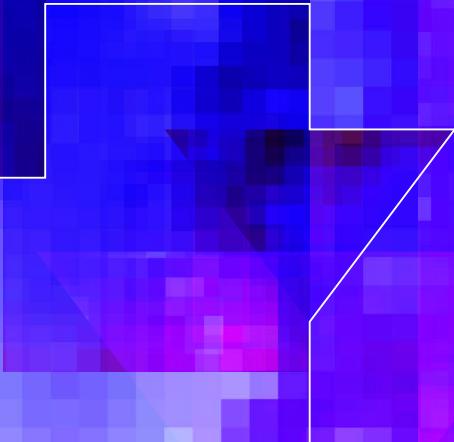


comKids

interativo
2020

FESTIVAL



Apresentação



Realização



Colaboração

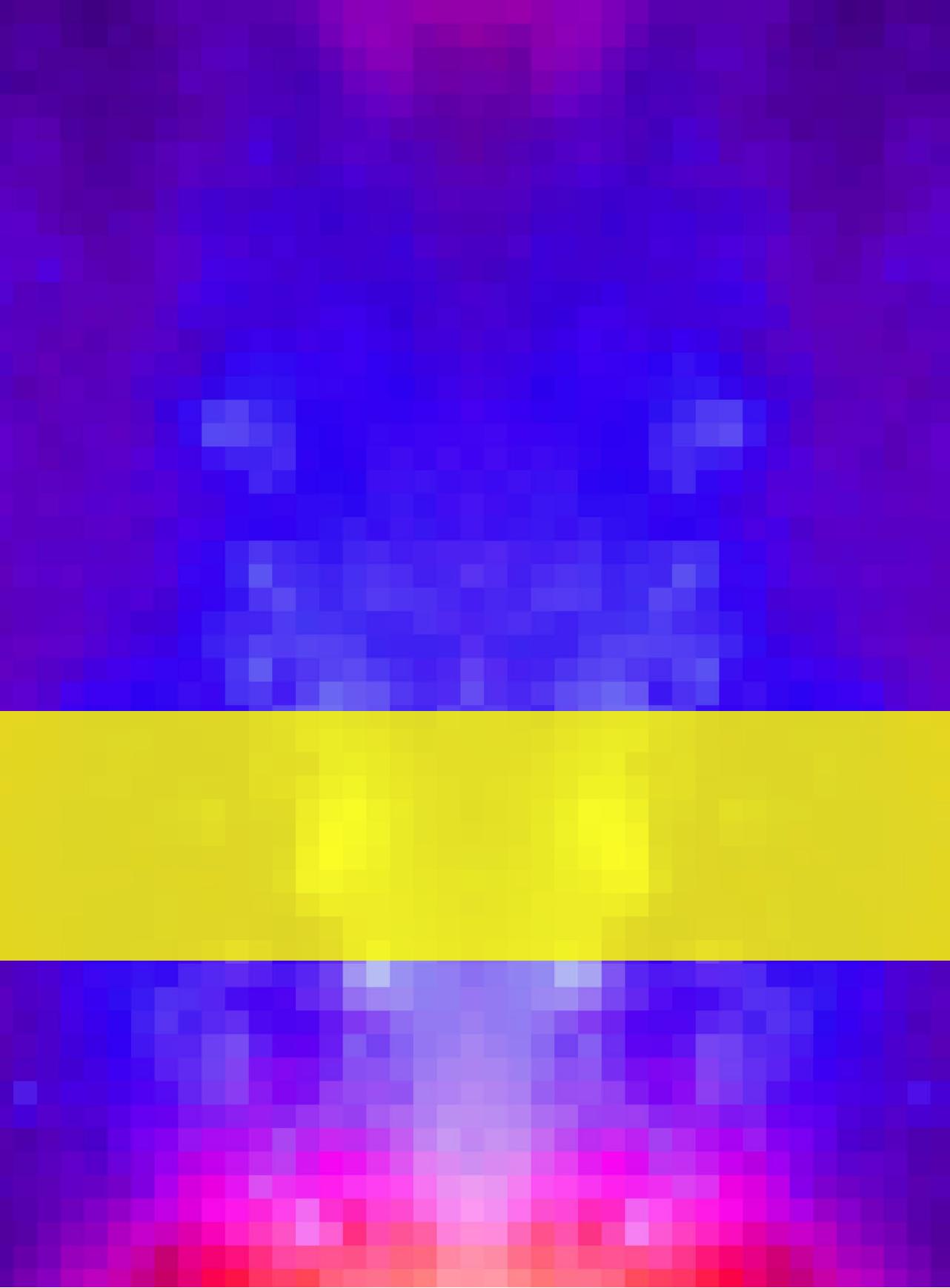


Apoio





De 11 a 15 de agosto
Canal comKids no YouTube
www.youtube.com/comkids
www.comkids.com.br



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO / PRESENTACIÓN

comKids_6
Goethe-Institut_8
Spcine_10

INFORMAÇÕES / INFORMACIONES

Como é o Festival? / ¿Cómo es el Festival?_13

PROGRAMAÇÃO / PROGRAMACIÓN

11 de agosto_19
12 de agosto_21
13 de agosto_26
14 de agosto_32
15 de agosto_34

FINALISTAS

Apps_42
Games_44
Livros Digitais / Libros Digitales_46
Multiplataforma_48

DEMAIS INSCRITOS / DEMÁS INSCRITOS

Apps_52
Games_54
Livros Digitais / Libros Digitales_57
Multiplataforma_59

PRÉ-JÚRI / PRE-JURADO

Apps_63
Games_64
Livros Digitais / Libros Digitales_65
Multiplataforma_66

EQUIPE E AGRADECIMENTOS / EQUIPO Y AGRADECIMIENTOS_70

O UNIVERSO DIGITAL PARA CRIANÇAS, EM TEMPOS DE CRISE

Nesses tempos de transformações e desafios, como os que estamos vivendo, novos formatos e linguagens redesenham as nossas experiências de comunicação. O consumo de produções digitais interativas, que já crescia progressivamente antes da pandemia do Covid-19, disparou com a necessidade de isolamento social. Para crianças e adolescentes, público final do comKids, conteúdos educativos e as mais diversas produções culturais se multiplicam em telas que entretêm, informam e estimulam a inventividade lúdica das infâncias.

Ninguém imaginava que, de uma semana para outra, o uso da tecnologia iria se tornar um requisito tão fundamental para manter aulas e acesso a conteúdos variados. Além disso, não esperávamos que os recursos e ferramentas digitais contribuiriam de forma tão decisiva para aplacar as semanas sem contato e calor humano. O debate sobre o amanhã e suas novas formas de interação e consumo cultural passa pelo universo dos conteúdos digitais e o Festival comKids Interativo 2020 é um espaço oportuno para a reflexão sobre a qualidade dessas produções.

O festival será realizado de forma digital, com cinco dias de programação na qual convidados brasileiros e internacionais trarão suas ideias e experiências, em lives, workshops e encontros temáticos. Também teremos a mostra competitiva das produções digitais interativas em quatro categorias: Apps, Games, Livros digitais e Multiplataformas, além das apresentações de Experiências Educacionais Digitais.

Um corpo muito especial de pré-jurados trabalhou duro para selecionar os finalistas entre as obras que dialogam com a contemporaneidade e seus dilemas. O Festival comKids Interativo 2020 convida profissionais das áreas relacionadas à produção cultural, audiovisual e tecnológica, além das famílias – é claro –, para a reflexão a respeito de novas perspectivas de pressupostos de qualidade nessas produções.

Bem-vind@s ao comKids 2020!
Equipe editorial comKids

EL UNIVERSO DIGITAL PARA NIÑOS, EN TIEMPOS DE CRISIS

En estos tiempos de cambios y desafíos, como los que estamos experimentando, los nuevos formatos y los lenguajes rediseñan nuestras experiencias de comunicación. El consumo de producciones digitales interactivas, que ya crecía constantemente antes de la pandemia de Covid-19, se disparó con la necesidad de aislamiento social. Para niños y adolescentes, el público final de comKids, contenidos educativos y las producciones culturales más diversas se multiplican en pantallas que entretienen, informan y estimulan la realización inventiva lúdica infantil.

Nadie imaginó que, de una semana a la siguiente, el uso de la tecnología se convertiría en un requisito tan fundamental para mantener las clases y el acceso a contenidos variados. Además, no esperábamos que los recursos y herramientas digitales contribuirían tan decisivamente a apaciguar las semanas sin contacto y calor humano. El debate sobre el día de mañana y sus nuevas formas de interacción y consumo cultural atraviesa el universo de los contenidos digitales y el Festival Interactivo comKids 2020 es un espacio oportuno para reflexionar sobre la calidad de estas producciones.

El festival se llevará a cabo en formato online, con cinco días de programación en la que invitados brasileños e internacionales aportarán sus ideas y experiencias, en lives, talleres y encuentros temáticos. También tendremos la muestra competitiva de producciones digitales interactivas en cuatro categorías: Aplicaciones, Juegos, Libros digitales y Multiplataformas, además de las presentaciones de Experiencias Educativas Digitales.

Una comisión muy especial de pre jurados trabajó duro para seleccionar a los finalistas entre las obras que dialogan con los tiempos contemporáneos y sus dilemas. El Festival comKids Interactivo 2020 invita a profesionales de las áreas de producción cultural, audiovisual y tecnología, además de las familias, por supuesto, a reflexionar sobre nuevas perspectivas de calidad en estas producciones.

*¡Bienvenid@s al comKids 2020!
Equipo editorial de ComKids*

NOVOS TEMAS E DINÂMICAS NA PRODUÇÃO DIGITAL PARA CRIANÇAS

Desde 2009, o Festival comKids promove um painel das melhores práticas da produção audiovisual para crianças e jovens, além de conectar profissionais da área por meio de debates, painéis e workshops. E o Goethe-Institut tem a satisfação de, a cada ano, colaborar com essa iniciativa, já estabelecida no calendário cultural da cidade e de extraordinária importância para o audiovisual iberoamericano. O comKids ganha ainda mais importância com esta edição totalmente dedicada à produção digital e interativa, no contexto de pandemia que assola o planeta. Em um tempo tão desafiador para a humanidade, é fundamental podermos conhecer os novos temas e dinâmicas que vão surgir no âmbito da produção audiovisual infantojuvenil. Estamos ansiosos para conhecer os apps, games e experiências educacionais digitais que refletirão o momento em que passa a comunidade de crianças e jovens ibero-americanos.

Julian Fuchs

Diretor da Programação Cultural para São Paulo e América do Sul
Goethe-Institut

NUEVOS TEMAS Y DINÁMICAS EN LA PRODUCCIÓN DIGITAL PARA NIÑOS

Desde 2009, el Festival comKids ha promovido las mejores prácticas en producción audiovisual para niños y jóvenes, además de conectar a profesionales en el campo a través de debates, paneles y talleres. Y el Goethe-Institut se complace en colaborar cada año con esta iniciativa, ya establecida en el calendario cultural de la ciudad y de extraordinaria importancia para el audiovisual iberoamericano. comKids gana aún más importancia con esta edición totalmente dedicada a la producción digital e interactiva, en el contexto de pandemia que pasa al planeta. En un momento tan desafiante para la humanidad, es fundamental poder conocer los nuevos temas y dinámicas que surgirán en el ámbito de la producción audiovisual para niños y adolescentes. Esperamos, con muchas ganas, ver las aplicaciones, games y experiencias educativas digitales que reflejarán el momento por el que atraviesa la comunidad de niños y jóvenes iberoamericanos.

Julian Fuchs

*Director de la Programación Cultural para Sao Paulo y América del Sur
Goethe-Institut*

SPCINE VALORIZA DIVERSIDADE EM PARCERIA COM FESTIVAL comKIDS

A Spcine celebra mais um ano de parceria com o Festival comKids, que, em 2020, apresenta uma edição inteira com produções digitais e interativas dedicadas à infância e à adolescência. Espaço de formação, difusão e fruição, que valoriza a diversidade em diferentes dimensões, o evento alinha-se com o movimento estratégico de difusão audiovisual e com as políticas afirmativas da empresa de cinema e audiovisual de São Paulo.

O comKids Interativo 2020 em formato virtual está disponível para Brasil e América Latina entre os dias 11 e 15 de agosto. Nesta edição, a mostra audiovisual infantojuvenil ganha estante comKids na Spcine Play, com janela de exibição entre os meses de agosto e setembro. Além disso, uma seleção especial de diferentes conteúdos audiovisuais infantojuvenis pode ser acessada gratuitamente pelo público brasileiro no sistema VOD da Spcine, que patrocina o Festival desde 2016.

Laís Bodanzky, Presidente da Spcine

SPCINE VALORA LA DIVERSIDAD EN ASOCIACIÓN CON EL FESTIVAL COMKIDS

Spcine celebra otro año de asociación con el Festival comKids, que, en 2020, presenta una edición completa con producciones digitales e interactivas dedicadas a la infancia y la adolescencia. Espacio de capacitación, difusión y disfrute, que valora la diversidad en diferentes dimensiones, el evento está alineado con el movimiento estratégico de difusión audiovisual y con las políticas afirmativas de la empresa de cine y audiovisual de São Paulo.

