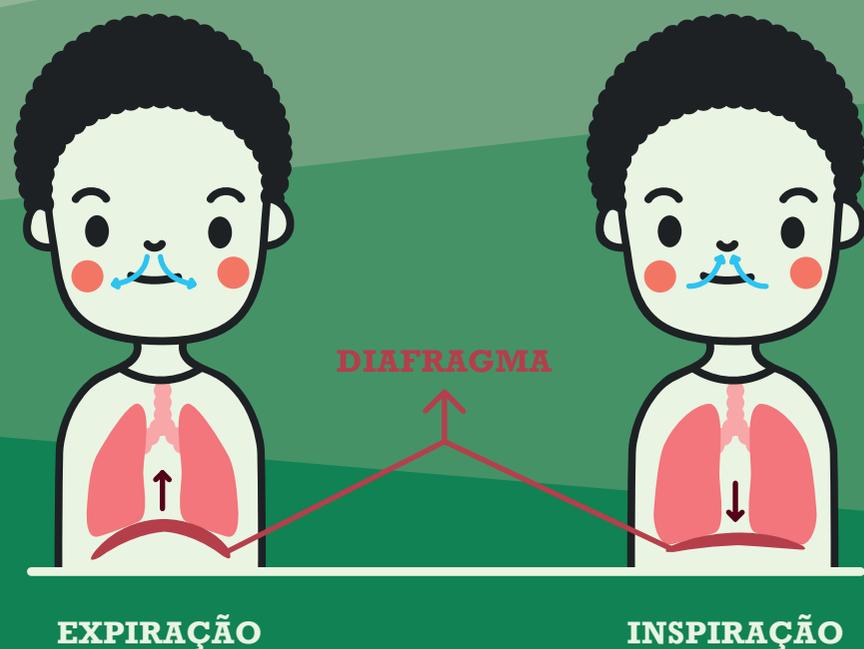
Jean Yves Leloup, Escritor e Filósofo Francês



3.2 RELAXAMENTO FUTURISTA

Todas e todos futuristas dominam uma série de ferramentas para poder viajar no futuro com eficiência como a respiração profunda, a automassagem nos olhos e também a visualitação.

RESPIRAÇÃO PROFUNDA



Respirando profundamente você pode ir além com suas ideias. Seu cérebro e coração vão circular com mais oxigênio, você terá maior domínio de suas emoções e também melhorar sua capacidade de atenção e foco. Assim irá enxergar mais fácil dentro de si soluções para os problemas do mundo. A mecânica da respiração é um processo automático que todos fazemos e que ninguém teve que ensinar em nenhum momento. As crianças são aquelas que mais conhecem a forma correta de respirar. Aproveite para reensinar a um adulto que estiver ao seu lado.

Vamos praticar?

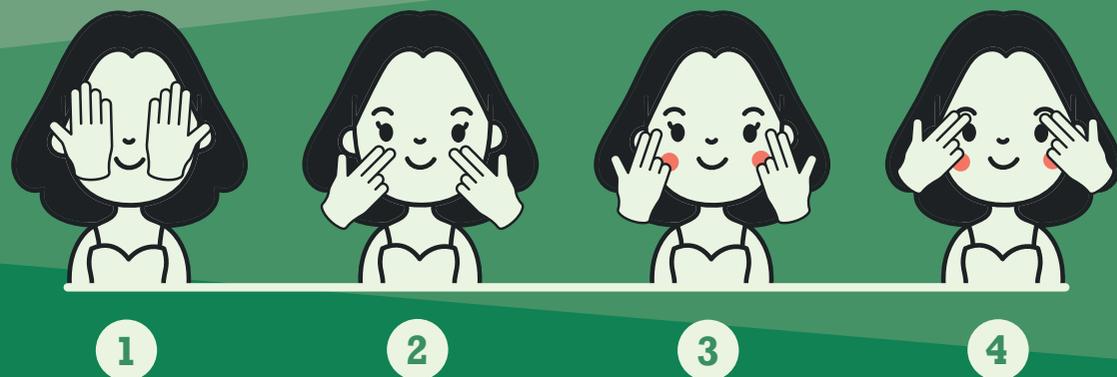
Coloque uma mão aqui nesta folha e a outra perto do seu diafragma, um músculo que controla a respiração e está localizado entre tórax (peito) e o abdômen (barriga). Ao inspirar, você vai puxar o ar e sua mão que está na barriga irá mexer para frente e que significa está completo com o ar. Ao expirar, você vai soltar o ar e sua mão que está na barriga irá mexer para trás. Assim, você estará bombeando a quantidade necessária e correta de ar para que seu organismo funcione cada vez melhor com ajuda da sua respiração. É claro que você sabia de tudo isso, só não esqueça de colocar em prática essa ferramenta.



Automassagem nos Olhos

Nossos olhos são um de nossos cinco órgãos sensoriais muito importante para percebermos nós mesmos e o mundo. Olhar pra dentro, olhar pra fora, olhar pra todos os lados, nossos olhos não param nem quando estamos dormindo. Durante o dia nossos olhos tem ficado muito tempo concentrado apenas nas telas e nada melhor do que darmos uma boa massagem para nos ajudar a enxergar melhor. Um grande futurista é aquele ou aquela que consegue criar novas visões de mundos, enxergando longe as soluções necessárias para nossa sociedade.

Vamos praticar?



- 1) Para começar, esfregue as duas mãos pra ficar bem quentinha e coloque as palmas da mão nos olhos fechados, formando como se fosse um óculos tapa-olho.
- 2) Com os olhos fechados, posicione os dedos em forma de paz e amor, os dedos indicadores e médios, e massageie fazendo pressão com movimentos circulares lentamente.
- 3) Repita o processo entre os olhos e as orelhas, como se estivesse fazendo contato com o seres extraterrestre. Isso vai ajudar a melhorar a circulação sanguínea na região. Faça esse movimento 6 vezes.
- 4) Em seguida, deslize os dedos começando na região entre os cílios e a sobrancelha até debaixo das orelhas, com um movimento circular leve ao chegar ao fim do percurso. Realize esse movimento algumas vezes e, por fim, repita 2 vezes mais desde o primeiro passo.