El Festival comKids Interactivo 2020 en formato virtual está disponible para Brasil y América Latina entre el 11 y el 15 de agosto. En esta edición, la muestra audiovisual para niños y adolescentes de comkids está en Spcine Play, con una ventana de visualización entre los meses de agosto y septiembre. Además, el público brasileño puede acceder de forma gratuita a una selección especial de diferentes contenidos audiovisuales para niños en el sistema VOD de Spcine, que ha patrocinado el Festival desde 2016.

Laís Bodanzky, Presidente de Spcine

INFORMAÇÕES

INFORMACIONES

Como é o Festival?

O comKids promove em 2020 uma nova edição do festival inteiramente dedicado à produção digital interativa dirigida a crianças e adolescentes. De 11 a 15 de agosto, o Festival comKids Interativo vai premiar produções em quatro categorias, além de oferecer espaços de formação profissional e promover debates temáticos sobre o universo digital de criações culturais voltadas ao público infantojuvenil de até 15 anos de idade.

Em razão das demandas de isolamento social no enfrentamento da pandemia do Covid-19, as atividades presenciais do festival foram adaptadas para a programação online, em exibição pelo canal do comKids no YouTube e pela nossa estante Spcine Play (mostra audiovisual). A adaptação do evento para o formato virtual abre oportunidade para que novos públicos participem das atividades e a votação da audiência deve ser ainda mais intensa na edição deste ano.

A mostra competitiva vai premiar as produções realizadas na região da Ibero América nas categorias: apps, games, livros digitais e multiplataforma. Projetos digitais interativos realizados por alunos de escolas pelo Brasil também serão apresentados durante o evento. Além disso, uma seleção de conteúdos audiovisuais infantis iberoamericanos será disponibilizada em mostra online e gratuita pelo canal comKids no YouTube e YouTube Kids, assim como pela Estante comKids na Spcine Play, pela plataforma Looke.

¿Cómo es el Festival?

En 2020, comKids promueve una nueva edición del festival totalmente dedicado a la producción digital interactiva dirigida a niños, adolescentes y jóvenes. Del 11 al 15 de agosto, el Festival Interactivo comKids premiará producciones en cuatro categorías, además de ofrecer espacios de capacitación profesional y promover debates temáticos sobre el universo digital de creaciones culturales dirigidas a niños y adolescentes de hasta 15 años.

Debido a las demandas por aislamiento social delante de la pandemia, las actividades presenciales han sido adaptadas para la programación en formato online, exhibidas por el canal comKids en YouTube y por Spcine Play (en este caso, sólo para Brasil). La exhibición del evento en el formato virtual abre la oportunidad para que nuevas audiencias se sumen a las actividades y la votación pública deberá ser aún más intensa en la edición de este año.

La competencia premiará las producciones realizadas en la región de Iberoamérica en las categorías: aplicaciones, games, libros digitales y multiplataforma. Durante el evento también se presentarán proyectos digitales interactivos realizados por estudiantes de Brasil y una selección de contenidos audiovisuales infantiles ibero-americanos será exhibida en formato online y gratuito a través del canal comKids, en YouTube y YouTube Kids, y también en Spcine Play, por la plataforma Looke.

Categorias da competição

A mostra competitiva tem quatro categorias profissionais de produções interativas infantojuvenis:

- App (tablets e celulares): experiências interativas feitas exclusivamente para crianças e adolescentes desenvolvidas para dispositivos móveis, que podem incluir projetos de arte e design digital, criação e criatividade, narrativas, educação e aprendizagem, entre outros.

- Game: produções digitais de qualidade com jogabilidade e conteúdos originais, que valorizam a interatividade lúdica positiva. Podem se inscrever games para dispositivos móveis (Android e iOS), web (browser) e computador pessoal (PC e Mac).

- Livro digital: apps que tenham como proposta principal experiência literária e de leitura interativa para crianças e adolescentes.

- Multiplataforma: Obras identificadas sob um mesmo título ou projeto, compostas por diferentes peças, como conteúdos transmídia, de TV interativa, website, apps, etc. É necessário que pelo menos um dos seus componentes seja digital.

Categorías en competencia

La competencia tiene cuatro categorías profesionales de producciones interactivas infanto-juveniles:

- App (aplicaciones para tabletas y teléfonos celulares): experiencias interactivas hechas exclusivamente para niños y adolescentes desarrolladas para dispositivos móviles, que pueden incluir proyectos de arte y diseño digital, creación y creatividad, narraciones, educación y aprendizaje, comunicación, entretenimiento, realidad aumentada, entre otros.

- Game: producciones digitales de calidad con jugabilidad y contenido originales, que valoran la interactividad lúdica positiva. Se pueden registrar games para dispositivos móviles (Android e iOS), web (navegador) y computadora personal (PC y Mac).

- Libro digital: aplicaciones cuyo objetivo principal es la experiencia literaria y de lectura interactiva para niños y adolescentes.

- Multiplataforma: Obras identificadas bajo el mismo título o proyecto, compuestas de diferentes piezas, como contenidos transmedia, TV interactiva, sitio web, aplicaciones, etc. Al menos uno de los componentes debe ser digital.

Como votar?

Para participar da votação online, os interessados precisam ter feito inscrição prévia gratuita via formulário online disponibilizado pela equipe comKids para cada categoria.

Os votantes podem ser profissionais dos setores de mídia, comunicação, da área da infância, educação, psicologia, pesquisa, tecnologia, artes, cultura ou outras afins. Para quem participou da criação ou do desenvolvimento de alguma obra em competição, está vedada a inscrição como votante nas categorias em que esteja disputando a premiação.

A etapa final da competição será realizada virtualmente no dia 14 de agosto de 2020 a partir das 10 horas (BTR), pelo canal do comKids no Youtube. Na ocasião, os finalistas de cada uma das categorias terão 5 minutos para apresentar, por vídeo, sua produção. Depois da apresentação, haverá um momento de bate-papo ao vivo com os produtores (via YouTube). A votação online deve ser feita até os horários indicados pela produção para cada categoria. Os votos do público votante definirão os vencedores, anunciados no dia 14 de agosto à noite.

¿Cómo votar?

Para participar en la votación online, es necesario que los interesados se hayan inscripto previamente, de forma gratuita, a través del formulario online puesto a disposición del público por el equipo de comKids para cada categoría.

Los votantes pueden ser profesionales de comunicación, infancia, educación, psicología, investigación, tecnología, artes, cultura u otros sectores. Para aquellos que participaron en la creación o desarrollo de cualquier trabajo en competencia, está prohibido registrarse como votante en las categorías en que compiten.

La etapa final de la competencia se llevará a cabo virtualmente el 14 de agosto de 2020 a partir de las 10h (BRT) en el canal comKids en YouTube. En la ocasión, los finalistas de cada categoría tendrán 5 minutos para presentar su producción en video. Después de la presentación, los productores estarán en un chat en vivo (a través de YouTube). La votación online debe hacerse hasta el horario indicado por la producción para cada categoría. Los votos del público votante definirán a los ganadores, anunciados el 14 de agosto por la noche.

Critérios de avaliação

O Festival comKids Interativo 2020 tem como critérios de avaliação indicativos de qualidade criativa, técnica e narrativa nas produções infantojuvenis.

Por isso, o formulário online de votação apresenta os seguintes critérios:

- Ideia: originalidade temática, de abordagem, de formato e de conceito.
- Conteúdo: proposta e organização conceitual e editorial, coerência temática e narrativa (esta última, quando houver).

- Design de Interação: grau de interatividade da obra. Articulação da jogabilidade com a ideia, o conteúdo e o conceito da proposta. Composição dos elementos sonoros, visuais, lúdicos, assim como os aspectos de fruição e interação.

- Público-alvo: adequação à faixa etária e ao público ao qual a obra se dedica.

Criterios de evaluación

El Festival comKids Interactivo 2020 tiene criterios de evaluación que indican calidad creativa, técnica y narrativa de las producciones infanto-juveniles.

Así, el formulario de votación presenta los siguientes criterios:

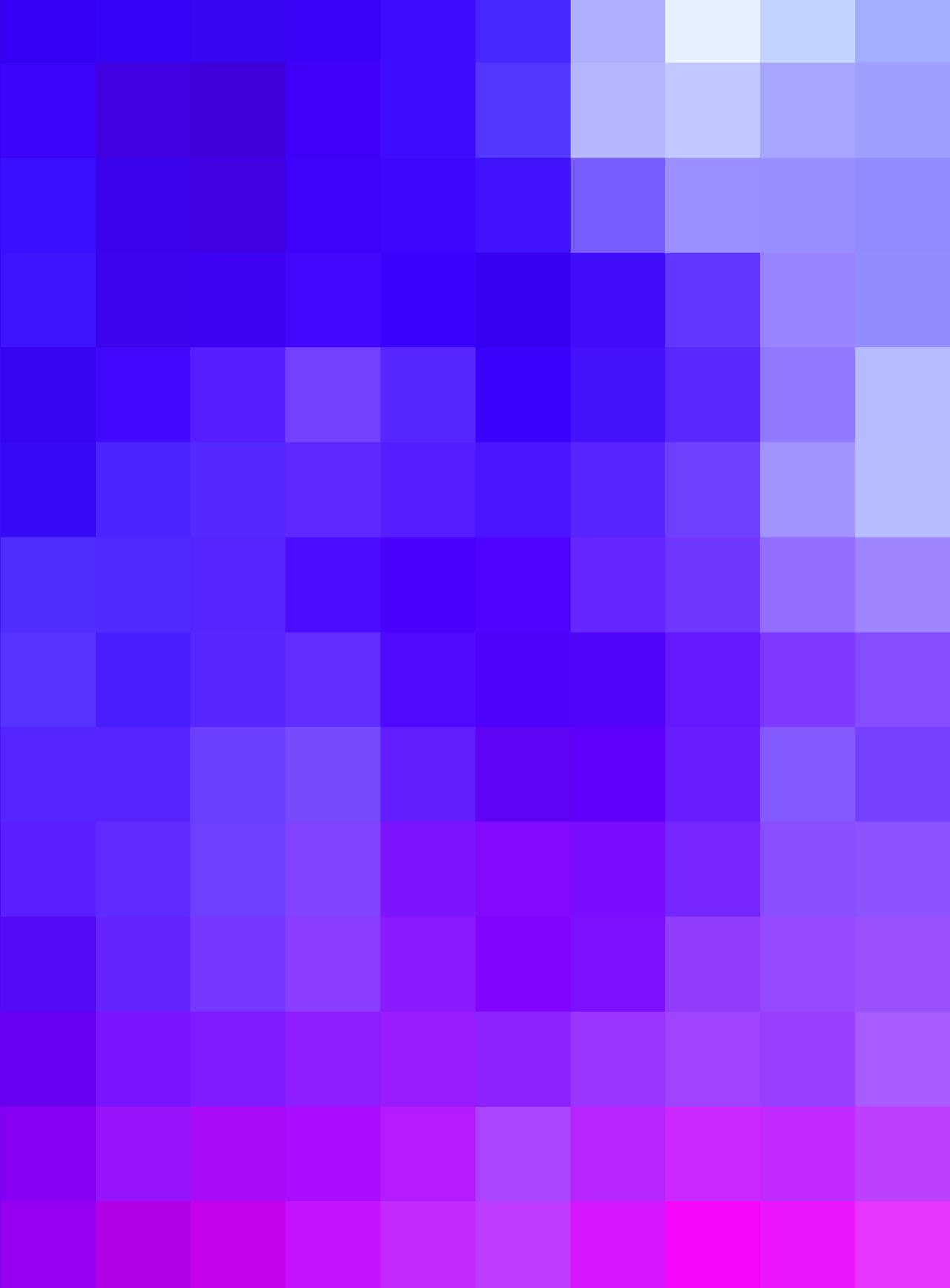
- Idea: originalidad temática, de enfoque, de formato y de concepto.*
- Contenido: propuesta y organización conceptual y editorial, coherencia temática y narrativa (la última, si la hay).*

- Diseño de interacción: grado de interactividad del trabajo. Articulación del juego con la idea, contenido y concepto de la propuesta. Composición de elementos sonoros, visuales, lúdicos, así como los aspectos de disfrute e interacción.

- Público objetivo: adecuación al grupo de edad y al público al que se dedica el trabajo.

PROGRAMAÇÃO PROGRAMACIÓN





11 DE AGOSTO

TERÇA-FEIRA / MARTES

ABERTURA FESTIVAL COMKIDS INTERATIVO 2020 / SESIÓN INAUGURAL FESTIVAL COMKIDS INTERACTIVO 2020

- 11 de agosto – 19h (BRT),
transmissão ao vivo no canal comKids no YouTube.

Sessão de falas institucionais, Spcine, Goethe-Institut e Midiativa.

Sesión con discursos institucionales, Spcine, Goethe-Institut y Midiativa.



**Exibição da animação Polska Warrior (Países Baixos),
com algumas palavras do diretor /
Exhibición de la animación Polska Warrior (Países Bajos),**

*con algunas palabras del director
Dir.: Camiel Schouwenaar, Armadillo Film, Holanda, 2016*

O tímido garoto Eryk vive em um apartamento apertado com seu pai Dobry e três colegas poloneses. Enquanto os homens trabalham, Eryk pode jogar seu jogo favorito, Goldhunter. Encarnado em seu avatar “dúro”, o Polska Warrior, o garoto luta pela desejada coroa dourada. Na vida real, entretanto, Eryk não se sente nada corajoso. Mas quando Dobry se vê em problemas, é Eryk quem vai salvá-lo.

El niño tímido Eryk vive en un apartamento pequeño con su padre Dobry y tres colegas polacos. Mientras los hombres trabajan, Eryk puede jugar su juego favorito, Goldhunter. Encarnado en su avatar “duro”, el Guerrero Polska, el niño lucha por la deseada corona de oro. En la vida real, sin embargo, Eryk no se siente valiente en absoluto. Pero cuando Dobry se encuentra en problemas, Eryk lo salvará.

Apresentação “**Agora é o momento de criar futuros desejáveis com e para crianças**” / Presentación “**Ahora es el momento de crear futuros deseables con y para los niños**”

Com Lala Deheinzelin / Con Lala Deheinzelin

Assessora e palestrante, com atuação internacional em setores que lideram processos sustentáveis e inovadores: governos, instituições multilaterais, ONGs, startups e corporações. Pioneira em economia criativa e colaborativa, futurista e autora do livro Desejável Mundo Novo, lidera e coordena o Movimento Crie Futuros, case de inovação em reuniões voltadas à investigação do futuro em diversos países. Criadora da Fluxonomia 4D, ferramenta de gestão estratégica que combina Estudos de Futuro e Novas Economias.

Asesora y conferencista, con actuación internacional en sectores que lideran procesos sostenibles e innovadores: gobiernos, instituciones multilaterales, ONGs, startups y corporaciones. Pionera en economía creativa y colaborativa, futurista y autora del libro Desejável Mundo Novo, dirige y coordina el Movimiento Crie Futuros, case de innovación en reuniones destinadas a investigar el futuro en varios países. Creadora de la Fluxonomía 4D, una herramienta de gestión estratégica que combina Estudios de Futuros y Nuevas Economías.



12 DE AGOSTO

QUARTA-FEIRA / MIÉRCOLES

YOUTUBE - CANAL COMKIDS

■ 12 de agosto –10h (BRT)

AS CRIANÇAS ALPHA OU A GERAÇÃO DOS SUPERCONECTADOS

Tendências e comportamentos das crianças nascidas a partir de 2010, a geração imersa no meio digital. Pesquisa Geração Alpha – um mindset em construção (Gloob) e Pesquisa Papagaio Pipa Quadrado Cafifa (MultiFocus) apresentam cenário de diversidade e desafios.

Tendencias y comportamientos de los niños nacidos a partir de 2010, la generación inmersa en el contexto digital. Investigación Geración Alpha: un mindset en construcción (Gloob) y Investigación Papagaio Pipa Quadrado Cafifa (MultiFocus) presentan un escenario de diversidad y desafios.



Ana Helena Reis – MultiFocus

Mestre em Administração de Empresas pela Universidade de São Paulo (FEA-USP), com especialização na área de Comportamento do Consumidor. Graduada em Administração de Empresas pela Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas (EAESP-FGV). Fundadora e presidente da MultiFocus Inteligência de Mercado, trabalha com estudos de comportamento do público infantjuvenil há mais de 20 anos. Diretora-associada do Midiativa.

Máster en Administración de Empresas en la Universidad de São Paulo (FEA-USP) con especialización en el área de Comportamiento del Consumidor. Graduada en Administración de Empresas en la Escuela de Administración de Empresas de São Paulo, Fundación Getúlio Vargas (EAESP-FGV). Fundadora y presidenta de MultiFocus Inteligência de Mercado, ha trabajado con estudios de comportamiento para niños y adolescentes desde hace más de 20 años. Directora Asociada de Midiativa.



Anna Carolina Mezashi – Gloob

Coordenadora da área de Inteligência e Pesquisa de Mercado da Unidade Infantil da Globosat, que realiza estudos sobre o comportamento das crianças para os canais Gloob e Gloobinho. Formada em administração de empresas (Mackenzie), possui especialização em Marketing pela Universidade da Califórnia - Berkeley. Possui mais de dez anos de experiência na área de inteligência e pesquisa de mercado de diferentes setores: farmacêutico, telecomunicações e entretenimento.

Coordinadora de Inteligencia e Investigación de Mercado de la Unidad Infantil en Globosat, que realiza estudios sobre el comportamiento de los niños para los canales Gloob y Gloobinho. Graduada en administración de empresas (Mackenzie), tiene especializa-

ción en Marketing de la Universidad de California - Berkeley. Tiene más de diez años de experiencia en el campo de la inteligencia y investigación de mercado en diferentes sectores: farmacéutico, telecomunicaciones y entretenimiento.

Moderador: Geraldo Leite (Singular, Mídia e Conteúdo)

Diretor da Singular, Mídia & Conteúdo. Profissional com carreira extensa na área de mídia, que inclui trabalhos em agências de publicidade, especialmente Salles e Lintas e veículos de comunicação como Rádios Bandeirantes, Eldorado, Jornal do Brasil, Editora Globo e TV Gazeta. Além disso, trabalhou para a ANJ, criou o Prêmio de Mídia Estadão, o Mídia Fatos da TV por Assinatura, o PMV - Painel de Marketing de Veículos, a Abooh, entre outras iniciativas do setor.



Director de Singular, Medios y Contenido. Profesional con amplia carrera en el área de medios, que incluye trabajo en agencias de publicidad, especialmente Salles y Lintas y vehículos de comunicación como las Rádios Bandeirantes, Eldorado, Jornal do Brasil, Editora Globo y TV Gazeta. Además, trabajó para ANJ, creó el Prêmio de Mídia Estadão, Mídia Fatos da TV paga, PMV - Panel de comercialización de vehículos, Abooh, entre otras iniciativas del sector.

■ 12 de agosto – 14h (BRT)

EDUCAÇÃO MIDIÁTICA E CIDADANIA

Como garantir que o universo digital seja aproveitado de maneira igualitária e crítica por crianças e adolescentes? Um painel sobre experiências que conectam Educação e Mídia como instrumento de cidadania e que abrem novas perspectivas de produção com e para crianças.

¿Cómo garantizar que el universo digital sea utilizado de forma más igualitaria y más crítica por niños y adolescentes? Un panel de experiencias que conectan Educación y Medios de Comunicación como instrumento de ciudadanía y que abren nuevas perspectivas de producción con y para los niños.

Alexandre Sayad

Jornalista e educador, diretor da ZeitGeist. Columnista de A Gazeta do Povo e da Revista Educação, e autor do livro “Idade Mídia - A Comunicação Reinventada na Escola”, entre outros. É apresentador do canal MídiaMundo no Youtube. Atualmente atua como chairman da aliança mundial da UNESCO para educação midiática (GAPMIL). É membro do conselho consultivo do programa Educamídia e do conselho científico da revista acadêmica Comunicar (Universidad de Huelva, Espanha).



Periodista y educador, director de ZeitGeist. Columnista de A Gazette do Povo y de la Revista Educação, autor del libro “Idade Mídia - A Comunicação Reinventada na Escola”, entre otros. Presentador del canal MídiaMundo en YouTube. Actualmente actúa como

chairman de la alianza mundial de UNESCO para la educación en medios (GAPMIL). Miembro del consejo consultivo del programa *Educamídia* y del consejo científico de la revista académica *Comunicar* (Universidad de Huelva, España).



Profa. Dra. Gabriela Borges

Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP), é professora da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Membro da Rede Euroamericana de Competência Midiática para a Cidadania (ALFAMED), sendo coordenadora da equipe brasileira composta por UFSC, UNB, UFTM, UEPG e UNISO. Coordenadora do Observatório da Qualidade no Audiovisual. Publicou o livro Qualidade na TV pública portuguesa. Análise dos programas do Canal 2.

Doctora en Comunicación y Semiótica (PUC-SP), es profesora en la Facultad de Comunicación de la Universidad Federal de Juiz de Fora. Miembro de la Red Euroamericana de Competencia de Medios para la Ciudadanía (ALFAMED), coordinando el equipo brasileño compuesto por UFSC, UNB, UFTM, UEPG y UNISO. Coordinadora del Observatorio de la Calidad Audiovisual. Publicó el libro Calidad en la televisión pública portuguesa. Análisis de los programas del Canal 2.



Julia Tomchinsky

Doutoranda e Mestre em Educação pela Faculdade de Educação da USP, com foco em “Formação, Currículo e Práticas Pedagógicas”. Licenciada em Geografia pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP. É diretora de Educação & Impacto Social da Sesame Workshop (Vila Sésamo) no Brasil. Tem experiência na coordenação de programas e projetos educacionais em parceria com redes públicas de ensino e organizações da sociedade civil.

Estudiante de doctorado y Máster en Educación por la Facultad de Educación de Universidad de São Paulo, centrándose en “Formación, Currículo y prácticas pedagógicas”. Licenciada en Geografía por la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias Humanas de la USP. Es directora de Educación e Impacto Social en Sesame Workshop (Vila Sésamo) en Brasil. Tiene experiencia en la coordinación de programas y proyectos educativos en colaboración con redes de educación pública y organizaciones de la sociedad civil.



Moderadora: Giovana Botti (comKids)

Mestra e doutoranda em Comunicação e Cultura pelo Programa de Pós-Graduação em Integração da América Latina da Universidade de São Paulo. Jornalista, com experiência em jornais impressos, televisão, web e rádio, é pesquisadora de mídias e desenvolveu pesquisa sobre elementos identitários da América Latina em programas infantis de TV. Colaboradora do Midiativa e do comKids.

Máster y estudiante de doctorado en Comunicación y Cultura por el Programa de Postgrado en Integración de América Latina de la

Universidad de São Paulo. Periodista, con experiencia en medios impresos, televisión, web y radio, es investigadora de medios, con investigación desarrollada sobre elementos de identidad latinoamericana en programas de televisión para niños. Colaboradora do Mi- diativa y de comKids.

■ 12 de agosto – 17h (BRT)

EXPERIÊNCIAS EDUCACIONAIS DIGITAIS (EED) / EXPERIENCIAS EDUCATIVAS DIGITALES (EED)

Apresentação especial de conteúdos escolares feitos por alunos. Projetos interativos digitais desenvolvidos em contextos educativos pelo Brasil.

Presentación especial de contenidos escolares realizados por alumnos. Proyectos interactivos digitales desarrollados en contextos educativos de Brasil.

Romero Britto 360°

Com Prof. Rafael Costa. Escola Municipal Dorcelina Gomes da Costa – Rio de Janeiro



Dia do Manguezal

Com Profa. Beatriz Lindenberg. CMEI Jacyntha Simões – Espírito Santo



Memensina

Com Miréia Figueiredo. Faculdade Cásper Líbero – São Paulo



Moderadores:

Juliana Junqueira

Pedagoga, especialista em EaD, apoia diversos projetos sociais educacionais que envolvem educação digital e gamificação. Atua há mais de 10 anos como consultora de educação corporativa criando trilhas e programas de desenvolvimento profissional em diversos setores econômicos e sociais.

Pedagoga, especialista en educación a distancia, apoya diversos proyectos sociales educativos que incluyen educación digital y gamificación. Com experiencia de más de 10 años como consultora de educación corporativa, sigue creando caminos y programas de desarrollo profesional en varios sectores económicos y sociales.



**Jean Rafael Tomceac**

Doutorando em Educação pela Faculdade de Educação da USP, Mestre em Educação pela PUC-SP. Nascido em Osasco (SP), Jean coordenou equipes e projetos de Educação voltados para inovação, tecnologias, aprendizagem lúdica e audiovisual. É editor e criador de iniciativas de conteúdos digitais de qualidade para crianças e adolescentes e autor de capítulos de livros sobre games e educação, práticas em sala de aula com tecnologias (STEAM).

Estudiante de doctorado en Educación en la Facultad de Educación de la USP. Máster en Educación en la PUC-SP. Nacido en Osasco (SP), Jean coordinó equipos y proyectos de educación destinados a la innovación, las tecnologías, el aprendizaje lúdico y audiovisual. Es editor y creador de iniciativas de contenido digital de calidad para niños y adolescentes y autor de capítulos de libros sobre juegos y educación, prácticas de aula con tecnologías (STEAM).

APRESENTAÇÃO**“AULA EM REALIDADE VIRTUAL - ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL”**

Animale Estudio, E-duc), com **Alexandre Silva**

Presentación “Aula em realidade virtual - Alimentação Saudável” (Animale Estudio, E-duc), con Alexandre Silva



13 DE AGOSTO

QUINTA-FEIRA / JUEVES

YOUTUBE - CANAL COMKIDS

■ 13 de agosto, 10 horas (BRT)

COMO NÓS JOGAMOS? HISTÓRIAS, GAMES, E SÓ POR DIVERSÃO / ¿CÓMO JUGAMOS? HISTORIAS, GAMES Y SOLO POR DIVERSIÓN

Apresentação em inglês com legendas em português + Sessão de perguntas e respostas / Presentación en inglés con subtítulos en portugués + Sesión de preguntas y respuestas

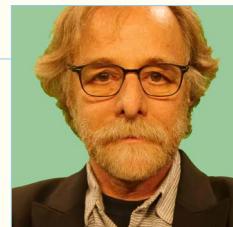
Uma conversa com **Prof. Dr. Scot Osterweil (MIT, USA)** sobre a natureza do jogo e os distintos papéis que a narrativa, a competição e a criatividade exercem nesse universo. O diretor criativo do Education Arcade e do Game Lab ainda vai abordar os potenciais das mídias digitais para criar novas formas híbridas que atravessam as diferentes formas de jogar.