Visualização

A visualização é uma prática de visualização criativa com meditação guiada. É como se estivéssemos fazendo um filme de olhos fechados que vai nos ajudar a viajar com nossa imaginação em lugares fantásticos. Basta você pedir para alguém ler para você enquanto estiver de olhos fechados ou se não assistir ao vídeo abaixo. Essa prática vai te ajudar a ir longe no espaço sideral.

Acesse - <https://oquequeremosparaomundo.com.br/brincadeiras-audiovisuais/>



Vamos praticar?

Ao convidar um narrador ou narradora, sinta-se participando de uma contação de histórias. Não esqueça de pedir para o narrador convidado aquecer as cordas vocais e ler com calma e tranquilidade essa visualização.





VISUALIZAÇÃO DAS ESTRELAS

Olá, Eu Sou a “Luz”.

Vamos brincar de fazer um filme de olhos fechados?

Sente-se de pernas cruzadas, deixe a coluna ereta e entrelace as mãos confortavelmente.

Iremos praticar uma “Visualização”, que é uma Visualização Criativa com Meditação Guiada.

Antes de começar, vamos respirar juntos?

Inspire. Expire. (Pausa)

Inspire. Expire. (Pausa)

Imagine que você é uma estrela.

De várias formas. Várias cores.

Iluminada.

Que movimenta pelos mundos.

Pelos planetas do sistema solar.

Que voa até o infinito.

Seus pensamentos estão voando para todos os lados, agitados.

Encontre um lugar no espaço e não tenha pressa.

Ao inspirar, sua velocidade acalma.

Ao expirar, seu tamanho cresce.

Acalme-se. Sinta um alívio.

Foque sua atenção na respiração.

Deixe que as estrelas cadentes passem ao seu lado.

Ouçã o som que elas emitem.

Concentre-se nesse som.

(Pausa)

De repente, todas as estrelas começam a se apagar.

Você virou um único pontinho de luz no universo.

Você se vê de um telescópio, lá no céu e descobre:

EU EXISTO.

(Pausa)

Para finalizar, irei te contar uma frase que um grande sábio sussurrou em meu ouvido:

“Você nunca está só ou sem ajuda.

A força que guia as estrelas, guia você também”.

Mantenha os olhos fechados, coloque as mãos em seu coração e vamos ecoar juntos as vogais do nosso alfabeto:

Áaaa... Éeee... Íiii... Óoo... Úuu...

Abra os olhos, mexa o seu corpo, e sinta o amor em tudo.

[FIM]

***Dica:** Coloque uma música instrumental tranquila e leia com pausas a brincadeira.

Habilidades trabalhadas: Respiração, Concentração, Imaginação e Bem-estar pleno.

3.3 HORA DE INVENTAR

O Jogo dos Mundos irá te ajudar a dar o pontapé inicial para se tornar um grande inventor ecofuturista. Busque soluções para alguns problemas socioambientais do mundo através do jogo ou siga as instruções abaixo. Você pode baixar o aplicativo na Play Store, Apple Store ou acesse www.oquequeremosparaomundo.com.br.

O “Inventário dos Pequenos Futuristas” promove a consciência socioambiental em tempos urgentes diante os descuidos ambientais causados pelo ser humano em âmbitos locais e globais, utilizando o audiovisual como um dispositivo a ser trabalhado nas escolas, em casa, nos bairros ou em outras ações.

O tempo que gastamos da hora que acordamos até a hora de dormir é muito precioso hoje em dia e por isso precisamos utilizar nossa criatividade para que possamos construir novos mundos inspirados em nossos sonhos. Lembre-se de que sonho de criança não pode deixar de ser realizado. Este é um pensamento que reforça a capacidade dos Pequenos Futuristas em mostrar que tudo de bom é possível ser realizado se movermos juntos de forma sincera, criativa e positiva.

Sintam-se desafiados a escolherem um problema do Mundo da Natureza, selecionando um desafio do Mundo da Tecnologia, além de buscar inspirações dos Mundos Dentro de Mim; dos Sonhos; Txai; e do Aqui e Agora. Para realizar sua missão em ajudar o Mundo da Natureza, conheça mais sobre os seis mundos:





Palavras de Poder:
 #autoconhecimento
 #quemsoueu #emoções
 #amor #concentração
 #olharparadentro

Um Mundo dentro da gente, onde bate o coração. Esse mundo nos diz quem somos, nele moram as emoções positivas, os sentimentos que nos tornam mais plenos, alegres e amorosos, permitindo lidar com o medo, a tristeza e outras coisas ruins. Nele encontramos o autoconhecimento, um segredo que abre caminhos para desenvolvermos o amor da nossa própria maneira. É dele que vem aquela voz interna dizendo quem somos.



Palavras de Poder:
 #mãeterra #reinos #vitalidade
 #comunhão #abundância
 #biodiversidade

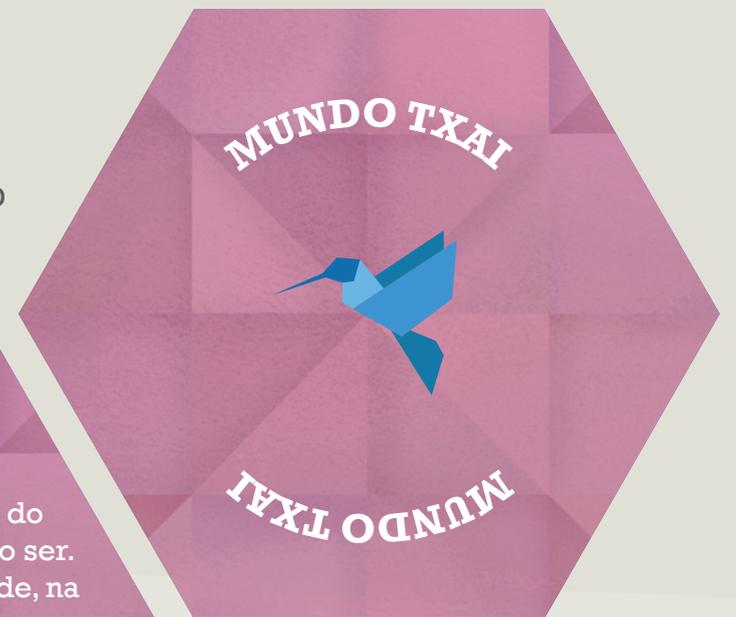
Somos uma espécie da natureza, assim como qualquer animal, vegetal ou mineral. Cuidar das águas, do ar, das matas e dos animais nada mais é do que também reconhecer e exercitar nosso respeito e amor por nossa Mãe Terra. Em grande, média ou pequena escala podemos atuar para nos reconectarmos ao tempo da natureza. É na comunhão de todos os seres que evitamos o desequilíbrio ambiental, trazendo maior vitalidade neste planeta.

Palavras de Poder:
 #relação #empatia
 #diversidade #cooperação
 #altruísmo #éticacomoutro

Um Mundo humanizado, onde posso perceber a realidade objetiva e subjetiva do outro como se fosse meu próprio ser. Mundo da diversidade na unidade, na amizade, no reconhecimento de que é na relação com o outro que me faço cada vez mais gente. As diferenças são a matriz que abrem novos horizontes e expandem a nossa inteligência e sensibilidade por meio da ética e serviço à humanidade.

Mundo da imaginação, de onde partem as coisas que serão um dia materializadas. Mundo infinito no qual tudo se pode, onde cabe a magia, onde não existe o impossível. Toda criação nasce de um sonho. Mundo muito visitado por artistas, criadores, inventores, poetas, pessoas transformadoras capazes de criar novos mundos.

Palavras de Poder:
 #imaginação #liberdade
 #transver #possibilidades
 #criações #transformação



Palavras de Poder:

#invenções #inovação
#responsabilidade #automação
#educaçãodigital



O Mundo da Tecnologia foi criado pelo ser humano para facilitar sua vida, potencializar sua capacidade sensorial, seu alcance às perguntas do universo. Neste Mundo há invenção, inovação e uma guerra onde é preciso ética para lidar com os outros Mundos. Lutamos com responsabilidade contra a má educação digital em busca de soluções para nossos desafios.



O Mundo em que vivemos, com as dimensões do tempo presente e do espaço em que aterrmos nossas raízes. Com participação, cidadania e sabedoria, somos também agentes ativos deste Mundo que nos oferece um amplo lugar a ser ocupado: o de protagonistas de nossas vidas. Ora somos representados, ora somos representantes de nossa cultura e sociedade.

Palavras de Poder:

#política #cidadania #educação
#liderança #protagonismo

MUNDO DA TECNOLOGIA



MUNDO DO AQUI E AGORA

**3.4 ESCOLHA SUAS CARTAS**

Escolha abaixo uma carta-problema para criar uma solução tecnológica, científica e surrealista, entre seis problemas da ordem do Mundo da Natureza.

ENERGIA RENOVÁVEL

Hoje em dia ainda são utilizadas fontes não renováveis para a geração de energia nas cidades. Esses materiais (carvão, petróleo e seus derivados) vão acabar. As soluções já existem, mas a humanidade ainda insiste nas opções mais atrasadas e poluentes. Por quê?

QUEM TE ENSINOU?

Estamos nos esquecendo de aprender com os povos originários e as culturas tradicionais a nos relacionar com a mãe natureza sem machucá-la. Nossos ancestrais estão deixando de transmitir sua sabedoria. É preciso resgatar logo todas as técnicas e modos de cultivar o meio ambiente.

TORNEIRINHA

Dizem que gastamos muita água no banho. Sabiam que as indústrias também gastam muita água, lavando e transportando matérias-primas, como o minério? A agropecuária também gasta água de maneira intensa e ainda seca os solos. Como cuidar da água sem exceder seu uso?

QUE LIXO!

O lixo traz problemas ambientais seríssimos, sobrecarregando os aterros sanitários. Os oceanos viraram depósito de lixo, e as tartarugas e peixes estão se alimentando de canudinhos de plástico achando que são algas ou alimentos. Precisamos criar novas alternativas para isso, não é?

TCHAU, VENENO!

Os alimentos orgânicos, ideais para a alimentação saudável, ainda hoje são pouco acessíveis porque se paga mais impostos por eles do que por aqueles que nos fazem mal – os processados ou cheios de agrotóxicos. Como os alimentos verdadeiros poderiam chegar mais fácil às nossas mesas?

QUE DOR NAS COSTAS!

Pessoas que ficam tempo demais sentadas em frente ao computador ou com o celular acabam perdendo importantes momentos na vida. Podemos substituir as tecnologias e redes sociais por vários tipos de brincadeiras no mundo real, com pessoas de verdade. E aí, vamos brincar?

Escolha abaixo uma carta-problema para criar uma solução tecnológica, científica e surrealista, entre seis problemas da ordem do Mundo da Natureza.



APENAS RESPIRE

Sabia que reprimir as emoções pode ser ruim pra você, provocando até doenças? E que a respiração muda as nossas emoções e vice-versa? Experimente parar para respirar profundamente, prestar atenção nas sensações do seu corpo, nos seus pensamentos e sentimentos.