Una charla con Scot Osterweil (MIT, EE. UU.) sobre la naturaleza del juego y los diferentes roles de la narrativa, la competencia y la creatividad en este universo. El director creativo de Education Arcade y Game Lab seguirá abordando los potenciales de los medios digitales para crear nuevas formas híbridas que abarquen las diferentes formas de jugar.

Prof. Dr. Scot Osterweil (MIT, USA)

Diretor criativo do Education Arcade e do Game Lab, do Programa de Estudos de Mídia Comparada do MIT (EUA). Scot desenha games tanto em ambientes acadêmicos como comerciais. Entre seus projetos estão o aclamado Zoombinis (de matemática e lógica), Vanished: The MIT / Smithsonian Game (Ciência ambiental), Labyrinth (matemática), entre outros. Fundador e Diretor Criativo do Learning Games Network, onde desenvolveu Quandary, designado jogo do ano no Games for Change 2013. Co-autor do livro Resonant Games (MIT Press) e consultor em jogos na série Tumble Leaf, da Amazon.

Director creativo de Education Arcade y Game Lab, del Programa de Estudios de Medios Comparados de MIT (EE. UU.). Scot diseña games en medios académicos y comerciales. Entre sus proyectos se encuentran el aclamado Zoombinis (de matemática y lógica), Vanished: The MIT / Smithsonian Game (Ciencias del medio ambiente), Labyrinth (matemática), entre otros. Fundador y Director Creativo del Learning Games Network, donde desarrolló Quandary, juego nombrado del año en Games for Change 2013. Coautor del libro Resonant Games (MIT Press) y consultor de juegos en la serie de Amazon Tumble Leaf.





Mediator: Daniel Leite (comKids)

Doutor e Mestre em Semiótica e Linguística (USP), graduado em Letras (português e espanhol), com pesquisas que abordam os temas do protagonismo e da emancipação juvenil no contexto brasileiro. Desde 2009, é colaborador e membro do Midiativa e do comKids, atuando em diversas frentes dessas duas iniciativas, como comunicação, produção, educação, curadoria e edição. Jurado em festivais internacionais de audiovisual.

Doctorado y Maestro en Semiótica y Lingüística (USP), graduado en Letras (portugués y español, USP), con investigaciones que abordan los temas del protagonismo y de la emancipación juvenil en el contexto brasileño. Desde 2009, es colaborador y miembro de Midiativa y comKids, trabajando en diversos campos de esas iniciativas, tales como comunicación, producción, educación, curaduría y edición. Jurado en festivales audiovisuales internacionales.

■ 13 de agosto, 14 horas (BRT)

CONVERSA COMKIDS: GAMES E CRIANÇAS / CHARLA COMKIDS: GAMES Y NIÑOS

A jornalista Mariana Kotscho e a especialista em psicologia e jogos digitais Ivelise Fortim conversam sobre o universo dos games; entre usos positivos, riscos e potenciais na interação com a criança. *La periodista Mariana Kotscho y la especialista en psicología y juegos digitales Ivelise Fortim hablan sobre el universo de los juegos; entre usos positivos, riesgos y potenciales en la interacción con el niño.*



Profa. Dra. Ivelise Fortim

Sócia da Homo Ludens e professora dos cursos de Psicologia e de Tecnologia em Jogos Digitais da PUC-SP, onde coordena o Janus - Laboratório de Estudos de Psicologia e Tecnologias da Informação e Comunicação. Co-coordena cursos de extensão na FIA Business School na área de economia criativa. Possui Doutorado em Psicologia Clínica (PUC-SP), Mestrado em Ciências Sociais (PUC-SP), e graduação em Psicologia (PUC-SP). Curadora do BIG Careers (BIG Festival) e conselheira da Diversidade na Abragames.

Socia de Homo Ludens y profesora de Psicología y Tecnología en cursos de juegos digitales en PUC-SP, donde coordina Janus - Laboratorio de Estudios de Psicología y Tecnologías de Información y Comunicación. Co-coordina cursos de extensión en FIA Business School en el área de economía creativa. Tiene Doctorado en Psicología Clínica (PUC-SP), Maestría en Ciencias Sociales (PUC-SP) y licenciatura en Psicología (PUC-SP). Curadora de BIG Careers (BIG Festival) y consejera de Diversidad en Abragames.



Mariana Kotscho

Jornalista, apresentadora do Programa Papo de Mãe, na TV Cultura. Formada em Jornalismo pela PUC-SP, Mariana tem mais de 30 anos de experiência em televisão, tendo atuado nas principais

emissoras do país. É vencedora do prêmio Vladimir Herzog de Jornalismo com um programa realizado para a Globonews, na categoria direitos humanos.

Periodista, presentadora del Programa Papo de Mãe, en TV Cultura. Graduada en Periodismo por PUC-SP, Mariana tiene más de 30 años de experiencia en televisión, y trabajó en las principales emisoras del país. Ganadora del premio de Periodismo Vladimir Herzog con un programa hecho para el canal Globonews, en la categoría de derechos humanos.

■ 13 de agosto, 17 horas (BRT)

ESTRATÉGIAS INTERATIVAS DE CANAIS INFANTIS – APRESENTAÇÃO DE CASES / ESTRATEGIAS INTERACTIVAS DE CANALES INFANTILES - PRESENTACIÓN DE CASES

Os canais de TV infantil se reinventam para interagir com a audiência nas mais diversas telas e lugares. Como alcançar as crianças superconectadas? Gloob, Playkids e TV Cultura destacam estratégias e cases de sucesso.

Los canales de televisión para niños se reinventan para interactuar con el público infantil en las pantallas y en los lugares más diversos. ¿Cómo llegar a los niños superconectados? Gloob, Playkids y TV Cultura destacan estrategias y casos de éxito.

Danilo Agrella (Playkids)

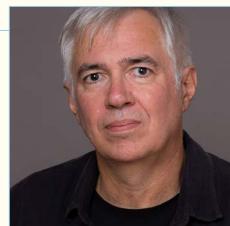
Head de Aquisição e Distribuição de Conteúdo PlayKids. Entre outros, é responsável pela gestão do portfólio da plataforma e abertura de novas frentes de negócios para os conteúdos originais produzidos pela PlayKids. Formado em Publicidade e Propaganda pela Faculdade Cásper Líbero e pós-graduado em Gestão de Negócios pela Fundação Getúlio Vargas, desenvolveu seus 15 anos de carreira trabalhando com conteúdo audiovisual em diversas plataformas.

Jefe de Adquisición y Distribución de Contenido de PlayKids. Entre otros, es responsable de administrar el portafolio de la plataforma y de abrir nuevas posibilidades de negocios para el contenido original producido por PlayKids. Graduado en Publicidad por la Facultad Cásper Líbero y postgrado en Administración de Empresas por la Fundación Getúlio Vargas, desarrolló sus 15 años de carrera trabajando con contenido audiovisual en varias plataformas.



Com Eneas Carlos Pereira (TV Cultura)

Autor literário, dramaturgo e roteirista de cinema e TV. Além de trabalhos premiados em teatro e televisão, nos últimos anos tem se dedicado também ao cinema, com prêmios de Desenvolvimento de Roteiro na Prefeitura de SP e PROAC no Estado de SP, por “Full Night” e “Mare Nostrum”, filme vencedor do PRODECINE 5 de 2015. Atualmente exerce o cargo de gerente de conteúdo na TV CULTURA de SP e também no canal infantil Ratimburu,



perteneciente à Fundação Padre Anchieta.

Autor literario, dramaturgo y guionista de cine y televisión. Además de trabajos premiados en teatro y televisión, en los últimos años también se ha dedicado al cine, con premios de desarrollo de guiones en el Ayuntamiento de SP y PROAC en el estado de SP, para "Full Night" y "Mare Nostrum", película que ganó el PRO-DECINE 5 de 2015. Actualmente ocupa el cargo de gerente de contenidos en TV CULTURA en SP y también en el canal infantil Ratimbum, perteneciente a la Fundación Padre Anchieta.



Com Luciane Neno (Gloob)

Gerente de marketing e plataformas digitais da Unidade Infantil do Grupo Globo, representada pelos canais Gloob e Gloobinho, onde é responsável pela estratégia de divulgação da marca e de seus produtos e pelas áreas digital e de inteligência de mercado. Participou do lançamento e da construção do posicionamento dos canais com o desafio de inspirar e divertir esse público tão especial. Atuou como gestora na área de marketing da Globo News por sete anos e acumula experiência de 18 anos no mercado publicitário, na área de planejamento e atendimento.

Gerente de marketing y de plataformas digitales de la Unidad Infantil del Grupo Globo, representada por los canales Gloob y Gloobinho, donde es responsable de la estrategia de difusión de la marca y de sus productos y de las áreas de inteligencia digital y de inteligência de mercado. Participó en el lanzamiento y construcción del posicionamiento de los canales con el desafío de inspirar y entretenir a esta audiencia tan especial. Actuó en la gestión de marketing en Globo News durante siete años y tiene 18 años de experiencia en el mercado publicitario, en el área de planificación y de atendimiento.



Moderadora: Beth Carmona (comKids)

Consultora, produtora e gestora de projetos audiovisuais 360 graus infantojuvenis. Formada pela ECA/USP com cursos de especialização dentro e fora do Brasil. Envolvida há mais de 30 anos com o tema qualidade na mídia. Trabalhou para e com organizações como Gloob, Fox, Marisol, Nat Geo, Discovery Kids, TV Cultura e NHK Japão. Dirigiu a programação da TV Cultura por 6 anos. Presidiu a Fund. Roquette Pinto, responsável pelas emissoras federais TVE RJ e Rádios MEC. Membro do board da Foundation Prix Jeunesse Internacional e do World Summit on Media for Children. Fundadora e Presidente do Midiativa e Diretora do comKids.

Consultora, productora y gerente de proyectos audiovisuales 360 grados para niños y adolescentes. Graduada por la Escuela de Comunicaciones de la Universidad de São Paulo, con cursos de especialización dentro y fuera de Brasil. Actuación de más de 30 años con el tema de la calidad en los medios. Trabajó para organizaciones como Gloob, Fox, Marisol, Nat Geo, Discovery Kids, TV Cultura y NHK Japan. Dirigió la programación de TV Cultura durante 6 años. Presidió la Fundación Roquette Pinto, respon-

sable de las emisoras federales TVE RJ y Rádios MEC. Miembro del board de la Fundación Prix Jeunesse International y del World Summit on Media for Children. Fundadora y Presidente de Midativa y Directora de comKids.

■ 13 de agosto, 19 horas (BRT)

REPRESENTAÇÃO E DIVERSIDADE / REPRESENTACIÓN Y DIVERSIDAD

Existem games de meninas e de meninos? Avatares, marcas de identidade e representatividade. Como lidar com essas importantes questões da contemporaneidade nas produções para crianças e adolescentes?

¿Hay games de niñas y niños? Avatares, marcas de identidad y representatividad. ¿Cómo abordar estas importantes cuestiones contemporáneas en producciones para niños y adolescentes?

Raquel Mota (Sue The Real)

Tecnóloga em Análise e Desenvolvimento pela Fatec Ipiranga. Fundadora da Sue The Real, estúdio de jogos focado em narrativas afro-brasileiras. Apaixonada por animais, plantas, entusiasta da área de finanças e, nas horas vagas chef de Overcooked.

Tecnóloga en Análisis y Desarrollo por Fatec Ipiranga. Fundadora de Sue The Real, un estudio de juegos centrado en narrativas afrobrasileñas. Apasionada por animales, plantas, una entusiasta de las finanzas y, en las horas libres, chef de Overcooked.



Marina Pecoraro (Abragames)

Jornalista, com atuação na área de games desde 2014. Diretora de comunicação da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (Abragames) e do Projeto de Exportação Brazil Games. É produtora do BIG Festival, maior festival de jogos independentes da América Latina, e uma das curadoras do BIG Impact. Idealizadora do BIG Diversity, Marina é conselheira do Conselho da Diversidade da Abragames.

Periodista, actúa en el área de juegos desde 2014. Directora de comunicación de la Asociación Brasileña de Desarrolladores de Juegos Digitales (Abragames) y del Proyecto de Exportación Brazil Games. Productora de BIG Festival, mayor festival de juegos independientes de América Latina, y una de las curadoras de BIG Impact. Creadora de BIG Diversity, Marina es asesora del Consejo de Diversidad de Abragames.



**Elisa Navarro Chinchilla (Gargamel Estudio)**

Desenvolvedora de games e tecnologia educacional no México. Fundadora da Gargamel Estudio, com videogames e aplicativos educacionais desenvolvidos para clientes como ONU, Fundação Televisa, entre outros. É professora de Pedagogia e licenciada em Literatura Latino-Americana. Apaixonada por design de videogame, por alfabetização digital e sempre buscando que a tecnologia não acentue privilégios.

Desarrolladora de videojuegos y tecnología educativa. Fundadora de Gargamel Estudio, con videojuegos y aplicaciones educativas desarrollados para clientes como ONU, Fundación Televisa, entre otros. Es maestra en pedagogía y licenciada en Literatura Latinoamericana. Apasionada del diseño de videojuegos, de la alfabetización digital y siempre buscando que la tecnología no acentúe privilegios.

**Moderador: Raul Perez**

Jornalista, pesquisador e roteirista. Sócio-diretor da Mundi, produtora de desenvolvimento focada em narrativas negras, e cofundador do instituto Nicho 54, de estímulo à inserção de profissionais negros no setor audiovisual. Com 12 anos de experiência em Comunicação, cobriu como jornalista as editorias de política e mercado cultural. De 2014 a 2019, atuou como chefe da Comunicação da Spcine, colaborando para a formulação do plano de políticas afirmativas lançado em 2019.

Periodista, investigador y guionista. Socio-director de Mundi, productora de desarrollo con enfoque en narrativas negras, y cofundador del instituto Nicho 54, que fomenta la inserción de profesionales negros en el sector audiovisual. Con 12 años de experiencia en comunicación, trabajó como periodista en secciones de política y mercado cultural. De 2014 a 2019, se actuó como jefe de Comunicación de Spcine, colaborando en la formulación del plan de política afirmativa lanzado en 2019.

14 DE AGOSTO

SEXTA-FEIRA / VIERNES

YOUTUBE - CANAL COMKIDS

Competição ibero-americana de conteúdos interativos para crianças e adolescentes. Os finalistas de cada categoria terão 5 minutos para apresentar, por vídeo, sua produção. A apresentação será seguida de bate-papo ao vivo com os produtores (via YouTube).

Competencia iberoamericana de contenidos interactivos para niños y adolescentes. Los finalistas de cada categoría tendrán 5 minutos para presentar sus producciones por video. Después de la presentación, los productores estarán en un chat en vivo (a través de YouTube).

■ 10 horas (BRT)

**Apresentações dos finalistas – Categoria Apps /
Presentación de finalistas – Categoría Apps**

**Perguntas e respostas (ao vivo) /
Preguntas y respuestas (en vivo)
Mod.: Giovana Botti (Brasil)**

■ 11 horas (BRT)

**Apresentações dos finalistas – Categoria Games /
Presentación de finalistas – Categoría Games**

**Perguntas e respostas (ao vivo) / Preguntas y respuestas (en vivo)
Mod.: Leonardo Reitano (Brasil)**

■ 13h (BRT) Prazo máximo para votação Apps + Games 13h (BRT) Plazo máximo para votación Apps + Games

■ 14 horas (BRT)
**Apresentações dos finalistas – Categoria Livros Digitais /
Presentación de finalistas – Categoría Livros Digitales**
**Perguntas e respostas (ao vivo) /
Preguntas y respuestas (en vivo)**
Mod. Aline Frederico (Brasil)

■ 15 horas (BRT)
**Apresentações dos finalistas – Categoria Multiplataforma /
Presentación de finalistas – Categoría Multiplataforma**
Perguntas e respostas (ao vivo) / Preguntas y respuestas (en vivo)
Mod. Aldana Duhalde (Argentina) + Priscila Crispi (Brasil)

■ 16h (BRT) Prazo máximo para votação Livros Digitais + Multiplataforma / 16h (BRT) Plazo máximo para votación Libros Digitales + Multiplataforma

■ 17 horas (BRT)

GINCANAS E JOGOS DIGITAIS DE IMPACTO SOCIAL / CONCURSOS RECREATIVOS Y JUEGOS DIGITALES DE IMPACTO SOCIAL

Jogos virtuais, ações cooperativas e gincanas que mobilizam o universo infantojuvenil. O potencial das redes sociais, da comunicação coletiva e de ações criativas em iniciativas de transformação social, como o Primavera X e o Desafio 10X10.

Juegos virtuales, acciones cooperativas y concursos recreativos que movilizan el universo de niños y adolescentes. El potencial de las redes sociales, de la comunicación colectiva y de acciones creativas en iniciativas de transformación social, como Primavera X y Desafío 10X10.

Edgard Gouveia Jr.

Presidente do Livelab e coordenador pedagógico. Arquiteto e urbanista e pós-graduado em Jogos Cooperativos. Não se cansa de colocar as pessoas para brincar. Dedica-se a mobilizar crianças, jovens e adultos, desenhando e aplicando jogos virtuais, gincanas e ações coletivas que desembocam em pequenas revoluções comunitárias. Cofundador do Instituto Elos, do Programa Guerreiros sem Armas e do Jogo Oasis. Atualmente é professor da pós-graduação em Jogos cooperativos (Youth Initiative Program e MSLS – Suécia, e Knowmads na Holanda) e da formação Gaia Brasília e Paraná. Idealizador da gincana mundial online Play The Call.

Presidente Livelab y coordinador pedagógico. Arquitecto y urbanista y posgrado en Juegos Cooperativos. Edgard no se cansa de propor juegos, se dedica a movilizar a niños, jóvenes y adultos, diseñando y aplicando juegos virtuales, gincanas y acciones colectivas que conducen a pequeñas revoluciones comunitarias. Cofundador del Instituto Elos, del Programa Guerreros sin Armas y del juego Oasis. Actualmente es profesor de posgrado del curso Juegos Cooperativos (Youth Initiative Program y MSLS - Suecia, y Knowmads en Países Bajos) y en la formación Gaia Brasilia y Paraná. Creador de la competencia mundial online Play The Call.



Moderadora: Beth Carmona (comKids)

■ 20 horas (BRT)

Anúncio dos vencedores do Festival comKids Interativo 2020 / Anuncio de los vencedores del Festival comKids Interactivo 2020

Transmissão online do resultado da votação pelo canal comKids no YouTube. / Transmisión online del resultado de la votación por el canal comKids en YouTube.

15 DE AGOSTO

SÁBADO

YOUTUBE - CANAL COMKIDS

■ 15 de agosto, 10 horas (BRT)

Workshop

OS GAMES COMO ALIADOS, DO DIÁLOGO À PRÁTICA EDUCATIVA / LOS GAMES COMO ALIADOS, DEL DIÁLOGO A LA PRÁCTICA EDUCATIVA

Atividade gratuita para educadores ou desenvolvedores de conteúdo digital para crianças

Actividad gratuita para educadores o creadores de contenido digital para niños.

Inscrições prévias / *Inscripciones previas*

Duração / *Duración: 90 minutos*

Via Zoom

Esta oficina tem por objetivo tratar a sinergia entre as narrativas interativas e os jogos no contexto educativo. Após uma breve contextualização à temática dos games, iremos mostrar como o Twine é uma alternativa para construir e, também, para que os alunos desenvolvam narrativas. Trata-se de um app intuitivo e gratuito que permite juntar a criatividade com a lógica de maneira simples, colocando o aluno como protagonista no processo de produção.

Este taller tiene como objetivo abordar la sinergia entre narrativas interactivas y juegos en el contexto educativo. Después de una breve contextualización del tema de los games, mostraremos cómo el Twine es una alternativa para construir y, también, para que los estudiantes desarrollen narrativas. Es una aplicación intuitiva y gratuita que le permite combinar la creatividad con la lógica de una manera simple, colocando el estudiante como protagonista en el proceso de producción.

Com Prof. Dr. Francisco Tupy / Con Prof. Dr. Francisco Tupy

Doutor pela Universidade de São Paulo, em Cinema e Videogame. Professor de Letramento Digital no Colégio Porto Seguro, desde 2013, além de Professor da Fundação Armando Álvares Penteado FAAP. Professor de Gamificação Internacional (B. I. International) e palestrante da Casa do Saber.

Doctor por la Universidad de São Paulo, en Cine y Videojuegos. Profesor de Alfabetización Digital en el Colegio Porto Seguro, desde 2013, además de Profesor de la Fundación Armando Álvares Penteado FAAP. Profesor de Gamificación Internacional (B. I. International) y conferencista en Casa do Saber.



■ 15 de agosto, 14 horas (BRT)

Masterclass

**GAMES PARA COCRIAR FUTURO E REINVENTAR ECONOMIA /
JUEGOS PARA COCREAR EL FUTURO Y REINVENTAR LA ECONOMÍA**

Atividade gratuita dirigida a desenvolvedores e criadores de games e apps para crianças e adolescentes

Actividad gratuita dirigida a creadores de games y aplicaciones para niños y adolescentes

Inscrições prévias / *Inscripciones previas*

Duração / Duración: 3 horas

Via Zoom

E se nossas crianças se percebessem como co-autoras e não vítimas de seu mundo? E se seus games fossem de superação, claro, mas através da colaboração e não da competição? E se essa colaboração fosse exercida no design conjunto de futuros desejáveis para as várias áreas de sua vida? E se essa cocriação desenvolvesse habilidades para compreender o mundo de forma sustentável, com uso equilibrado de seus quatro tipos de recursos: culturais, ambientais, sociais e financeiros?

¿Y si nuestros niños se viesen como coautores y no víctimas de su mundo? ¿Qué pasaría si sus games fueran de superación, por supuesto, pero a través de la colaboración y no de la competencia? ¿Qué pasaría si esta colaboración se ejerciera en el diseño conjunto de futuros deseables para las diversas áreas de su vida? ¿Qué pasaría si esta co-creación pudiera desarrollar habilidades para entender el mundo de una manera sostenible, con uso equilibrado de sus cuatro tipos de recursos: culturales, ambientales, sociales y financieros?



**Com Lala Deheinzelin e colaboração de Dante Freitas /
Con Lala Deheinzelin y colaboración de Dante Freitas**

Lala Deheinzelin é assessora e palestrante, com atuação internacional em setores que lideram processos sustentáveis e inovadores: governos, instituições multilaterais, ONGs, startups e corporações. Pionera em economia criativa e colaborativa, futurista e autora do livro *Desejável Mundo Novo*, lidera e coordena o Movimento Crie Futuros, case de inovação em reuniões voltadas à investigação do futuro em diversos países. Criadora da Fluxonomia 4D, ferramenta de gestão estratégica que combina Estudos de Futuro e Novas Economias.

Lala Deheinzelin es asesora y conferencista, con actuación internacional en sectores que lideran procesos sostenibles e innovadores: gobiernos, instituciones multilaterales, ONGs, startups y corporaciones. Pionera en economía creativa y colaborativa, futurista y autora del libro *Desejável Mundo Novo*, dirige y coordina el Movimiento Crie Futuros, case de innovación en reuniones

destinadas a investigar el futuro en varios países. Creadora de la Fluxonomía 4D, una herramienta de gestión estratégica que combina Estudios de Futuros y Nuevas Economías.

Dante Freitas

Já orientou mais de 15 mil empreendedores. Prêmio Innovation Evangelist 2019. Co-founder da Stape Music, Endless Learning, Ikone Global Social League e Gravidade Zero: Innovation and Social Impact Program. Business Partner e Mentor Startse (Silicon Valley). Embaixador Singularity University – Chapter Recife. Formação pela Babson College (2014), Singularity University (2019) e Stanford University (2018 e 2019).

Ha asesorado a más de 15 mil emprendedores. Prémio Innovation Evangelist 2019. Cofundador de Stape Music, Endless Learning, Ikone Global Social League y Gravidade Zero: Innovation and Social Impact Program. Business Partner y Mentor Startse (Silicon Valley). Embajador Singularity University - Chapter Recife. Tiene formación em Babson College (2014), Singularity University (2019) y Stanford University (2018 y 2019).



22 DE AGOSTO SÁBADO

WORKSHOP CURADORIA EM GAMES / WORKSHOP CURADURÍA EN GAMES

■ 22 de agosto – 14h (BRT)

Atividade para cineclubistas Spcine / Actividad exclusiva para cineclubistas Spcine

Como ter um olhar curador e cuidadoso para orientar as crianças no que diz respeito aos games que elas escolhem?

¿Cómo tener una mirada de curaduría y de cuidados para guiar a los niños con respecto a los juegos que eligen?