DANCE DANCE

A dança é uma manifestação corporal muito antiga que traz o aperfeiçoamento da nossa coordenação motora, nos acalma e quando praticada em grupo traz uma convivência social saudável. O importante é balançar o esqueleto e deixar o ritmo da alegria tomar conta da gente!



VAMOS MEDITAR?

Há milhares de anos, os Yoguis, sábios que viveram no oriente, inventaram uma forma muito simples de se conhecerem. É a meditação. Essa maravilhosa prática traz a bondade, o amor e a inteligência para as nossas vidas, por isso várias escolas do mundo estão a adotando.



SAGRADO FEMININO

Pelo mundo, observa-se que as culturas que valorizam as mulheres e a expressão feminina são mais desenvolvidas e felizes. Homens, mulheres, crianças e toda a natureza se beneficiam nessas condições. Se não há respeito, haverá discriminação e violência contra as mulheres.



SE OLHANDO NO ESPELHO

O bullying é um ato de violência, direcionado a um colega. É quando a implicância deixa de ser brincadeira e passa a ser perseguição. Só que antes de criticar o outro, seria importante que olhássemos para nossas limitações e aprendêssemos a lidar com elas também.



1, 2, 3, JÁ!

O esporte é importantíssimo para o nosso desenvolvimento físico e psicológico. É importante participar de atividades em grupo que nos ajudem a conhecer nossos limites e a desenvolver habilidades que a gente nem sabe que tem!



Escolha abaixo uma carta-problema para criar uma solução tecnológica, científica e surrealista, entre seis problemas da ordem do Mundo da Natureza.



DÁ UMA CARONA?

Você sabe o que é *carpooling*? É a economia compartilhada de carros. Se todo mundo der uma caroninha e as pessoas se juntarem nas cidades, evitamos engarrafamentos e poluição, certo?



ALTO LÁ, MOTOSSERRA!

Uma Organização da Sociedade Civil desenvolveu um programa muito bacana na Amazônia junto aos indígenas da região, onde agora é possível descobrir áreas de desmatamento da floresta com o uso de drones, que são espécies de helicópteros pequenos com câmeras.



AGRICULTURA DO BEM!

Em uma pequena aldeia na Índia há o costume de a família plantar árvores para cada menina que nasce. Já foram plantadas mais de 40 mil, que fornecem uma natureza mais acolhedora, garantindo suas necessidades. As meninas estão cada vez mais protegidas e valorizadas naquele lugar.



MENINOS = MENINAS?

Porque a cor azul e os carrinhos são dos meninos? Tem gente querendo definir quais papéis as meninas e os meninos devem exercer na sociedade. A questão de gênero, como é chamada, vai além do sexo que nascemos. Pense em quem vocês querem ser e respeitem a diversidade.



BATALHA DE RIMAS

As batalhas de rimas são letras improvisadas através do rap expressando o que se sente sobre determinado assunto. A ideia é compartilhar nossas visões de mundo por meio da expressão oral em diálogo entre os rimadores.



POR ONDE EU PASSO?

Os cadeirantes têm muitas dificuldades de locomoção nas cidades de todos os tamanhos, e precisamos nos preocupar com isso, não é mesmo? Já existe um aplicativo para celular que mapeia locais e estabelecimentos com acessibilidade para cadeirantes.



Escolha abaixo uma carta-problema para criar uma solução tecnológica, científica e surrealista, entre seis problemas da ordem do Mundo da Natureza.

ACENDE A LUZ!

Já estão sendo criadas lâmpadas sustentáveis. Vários lugares do mundo já funcionam totalmente a partir de energia renovável, como as lâmpadas com painel fotovoltaico, que utilizam energia solar. É só colocá-las no sol e à noite elas funcionarão por cerca de duas horas. Não é legal?

VRUM VRUM

Um estudante mexicano criou um motor que funciona à base de água, para substituir a gasolina. Além disso, o carro elétrico já é uma realidade para reduzir o consumo de combustível fóssil.

TAMARINDO?

Cientistas descobriram que as sementes de tamarindo podem ser usadas para criar pratos, copos e vários outros objetos, substituindo o plástico. Precisamos nos basear em exemplos desse tipo para substituir materiais poluentes por outros sustentáveis.

QUE GOLAÇO!