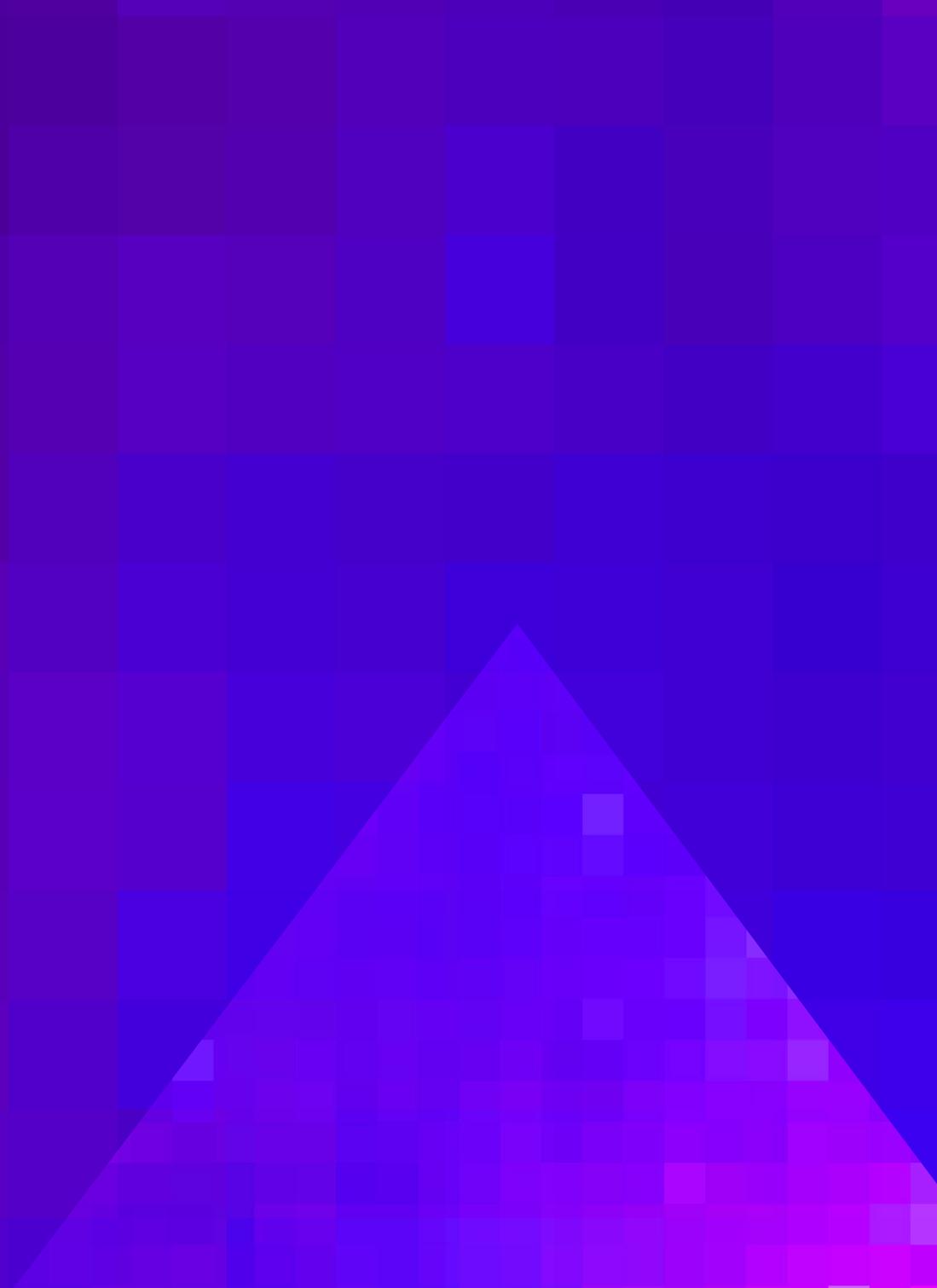


Com Jean Rafael Tomceac / Con Jean Rafael Tomceac

Doutorando em Educação pela Faculdade de Educação da USP, mestre em Educação pela PUC-SP. Nascido em Osasco (SP), Jean coordenou equipes e projetos de Educação voltados para inovação, tecnologias, aprendizagem lúdica e audiovisual. É editor e criador de iniciativas de conteúdos digitais de qualidade para crianças e adolescentes e autor de capítulos de livros sobre games e educação, práticas em sala de aula com tecnologias (STEAM).

Estudiante de doctorado en Educación en la Facultad de Educación de la USP. Máster en Educación en la PUC-SP. Nacido en Osasco (SP), Jean coordinó equipos y proyectos de educación destinados a la innovación, las tecnologías, el aprendizaje lúdico y audiovisual. Es editor y creador de iniciativas de contenido digital de calidad para niños y adolescentes y autor de capítulos de libros sobre juegos y educación, prácticas de aula con tecnologías (STEAM).

FINALISTAS



LISTA DE FINALISTAS

APPS

- Gloob Games
- Laboratório da Luna
- Truth and Tales

GAMES

- Árida: Backland's Awakening
- Chuka: Rompe el silencio
- Huni Kuin: Yube Baitana (os caminhos da jiboia)
- Timo The Game

LIVROS DIGITAIS / LIBROS DIGITALES

Amal - e a viagem mais importante da sua vida

Oniria, Capítulo 1

The End

MULTIPLATAFORMA

Bugados

De Criança Para Criança

O Show da Luna!

Viajeros del pentagrama

FINALISTAS APPS

Gloob Games

Laboratório da Luna

Truth and Tales



GLOOB GAMES

Brasil, Android / iOS

Hub de games para mobile, com personagens dos principais programas do canal Gloob. No app, as crianças podem ser protagonistas, jogando games inspirados nas narrativas que assistem na TV. As crianças podem escolher, no aplicativo, avatares dos personagens favoritos e fundos temáticos. O app oferece ainda controle parental.

Prod.: Gloob e Aiyra

Público-alvo: 6-9 anos

URL: <http://mundogloob.globo.com/jogos>

Idioma(s): Português

Contato: Sara Ribeiro Amaral,
samaral@globo.com



LABORATÓRIO DA LUNA

Brasil, Android / iOS

App com dez jogos para brincar, cantar e aprender. Nele, é possível assistir aos episódios, brincar com os jogos e usar o “A-há” da Luna para ver as coisas de um jeito diferente. Além disso, o conteúdo traz as músicas e experimentos que ilustram curiosidades exploradas nos episódios da série infantil “O Show da Luna!”.

Prod.: PinGuim Content e PushStart

Público-alvo: 0-9 anos

URL: <https://bit.ly/3j4Rr4A>
<https://apple.co/3ft3Xc7>

Idioma(s): Português

Contato: Cristianna Henrique,
cristianna@tvpinguim.com



TRUTH AND TALES

Brasil, iOS / Android

App de livros infantis interativos com histórias para serem lidas em família. Os livros são baseados em contos antigos que podem proporcionar benefícios para o desenvolvimento cognitivo das crianças, como empatia, negociação, autoconfiança e muitos outros. A curadoria teve a participação de médicos, neurocientistas e educadores.

Prod.: Explot

Público-alvo: 5-11 anos

URL: <https://bit.ly/2Zr7bai>
<https://apple.co/307XyN8>

Idioma(s): Português, inglês

Contato: Arthur Nunes,
arthur@explot.com

FINALISTAS GAMES

Árida: Backland's Awakening

Chuka: Rompe el silencio

**Huni Kuin: Yube Baitana
[os caminhos da jiboia]**

Timo The Game



ÁRIDA: BACKLAND'S AWAKENING

Brasil, Windows

Jogo digital para PC (Steam) que apresenta a jornada de Cícera, uma jovem que vive no sertão brasileiro do século XIX durante uma grande seca. A personagem vive em uma jornada de sobrevivência e aventura, onde deve buscar recursos, construir utensílios e interagir com outros sertanejos.

Desenvolvedor.: Aoca Game Lab

Público-alvo: Livre

URL: <https://bit.ly/2AXua3z>

Idioma(s): Português e inglês

Contato: Filipe T. Iago Lima

Pereira, filiptlp@gmail.com



CHUKA: ROMPE EL SILENCIO

México, Android / iOS / Web

Videojuego desarrollado para que niños y jóvenes aprendan a manejar violencia física, sexual y psicológica. En Chuka eres una niña youtuber que debe enfrentar a sus haters durante una pesadilla. Este videojuego se realizó como parte de la iniciativa de Educación para la Justicia de la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito en México.

Desenvolvedor.: Gargamel Estudio
Público objetivo: 11-16 años
URL: <http://www.chukagame.com>
Idioma(s): Portugués, Español, Inglés y Francés
Contacto: Elisa Navarro Chinchilla, elisa@gargamel-estudio.com

HUNI KUIN: YUBE BAITANA (OS CAMINHOS DA JIBOIA)

Brasil, Windows / Mac / Linux

No jogo, dois gêmeos foram concebidos pela jiboia Yube em sonhos e herdaram seus poderes especiais. O objetivo conceitual do game é proporcionar uma imersão no universo Huni Kuin, abordando aspectos da cosmologia e modos de relação com a natureza desse povo. Narrado no idioma hatxã ku e legendado em quatro línguas.

Prod: Associação Povos da Terra - APOTI, Bobware e coletivo Beya Xinâ Bena
Público-alvo: a partir de 7 anos
URL: <http://www.gamehunikuin.com.br/downloads/>
Idioma(s): Portugués, Inglês, Espanhol, Hâtxa Kuin
Contato:
Guilherme Pinho Meneses, apovosdaterra@gmail.com

TIMO THE GAME

Brasil, iOS / Android

O jogo traz a história em quadrinhos “Timo”, de Raul Aguiar, para o mundo dos games, dando origem a uma aventura *point and click*. “Timo The Game” permite explorar criativamente as fases na resolução dos puzzles. No jogo, o personagem Timo mergulha num livro e se vê perdido entre cinco mundos literários.

Prod.: Webcore
Público-alvo: 6-10 anos
URL: <http://onelink.to/Timo>
Idioma(s): Português, Inglês, Espanhol, Italiano, Francês, Alemão, Coreano, Japonês, Chinês, Russo e Tailandês.
Contato: Fernando Chamis, fernando@webcore.com.br

FINALISTAS

LIVROS DIGITAIS

LIBROS DIGITALES

Amal - e a viagem mais importante da sua vida

Oniria, Capítulo 1

The End



AMAL - E A VIAGEM MAIS IMPORTANTE DA SUA VIDA

Brasil, iOS / Android

Como seria para uma criança ter de cruzar sozinha mares e fronteiras? É isso o que este livro leva os jovens leitores a imaginar. O conteúdo conta com o apoio do ACNUR – Agência da ONU para Refugiados. Escrito pela correspondente Carolina Montenegro e com narrativa visual criada por Renato Moriconi.

Autores: Carolina Montenegro e Renato Moriconi (narrativa visual)
Publicação: Editora Caixote e Webcore
Público-alvo: a partir dos 7 anos
URL: <http://www.editoracaixote.com.br/amal/>
Idioma(s): Português, inglês
Contato: Isabel Malzoni, isabel@editoracaixote.com.br



ONIRIA, CAPÍTULO 1

Colombia, navegador web

Esta novela gráfica hace parte del universo de Oniria, un proyecto transmedia que cuenta con una serie animada en desarrollo, novela gráfica online, webcomics y realidad virtual. Oniria es el mundo de los sueños, el lugar a donde todos vamos cuando dormimos. Este maravilloso mundo está en peligro de ser consumido por la oscuridad de Phob, una terrible criatura.

Autores: Yuyu Velasco, Grace Cárdenas y Sebastian Pastor
Prod.: Independiente
Público objetivo: 9 -11 años
URL: <http://oniriatheproject.com/>
Idioma(s): Español
Contacto: Yuly Marcela Velasco Vargas, veyuli@gmail.com



THE END

Brasil, Android / iOS

A menina Liv atende ao chamado de saudade do seu avô e sobe ao sótão. Com a ajuda das caixas de memórias vivas, a missão é continuar o trabalho do avô: impedir que as coisas cheguem ao fim. O livro pretende discutir a finitude na infância e ainda proporcionar a experiência de narrativa impressa complementada por animações em Realidade Aumentada.

Autores: Marcelo Castro, Viviane Cavalcante e André Farias
Prod.: Independiente
Público-alvo: 7 - 10 anos
URL: <https://apple.co/32dyDu9>
<https://bit.ly/306vUI>
Idioma(s): Português
Contato: Marcelo Amélia de Castro, contato@marcelocastro.com.br

FINALISTAS MULTIPLATAFORMA

Bugados

De Criança Para Criança

O Show da Luna!

Viajeros del pentagrama



BUGADOS

Brasil, TV / Youtube / Web /
Mídias Offline

A preparação para a estreia de “Bugados” – primeira sitcom do Gloob – foi conduzida em diferentes plataformas e contou com enigmas a serem desvendados em um hotsite. Para acompanhar a série, na qual três personagens decidem escapar de um game para viver o mundo real, o Gloob realizou uma campanha transmídia capaz de conectar as telas e a realidade.

Prod.: Canal Gloob

Público-alvo: 6 - 9 anos

URL: <http://bugadosnogloob.com.br/>

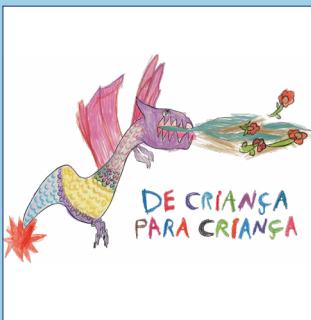
Youtube: <https://bit.ly/3j4hWfH>

Gameplay: <https://bit.ly/32gITBH>

Idioma(s): Português

Contato: Sara Ribeiro Amaral,

samaral@globo.com



DE CRIANÇA PARA CRIANÇA

Brasil, Plataforma web

O principal objetivo do programa multimodal é trabalhar funções cognitivas como a coordenação motora (criação de desenhos), a oralidade (leitura) e a escrita. Através da plataforma digital, são enviadas histórias, desenhos e locuções, a fim de colocar a criança como protagonista. A plataforma é utilizada por instituições como a APAE São Paulo, a Fundação Dorina Nowill e o GRAACC.

Prod.: De Criança Para Criança
Público-alvo: 5 - 12 anos
URL: <https://decriancaparacrianca.com.br/>
Aplicativo de RA: <https://bit.ly/2ZrnVya>
<https://apple.co/32iW5WS>
Idioma(s): Português, inglês e espanhol
Contato: Marcos Okura, okura@dcpc.com.br

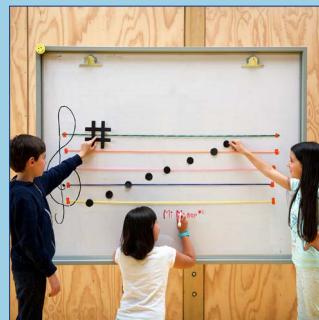


O SHOW DA LUNA!

Brasil, TV / VOD / Navegador / Redes sociais

O desenho animado “O Show da Luna” conta parte da rotina de Luna, Júpiter e Cláudio. Eles não percebem, mas praticam ciência diariamente, no quintal de casa: da formulação de hipóteses, aos experimentos, observação e conclusão. Em cada episódio, Luna busca respostas para uma pergunta, por meio do método científico.

Prod.: PinGuim Content
Público-alvo: 0-6 anos
URL: <http://www.oshowdaluna.com.br>
<http://www.oshowdaluna.com.br/cartilhacoronavirus.pdf>
<https://www.instagram.com/oshowdaluna>
Idioma(s): Português , Inglês, espanhol
Contato: Cristianna Henrique, cristianna@tvpinguim.com

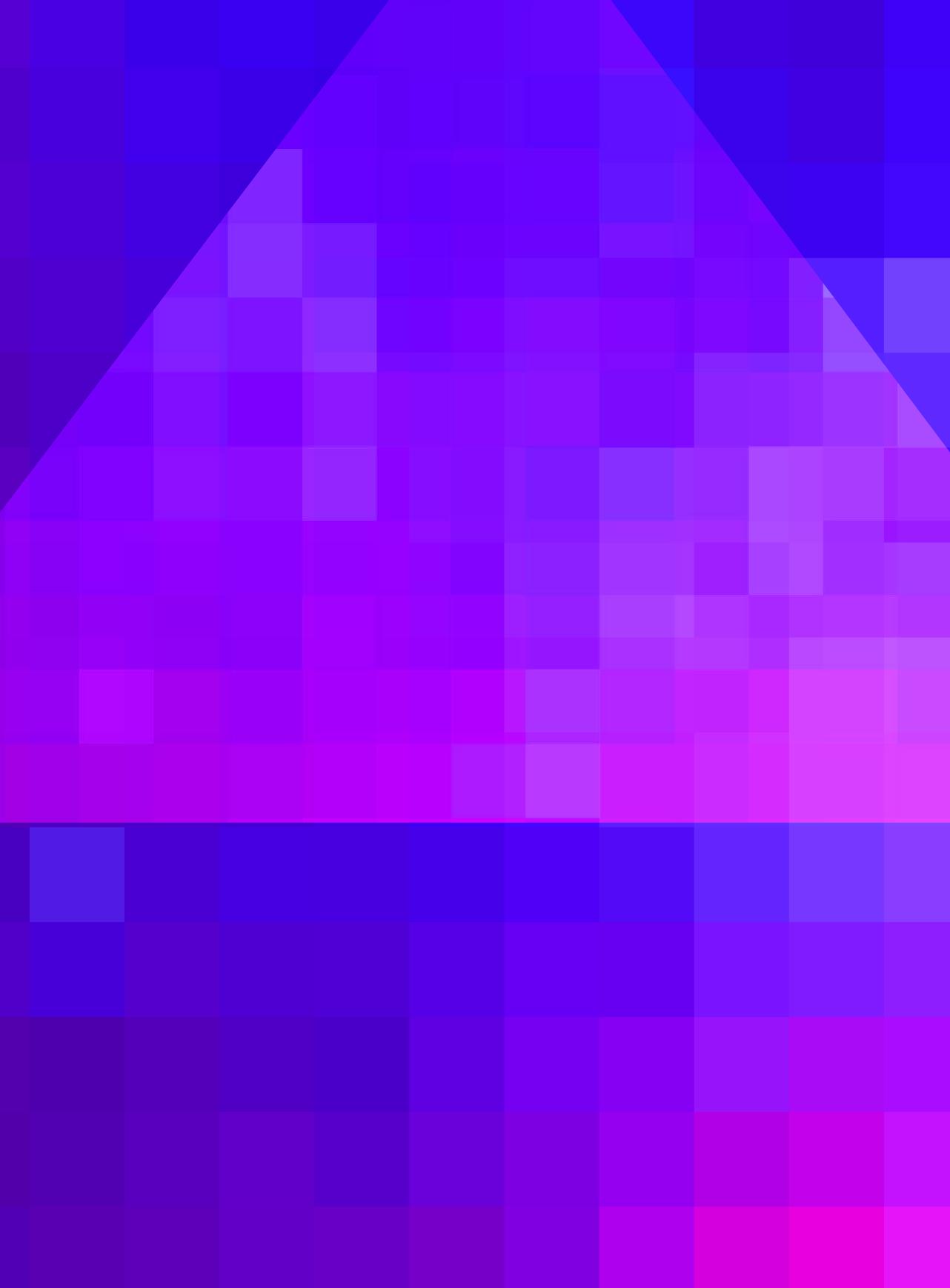


VIAJEROS DEL PENTAGRAMA

Colombia, Navegador web / YouTube

Plataforma digital que ofrece a los docentes de escuela primaria herramientas didácticas y interactivas para facilitar la enseñanza de música en el aula. Multiplataforma compuesta por un sitio web en el que se publican y comparten contenidos originales en diversos formatos digitales y audiovisuales. También forman parte un canal en youtube y de una versión offline con los contenidos del sitio web.

Prod.: Fundación Nacional Batuta
Público objetivo: 6 - 11 años
URL: <http://www.viajerosdelpentagrama.gov.co/>
Youtube: <https://bit.ly/2WhBGy>
Idioma(s): Español
Contacto: María Claudia Parias Durán, greiscifuentes@fundacionbatuta.org



DEMAIS INSCRITOS

DEMÁS INSCRITOS

DEMAIS INSCRITOS

DEMÁS INSCRITOS

APPS



ALFABETA

EDUCASH

KIDS' WEB GAMES

TECTECA

ALFABETA

Brasil, Windows / Mac

Um jogo para auxiliar crianças no processo de alfabetização. Com microfone e acesso à internet, pode ser controlado por comando de voz. As crianças devem usar o microfone ou arrastar as sílabas para completar a palavra correspondente à imagem.

Prod.: TowerLab Studios

Público-alvo: 6 - 8 anos (Crianças no processo de alfabetização)

URL: <https://kellso.itch.io/alfabeta>

Idioma(s): Português

Contato: Celso Fujimoto, celfo.fujimoto@gmail.com



EDUCASH

Brasil, Web / Android / iOS / Desktop

Proposta para desenvolver educação financeira. Atua com a imersão em situações-problema com fenômenos econômicos análogos aos reais. O game começa com aventuras vividas pelo porquinho Edu, que visita planetas na missão de ajudá-los na gestão de recursos.

Prod.: Educar 30

Público-alvo: 8 - 12 anos

URL: <http://jogo.educash.com.br>

Idioma(s): Português e inglês

Contato: Flávio Giani Ramos, flavio.ramos@educar30.com.br



KIDS' WEB GAMES

Brasil, Android / iOS

Aplicativo que dá acesso a cinco jogos. Desenvolvido para a 3ª edição da coleção de livros de língua inglesa do Ensino Fundamental 1, publicada pela editora Richmond. A capa é a chave de acesso para jogos em realidade aumentada, ambientes 360º e recurso anáglifo.

Prod.: Richmond

Público-alvo: 6-10 anos

URL: <https://bit.ly/2DxSEBd>

<https://apple.co/2Wi9niE>

Idioma(s): Português e inglês

Contato: Adriana Pedro de Almeida, aalmeida@richmond.com.br



TECTECA

Brasil, iOS / Android

Aplicativo de assinatura de livros infantis interativos para celular e tablet, com obras de autores nacionais independentes e de editoras independentes. A criança seleciona um livro e, em cada página, deve procurar a interação para prosseguir com a história.

Prod.: Jessica Furtado Ferreira

Público-alvo: até 10 anos

URL: <https://linktr.ee/tectecaoficial>

Idioma(s): Português

Contato: Jessica Furtado Ferreira, jessica@tecteca.com

DEMAIS INSCRITOS DEMÁS INSCRITOS **GAMES**

BREAKING GATES

CAÔ DIGITAL

COMER COMER

DÍ MARRIMBÍ

**PALEODTECTIVES: AVENTURA
SUBTERRÁNEA**

**PIANO CRIANÇAS - MÚSICA
E CANÇÕES**

REI DA RIMA

SOS MAR

URU ANIMAL



BREAKING GATES

Brasil, Android

Jogo de plataforma, ação e aventura 2D em um mundo fantástico e animado. Neste game, você controla um jovem aventureiro que está em missão de exploração para destruir os portais dimensionais que apareceram misteriosamente no reino.

Prod.: Ylun Game Studio

Público-alvo: 10-12 anos

URL: <https://bit.ly/3iZqoaZ>

Idioma(s): Português e inglês

Contato: Adriano de Paula Pessanha, y lun studio@gmail.com



CAÔ DIGITAL

Brasil, Web / PC (Windows)

Jogo de plataforma em cinco fases, que ensina a combater as fake news, com dicas para identificar boatos e notícias falsas. Desenvolvido após uma série de workshops com alunos e professores da Rede Pública Municipal de Ensino do Rio de Janeiro.

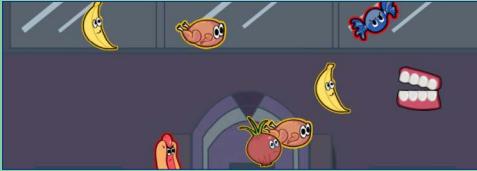
Prod.: MultiRio

Público-alvo: Crianças, adolescentes e jovens

URL: <https://bit.ly/38VBPMd>

Idioma(s): Português

Contato: Luiz Eduardo Cotta Monteiro, luiz.monteiro@multirio.rio.rj.gov.br



COMER COMER

Brasil, Web / Mobile

Jogo que mostra como os alimentos saudáveis podem influenciar sua saúde. Criado em um projeto relacionado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (ODS) e ao Plano de Desenvolvimento Sustentável da cidade do Rio de Janeiro.

Prod.: MultiRio

Público-alvo: Crianças e jovens

URL: <http://multirio.rio.rj.gov.br/index.php/interaja/jogos-educativos/15020-comer-comer>

Idioma(s): Português

Contato: Luiz Eduardo Cotta Monteiro, luiz.monteiro@multirio.rio.rj.gov.br



Ó MARIMBÍ

Colombia, Android

Videojuego de aventura gráfica. Surge desde el interés de rescatar los sonidos ancestrales de la marimba de chonta, con la intención de aportar nuevos espacios para salvaguardar las músicas de la región Pacífica. El viaje comienza cuando el jugador sale en busca de un auténtico maestro de marimba.

Prod.: La Valiente Estudio

Público objetivo: 7-10 años

Idioma(s): Español

Contacto: Angela María Revelo Castro, angela.revelo@lavaliante.co



PALEODETECTIVES: AVENTURA SUBTERRÁNEA

Uruguay, Android

Basado en el programa “Paleodetectives”, serie sobre paleontología y divulgación científica. Los jugadores tienen que encontrar restos de animales de la megafauna uruguaya. El juego ha sido creado para la app del Plan Ceibal (One Laptop Per Child).

Prod.: Los Informantes

Público objetivo: 8-10 años

URL: www.facebook.com/PaleodetectivesUY
www.estudiantes.ceibal.edu.uy/juegos

Idioma(s): Español

Contacto: Florencia Donagaray, fdonagaray@gmail.com



PIANO CRIANÇAS - MÚSICA E CANÇÕES

Argentina, Android

Criado para crianças e pais. Toda a família pode desenvolver seu talento musical e se divertir compondo músicas. Possui quatro modos: Instrumentos, Músicas, Sons e Play. Ajuda a desenvolver memória, concentração, imaginação, habilidades motoras, entre outras.

Prod.: Orange Studio Games

Público-alvo: até 8 anos

URL: <https://bit.ly/2DHSQxZ>

Idioma(s): Português, espanhol e inglês

Contacto: Pablo Daniel Bozzone, orangegstudios@gmail.com



REI DA RIMA

Brasil, Android / iOS

Jogo dedicado a difundir e preservar a cultura do hip-hop como expressão artística e estilo de vida. Focado em batalhas de rap e na criação de rimas, os chamados duelos de MCs. Você deve ser ágil para capturar as palavras que aparecem na tela para formar rimas.

Prod.: Umbu Games

Público-alvo: 6 - 16 anos

URL: <https://bit.ly/3fuit5>

Idioma(s): Português

Contato: João Victor de Oliveira Rodrigues, joao@umbugames.com



SOS MAR

Brasil, Web e Mobile

Jogo casual que ensina a preservação do mar e da vida marinha. Criado em um projeto relacionado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (ODS) e ao Plano de Desenvolvimento Sustentável da cidade do Rio de Janeiro.

Prod.: MultiRio

Público-alvo: Crianças e Jovens

URL: <http://multirio.rio.rj.gov.br/index.php/interaja/jogos-educativos/15019>

Idioma(s): Português

Contato: Luiz Eduardo Cotta Monteiro, luiz.monteiro@multirio.rio.rj.gov.br



UAU ANIMAL

Brasil, Android / iOS

Jogo 2D mobile, de exploração e aventura, em que a criança se une a um trio de amigos procurando animais em diferentes biomas. Eles percorrem um mapa com itens coletáveis que revelam a parte de um animal. Ao final, o bicho se revelará por completo.