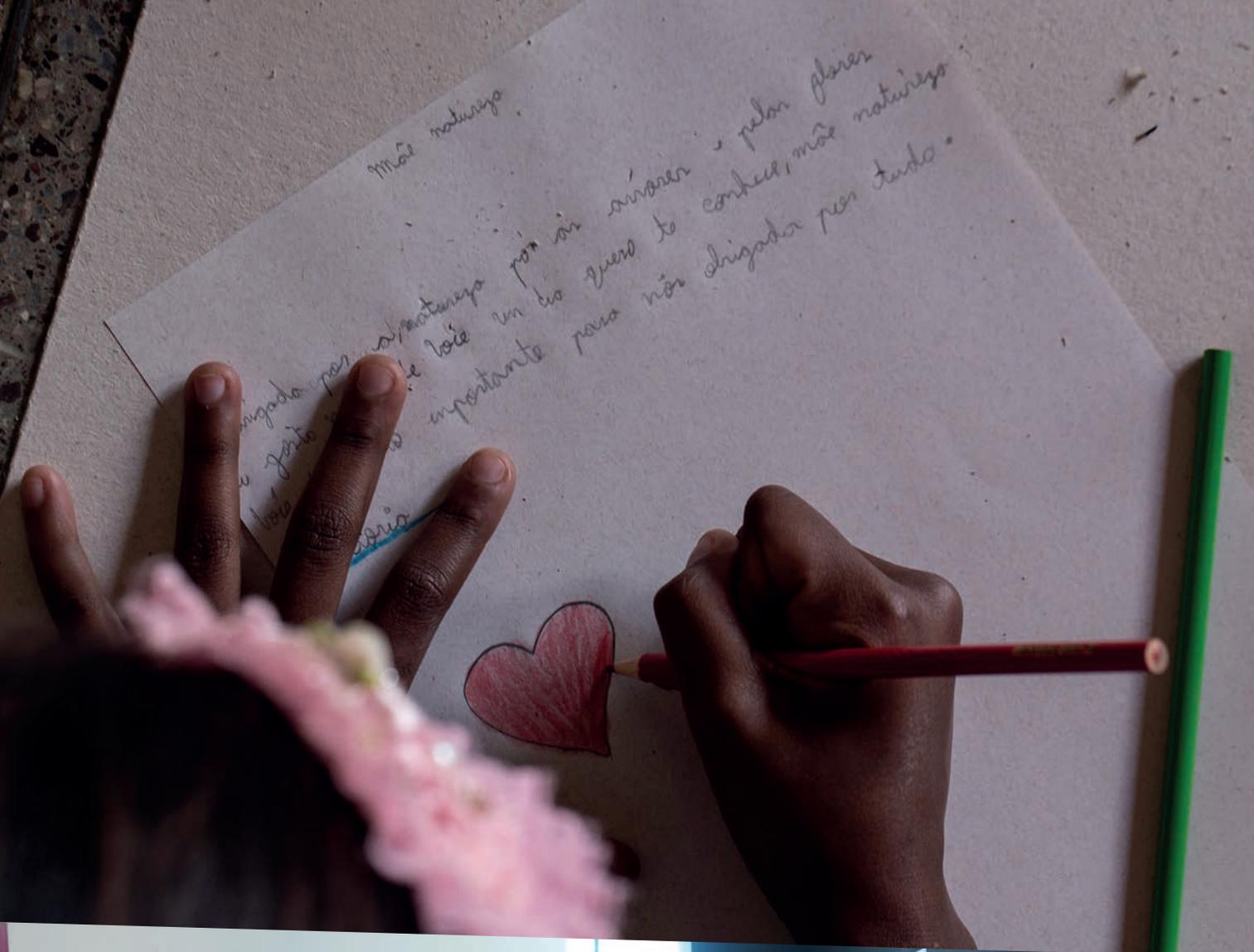
Estudantes de Harvard criaram uma bola que tem a capacidade de gerar energia a partir dos chutes dos jogadores. A energia armazenada pode ser então usada depois em luminárias e lâmpadas LED de baixa tensão, ou para recarregar telefones celulares. Parece mentira, mas não é!

CULTURA PERMANENTE

O cuidado com a terra, com as pessoas e a distribuição justa do que iremos plantar juntos faz parte da permacultura, uma forma de viver inventada por australianos que observaram como os povos tradicionais de seu país conviviam inspirados na ética com o outro e com a natureza.

ENGENHEIROS DA FLORESTA

Um artigo científico mostra como os indígenas foram os primeiros engenheiros florestais da Amazônia. Muito antes da chegada dos portugueses ao Brasil, eles já cuidavam de mais de 85 espécies de árvores e deixaram a região com muita terra preta, uma terra super fértil e nutritiva.





Escolha abaixo uma carta-desafio ou mais de uma delas para você agir utilizando seis tipos diferentes de tecnologias. Ela irá trazer uma forma prática para realizar sua invenção para contribuir para o problema do Mundo da Natureza.



COLETORES DE IDEIAS

Faça uma colagem com pedaços de revistas, folhas secas e outras coisas montando sua invenção para todos a conhecerem.



DESENHISTAS PROJÉTISTAS

Faça um desenho bem bacana do projeto que representa sua invenção para os problemas do Mundo da Natureza.



LUZ, CÂMERA, AÇÃO

Faça um storyboard, que são desenhos que representam o início, meio e fim de uma cena do filme. Represente nele uma história sobre como criou a sua invenção. Se quiser, depois poderá filmar livremente sua história.

Escolha abaixo uma carta-desafio ou mais de uma delas para você agir utilizando seis tipos diferentes de tecnologias. Ela irá trazer uma forma prática para realizar sua invenção para contribuir para o problema do Mundo da Natureza.



ESCRITORES CRIATIVOS

Escreva como em uma redação sobre sua invenção. Lembre de detalhar todos os aspectos que nela foram pensadas.



ARTISTAS EM CENA

Escolha um lugar para encenar ao público as características de sua invenção e quais benefícios ela irá trazer ao mundo.



LAMBE, LAMBE!

Você pode tirar uma fotografia de todos que estão participando dessa brincadeira audiovisual em forma de livro. Não esqueça de compartilhar a foto com a gente.

Mande pro e-mail
contato@mundos.cc.



3.5 PLANEJE SEU CANAL

E se você pudesse criar um próprio canal de vídeo na internet usando este livro? O objetivo principal desse canal é o de mobilizar a ação de outras crianças que poderão te ajudar a transformar sua invenção. Uma campanha que irá impactar positivamente a realidade. Conte, desenhe, escreva aqui como seriam 13 episódios das invenções que você irá realizar ao fim do processo aqui e agora.



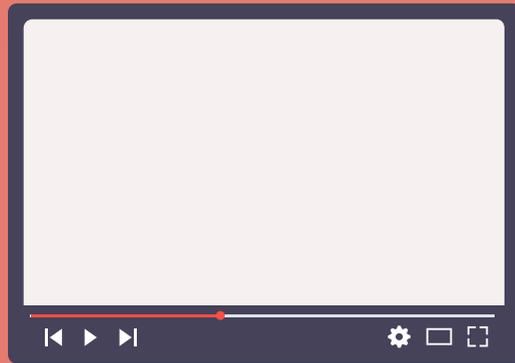
EPISÓDIO 1



EPISÓDIO 2



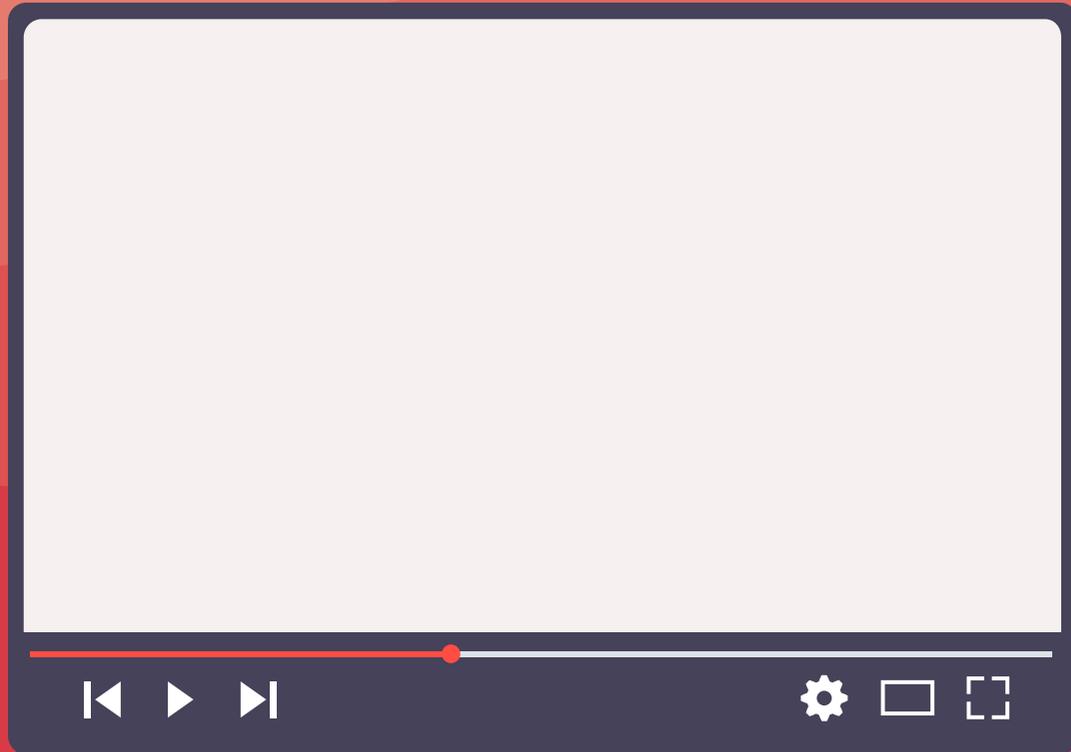
EPISÓDIO 3



EPISÓDIO 4



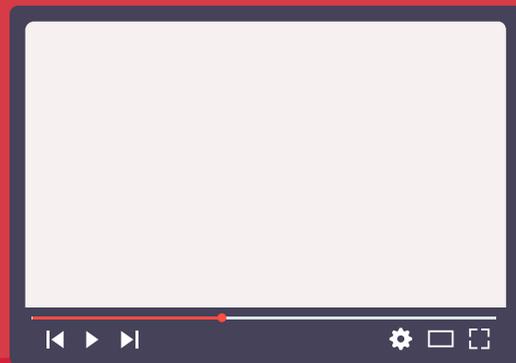
EPISÓDIO 5



EPISÓDIO 6



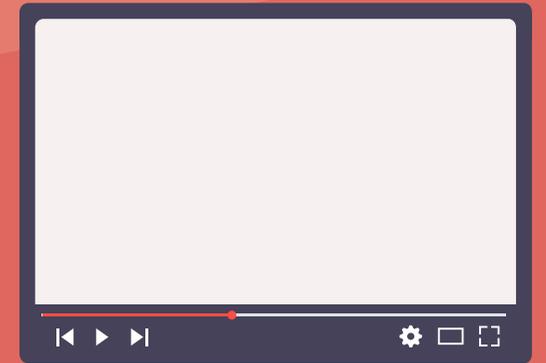
EPISÓDIO 7



EPISÓDIO 8



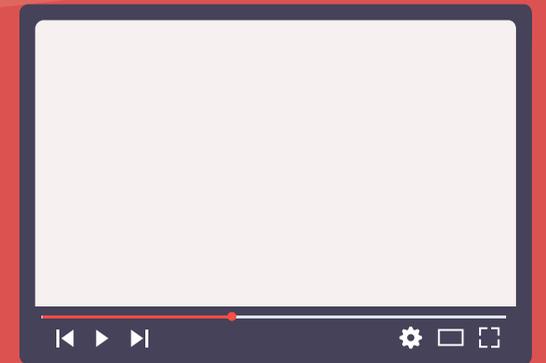
EPISÓDIO 9



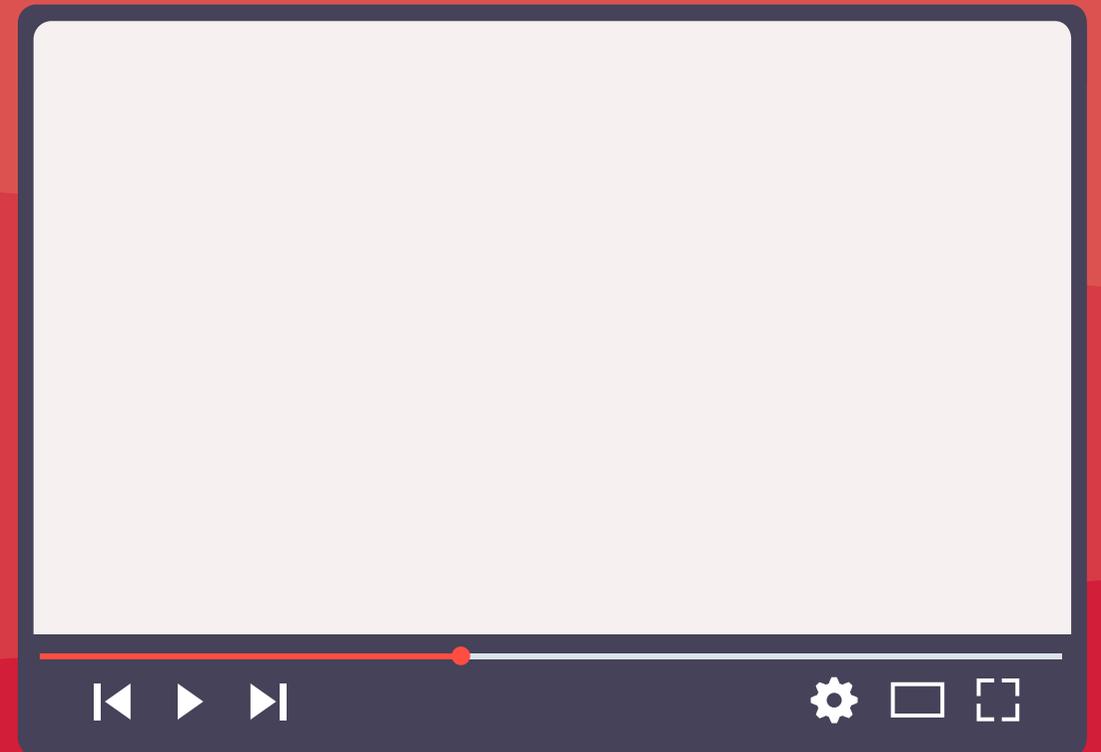
EPISÓDIO 10



EPISÓDIO 11



EPISÓDIO 12



EPISÓDIO 13

3.6 COMPARTILHE SUA EXPERIÊNCIA

Escreva uma carta para nós compartilhando como foi sua experiência em se tornar uma Pequena e ou Pequeno Futurista participando do nosso Inventário. Conte pra nós o que você irá inventar para que o mundo se torne “o mundo que queremos”. Não esqueça de colocar seu endereço no final pois iremos enviar de volta um presente futurista para você.



O QUE QUEREMOS
PARA O MUNDO?
~ educação & audiovisual ~

Instituto Mundos
Rua Congonhas, 214/203
Bairro São Pedro
Belo Horizonte-MG
CEP 30330-016

✂

O QUE QUEREMOS
PARA O MUNDO?
~ educação & audiovisual ~

Instituto Mundos
Rua Congonhas, 214/203
Bairro São Pedro
Belo Horizonte-MG
CEP 30330-016

✂

4 DOWNLOAD

Conheça nosso site www.oquequeremosparaomundo.com.br ou busque nos links e QR Codes abaixo alguns conteúdos produzidos pelo projeto.

A) WEBDOCUMENTÁRIO:

Assista os três primeiros episódios do Webdocumentário “Luzcamerização do Olhar”, realizado em Cuiabá-MT na edição 2018 do projeto “O que queremos para o mundo?”.



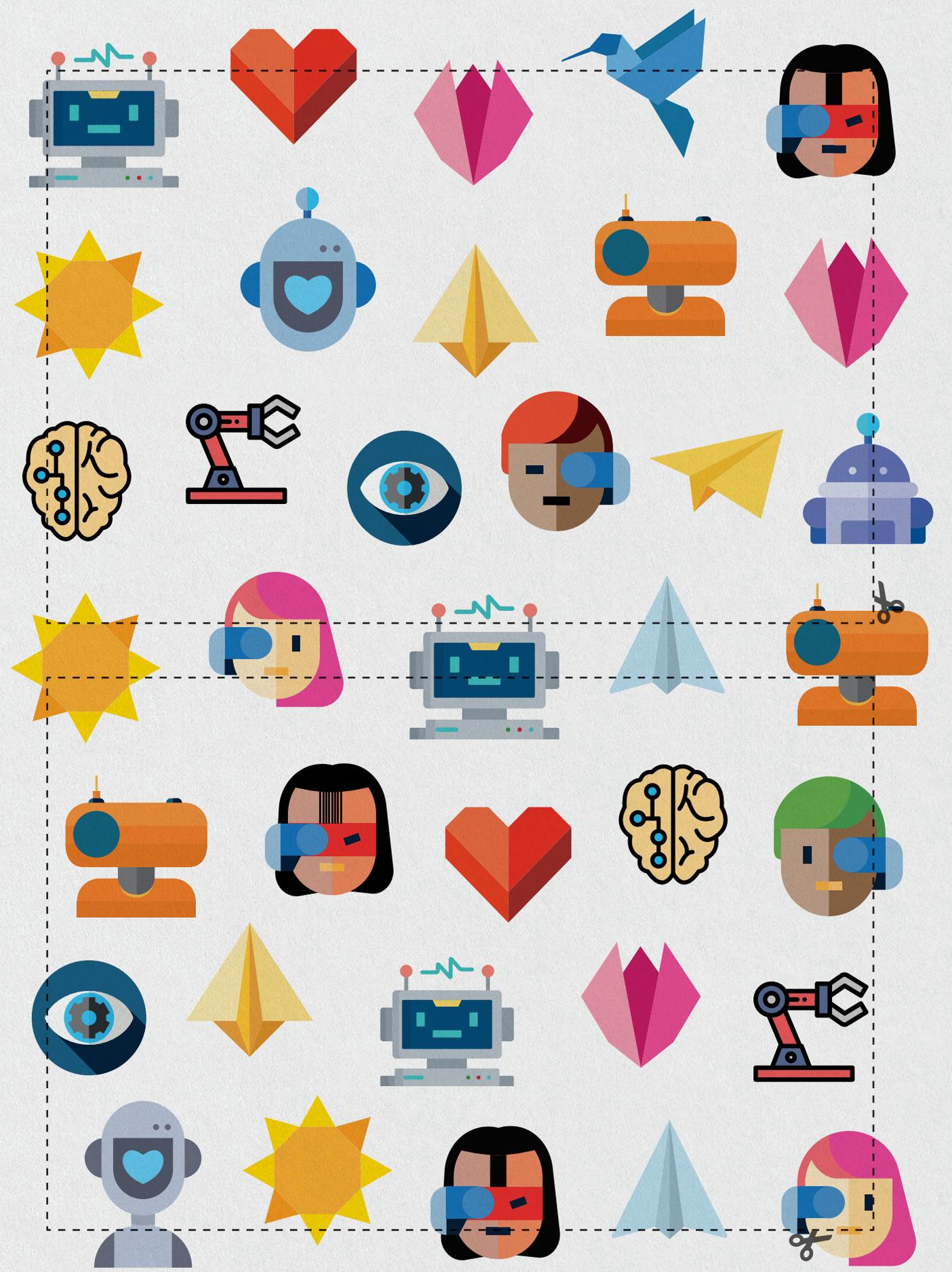
Capítulo I:
O CONTEXTO
DA ESCOLA



Capítulo II:
O LUGAR DA
FALA



Capítulo III:
O TEMPO DA
ESCUA



B) FILME:

Assista o filme “O que queremos para o mundo?”, longa-metragem de ficção que inspirou todas as atividades educativas do projeto. Para acessar ou baixar o filme, utilize a senha “Polifonia”.

**O QUE QUEREMOS PARA O MUNDO?**

Direção Igor Amin

Produtora Cocriativa

Ficção, 70min, 2016, MG

Luzia é uma menina tímida, mas dona de uma imaginação muito criativa e bem humorada. A partir de um trabalho escolar, se vê no desafio de se enturmar com suas colegas de sala para criar um trabalho de música. A partir daí Luz expande sua criatividade e tira suas ideias da mente para o mundo real. Com a ajuda das amigas Sol, Bela e Lua, o trabalho escolar se transforma em uma experiência única.

Classificação indicativa Livre

CPB B16-006649-00000



www.vimeo.com/igoramin/oquequeremosparaomundo

(Senha: polifonia)

*Você também pode assistir ou baixar o filme no link secreto

C) APLICATIVO:

Baixe gratuitamente o aplicativo Jogo dos Mundos. O Jogo dos Mundos é um jogo de cartas cooperativo, uma brincadeira audiovisual, onde os jogadores são desafiados a agirem em cenários socioambientais e tecnológicos do mundo em que vivemos, os quais constituirão suas missões no jogo.



<https://oquequeremosparaomundo.com.br/baixe-o-app/>

D) REFERÊNCIAS:

Acesse nosso site www.oquequeremosparaomundo.com.br e vá na sessão “Formação” e busque por Referências.

5 CRÉDITOS**Realização**

Cocriativa

Idealização e Direção GeralInstituto Mundos
Igor Amin**Produção Executiva**

Joana Braga

Assistência de Produção

Renata Rocha

Produção Local

Danielle Bertolini

Gestão Financeira

Sinergia Gestão de Projetos

Coordenação Pedagógica

Juliana Guerra Motta

MediadorasCristina Marafon, Daiane Marafon,
Isabela Ferreira da Silva, Patrícia
Wolff Sampaio, Priscila Wolff Sampaio**Desenvolvimento de Conteúdos**Cláudio Santos, Juliana Motta, Igor
Amin, Laura Barile, Daniela Vitorino,
Alan Minas, Vinicius Cabral, Renata
Rocha, Joana Braga, Breno Conde,
Bernardo Vasconcellos.**Consultoria de Conteúdos**Bruna Carvalho, Roque Antônio
Joaquim (Roquinho), Maria Lourdes
Maciel, Ailton Krenak, Claudio
Casaccia, Juliana Tavares,
Vitor Drumond.**Direção de Arte**

Cláudio Santos

Design e Produção GráficaVoltz Design, Imaginosfera,
Emerson Bragança, Julia Bianchi,
Lucas Sou**Assessoria de Comunicação**

Renata Rocha

Programação AplicativoJoão Pedro Schneider
Filipe Miranda**Website**

Voltz Design

**Formação Audiovisual
Infantojuvenil**

Igor Amin, Juliana Guerra Motta

Revisão de texto

Patrícia Falcão

AGRADECIMENTOS

Mônica Botelho, César Piva, Djalma Café, Bruna Carvalho, Isa Rodrigues,
Vitor Drumond, Luc Petitot, Paula Gontijo, Nidia Klein, Centro Cultural Brasil-Ângola,
Escola Estadual Mestra Virgínia Reis de São Gonçalo do Rio das Pedras (Serro-MG),
Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso, Secretaria de Estado de Cultura
de Mato Grosso, Secretaria Municipal de Educação de Cuiabá, Universidade Federal
de Mato Grosso, Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

**PATROCÍNIO****IDEALIZAÇÃO E PRODUÇÃO****cocriativa****IDEALIZAÇÃO****instituto MUNDOS****APOIO****REALIZAÇÃO**SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURAMINISTÉRIO DA
CIDADANIA

CONECTE-SE

www.oquequeremosparaomundo.com.br
www.facebook.com/oquequeremosparaomundo
www.instagram.com/oquequeremosparaomundo
www.youtube.com/oqpm
contato@cocriativa.com.br
contato@mundos.cc



INVENTÁRIO DOS
~ PEQUENOS FUTURISTAS ~