Prod.: PushStart

Público-alvo: 4 - 6 anos

URL: <https://pushstart.com.br/pt/studio/>

Idioma(s): Português

Contato: Vinícius Oppido de Castro, vinicius@pushstart.com.br

DEMAIS INSCRITOS

DEMÁS INSCRITOS

LIVROS DIGITAIS

LIBROS DIGITALES

A CRIANÇA E O DRAGÃO

BINHO, O BICHO-COISAS

HANA

O TIGRE E A NUVEM DE CHOCOLATE



A CRIANÇA E O DRAGÃO

Brasil, Android / iOS

A Rainha não segue as instruções do Sábio do reino e uma criança nasce com características surpreendentes. Ela é capaz de alcançar seus objetivos por ações que envolvem inteligência e compromisso, ensinando mais do que a esperada lição de bravura. Narrativa do app de contos interativos “Truth and Tales”.

Prod.: Explot

Público-alvo: 5 - 11 anos

URL: <https://bit.ly/2Zr7bai>

<https://apple.co/2WiHpn0>

Idioma(s): Português, inglês

Contato: Arthur Medeiros Nunes, arthur@plotkids.com



BINHO, O BICHO-COISAS

Brasil, Plataforma Kindle

Binho é um amigo real-imaginário que adora engolir a realidade relacionada ao menino Theo e depois devolvê-la transformada. A concepção literária e design do ebook objetiva aproximar a Alfabetização Midiática Informacional (UNESCO) do público infantil.

Prod.: Independente

Público-alvo: 6 - 10 anos

URL: <https://amzn.to/3094tpd>

Idioma(s): Português

Contato: Wagner da Silveira Bezerra, wagnerbezerra@cienciaearte.com



HANA

Brasil, iOS / Android

Este livro trata de temas como o bullying, o amor próprio e a aceitação das diferenças na infância ao comparar o amadurecimento pessoal da criança com o desabrochar de uma flor. O livro é um aplicativo que pode ser lido em tablets e celulares.

Prod.: Independente

Público-alvo: 6 - 10 anos

URL: <https://hanakidsbook.carrd.co/>

Idioma(s): Português, Espanhol e Inglês

Contato: Bianca Peixoto de Azevedo Copello, bianca.copello@hotmail.com



O TIGRE E A NUVEM DE CHOCOLATE

Brasil, Site / Youtube / Instagram

Espaço de entretenimento para aprender brincando. São ofertados ideias, materiais e conceitos que estimulam o aprendizado, em momento online e também offline. Narrativa ligada à iniciativa “Infâncias e leituras”.

Autor: Nelson Maurício

Prod.: Infâncias e leituras

Público-alvo: Primeira Infância

URL: <https://adobe.ly/2Oq8G2o>

Idioma(s): Português

Contato: Nelson Mauricio dos Santos,
eunelsonmauricio@gmail.com

DEMÁS INSCRITOS

DEMÁS INSCRITOS

MULTIPLATAFORMAS

CON LA CABEZA EN LAS NUBES

CUENTO VIAJERO

INFÁNCIAS E LEITURAS

MEIRAS AVENTURAS

PLATAFORMA CDA

PRISMA. AMPLIFICÁ TU MUNDO

UN MUNDO VARIOS MUNDOS



CON LA CABEZA EN LAS NUBES

Argentina, TV / CONTar (Contenidos libres de la tv pública) / Redes sociales / YouTube

Serie de 12 microprogramas de técnica mixta (*Cut-up* y *2D*). Su propuesta visual y sonora explora el cielo en dos dimensiones: artística y científica. Estimula la imaginación y celebra una de las más bellas y antiguas actividades humanas: contemplar las nubes.

Prod.: Pakapaka

Público objetivo: 3 - 7 años

URL: <https://bit.ly/2Cwb5WH>

www.facebook.com/watch/canalpakapaka/

Idioma(s): Español

Contacto: Diego Ariel Bianchi, contacto@pequenoeditor.com



CUENTO VIAJERO

Colombia, TV / Web / App de creación

Proyecto transmedia multiplataforma, compuesto por una serie de televisión, un portal web y una app. El proyecto busca que niñas y niños desarrollem cuentos de forma colaborativa. Como resultado de la experiencia, cinco niños distintos crean una historia.

Prod.: Punta Mulata Producciones

Público objetivo: 8 - 12 años

URL: <http://www.cuentoviajero.com/>

Idioma(s): Español

Contacto: Julián Andrés Gómez Reyes, julian@puntamulata.com



INFÂNCIAS E LEITURAS

Brasil, Site / YouTube / Instagram / Google Apps

Quatro canais de comunicação entrelaçados (Youtube, site, instagram e Repositório de Conteúdos) para levar aos pequenos conteúdos que incentivam a leitura e a escrita, com ideias, materiais e conceitos que estimulam o aprendizado, em momentos online e offline.

Prod.: Infâncias e Leituras

Público-alvo: Primeira Infância

URL: <https://www.leiturainfantil.com/>

<https://bit.ly/2ZpQSUq>

Idioma(s): Português

Contato: Nelson Mauricio dos Santos,
eunelsonmauricio@gmail.com



MEIAS AVENTURAS

Brasil, Windows

O projeto busca, por meio das diferentes linguagens, principalmente pela via da expressão artística, favorecer a apropriação e a criação de narrativas pelos alunos. Um fantoche de meia ganha vida e apronta trapalhadas enquanto explora o mundo.

Prod.: MultiRio

Público-alvo: Crianças da Educação Infantil e do Fundamental I

URL: <http://multirio.rj.gov.br/>

Idioma(s): Português

Contato: Luiz Eduardo Cotta Monteiro, luiz.monteiro@multirio.rio.rj.gov.br



PLATAFORMA CDA

Uruguay, Navegadores web

Plataforma desarrollada para la difusión de materiales audiovisuales de calidad. Los materiales son creados por escuelas, colectivos que trabajan con medios y educación así como niñas y niños que produzcan en forma independiente y sin orientación de adultos.

Prod.: La Casa del Árbol

Público objetivo: Niñas, niños y adolescentes

URL: <http://www.lacasadelarbol.uy>

Idioma(s): Español, portugués

Contacto: Alvaro Adib Barreiro, info@lacasadelarbol.uy

PRISMA. AMPLIFÍCÁ TU MUNDO

Argentina, Web / Facebook / Twitter / Instagram / Revista impresa

Revista digital para público infantil y adolescente, que también tiene un espacio para adultos. Intenta promocionar la lectura. Tiene formato digital e impreso, con códigos QR. Informa sobre arte y cultura, documentales, ciencia y tecnología, entre otros.

Prod.: Prisma

Público objetivo: niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos

URL: <https://prismadigital.com.ar/>

<https://bit.ly/3gWpNVJ>

Idioma(s): Español, portugués

Contacto: Laura Josefa Montenegro, lauramontenegroprisma@gmail.com



UN MUNDO VARIOS MUNDOS

Argentina, Web / YouTube

Proyecto digital, cultural y educativo que, en el marco de los Juegos Olímpicos de la Juventud de Verano Buenos Aires 2018, convocó a los alumnos y docentes de escuelas primarias de Buenos Aires, a jugar, aprender, e inventar un videojuego colaborativo.

Prod.: El Perro en la Luna

Público objetivo: 9-11 años

URL: <http://nosotrostambienjugamos.com/>

YouTube: <https://bit.ly/3evLAC1>

Game: <https://iampartofthegame.com/>

Idioma(s): Español

Contacto: Ivan Stilman, produccion@elperroenlaluna.com.ar

PRÉ-JURI

PRE-JURADO

**Ana Bárbara Ramos (Brasil)**

Cineasta, educadora e gestora de projetos de cinema e educação. Mestre em Letras e graduada em Comunicação (UFPB), cursa especialização em Educação Transformadora: Pedagogia, Fundamentos e Práticas (PUC-RS). Sócia da produtora Pigmento Cinematográfico, trabalha com gestão de projetos de cinema. À frente do grupo Semente Cinematográfica, desenvolve práticas educativas com o cinema em instituições escolares e culturais. Coordenadora da Rede Kino – Rede Latino-americana de Educação, Cinema e Audiovisual.

Cineasta, educadora y directora de proyectos de cine y educación. Máster en Letras y licenciada en Comunicación (UFPB), se especializa en Educación Transformativa: Pedagogía, Fundamentos y Prácticas (PUC-RS). Socia de la productora Pigmento Cinematográfico, actúa en la gestión de proyectos de cine. Al frente del grupo Semente Cinematográfica, desarrolla prácticas educativas con cine en instituciones escolares y culturales. Coordinadora de Rede Kino - Red Latinoamericana de Educación, Cine y Audiovisual.

Felipe Leal Barquete (Brasil)

Mestre em Educação (UFPB), graduado em Imagem e Som (UFSCar/SP) e cursa especialização em Educação Transformadora: Pedagogia, Fundamentos e Práticas (PUC/RS). Atua na área de cinema e educação, com práticas de audiovisual nas escolas, projetos de cineclubismo e de coletivos de criação. Coordenador do grupo Semente Cinematográfica, professor municipal de Conde/PB, membro do Núcleo de Educação Transformadora da Paraíba e coordenador da Rede Kino – Rede Latino-americana de Educação, Cinema e Audiovisual.

Master en Educación (UFPB), graduado en Imagen y Sonido (UFSCar / SP) y se especializa en Educación Transformativa - pedagogía, fundamentos y prácticas (PUC/RS). Trabaja en el área de cine y educación, con prácticas audiovisuales en escuelas, proyectos de clubes de cine y colectivos creativos. Coordinador del grupo Semiente Cinematográfica, profesor en Conde / PB, miembro del Centro de Educación Transformativa en Paraíba y coordinador de Rede Kino - Red Latinoamericana de Educación, Cine y Audiovisual.

Marcela Benavides (Colombia)

Especialista em pesquisa, design, desenvolvimento, produção, gestão e avaliação de canais de TV e plataformas digitais. Foi assessora de políticas públicas para artes, cinema e comunicação do Ministério da Cultura da Colômbia, dirigiu Señal Colombia e desenhou e dirigiu a montagem do canal peruano para crianças e jovens IPe. Dirigiu a Estratégia Digital para a Cultura e a Primeira Infância. Atualmente, dirige os conteúdos cidadãos, culturais e educativos de Capital, o canal regional de Bogotá.

Experta en investigación, diseño, desarrollo, producción, gestión y evaluación de canales de televisión y plataformas digitales. Ha sido asesora de políticas públicas para las artes, el cine y la comunicación para el Ministerio de Cultura de Colombia, dirigió Señal Colombia y diseñó y dirigió el montaje del canal peruano para niños y jóvenes IPe. Dirigió la Estrategia Digital de Cultura y Primera Infancia. Actualmente lidera los contenidos ciudadanos, culturales y educativos de Capital, el canal regional de Bogotá.

APPS



Vanessa Fort (Brasil)

Roteirista, produtora de TV e cinema, colaboradora em curadorias. Corroteirista e codiretora do curta-metragem “Pai Francisco”, em fase de produção. Roteirista, pesquisadora e produtora-associada do longa Eleições. Integrou equipes de desenvolvimento de séries para o público infantil e infantojuvenil, foi roteirista e produtora criativa do Núcleo Singular. É cofundadora do 11mil pés Lab Audiovisual. Fez parte da equipe que fundou o comKids e, atualmente, é colaboradora da iniciativa.

Guionista, productora de televisión y cine, colaboradora en curadurías. Co-guionista y codirectora del cortometraje “Pai Francisco”, en producción. Guionista, investigadora y productora asociada del largometraje Elecciones. Formó parte de equipos de desarrollo de series para niños y adolescentes, fue guionista y productora creativa en Núcleo Singular. Es cofundadora del Laboratorio Audiovisual de 11 mil pies. Formó parte del equipo que fundó comKids y actualmente es colaboradora de la iniciativa.

GAMES



Pablo Rosenblatt (Chile)

Estudou Medicina e Biologia (PUC) e concluiu pós-graduação em cinema e televisão na Universidade de York, Canadá. Realizou um trabalho pioneiro na área de comunicação e difusão da ciência com grande paixão. Criou séries e documentários de divulgação científica premiados internacionalmente e recebeu o Prêmio pela Trajetória, do Ministério da Ciência do Brasil. Dirige a equipe de vinculação com o meio ambiente do Instituto Milenio de Oceanografia, no Chile.

Estudió medicina y biología (PUC) y realizó estudios de postgrado en cine y televisión en la U. de York, Canadá. Ha realizado una labor pionera en el área de la comunicación y divulgación de la ciencia con gran pasión. Ha creado series y documentales de divulgación científica que han recibido premios internacionales. Recibió el Premio a la Trayectoria del Ministerio de Ciencia Brasileño. Dirige al equipo de vinculación con el medio del Instituto Milenio de Oceanografía.



Leonardo Reitano (Brasil)

Graduado em Artes Visuais (UNESP) e mestrado em Semiótica (USP), estuda a relação entre discurso e jogos. Ministra aulas sobre jogos, arte, modelagem 3D e tecnologia há cerca de 12 anos, para públicos de todas as idades. Foi organizador da maratona de desenvolvimento de jogos SPJam (2011-2016) e também ministrou palestras na Games For Change Latino-americana. Trabalhou como artista e level designer para jogos que estão na Jump Monkey e na plataforma Steam (Spacelander).

Graduado en Artes Visuales (UNESP), cursa el Máster en Semiótica (USP) y estudia la relación entre el discurso y los juegos. Enseña clases de juegos, arte, modelado 3D y tecnología para públicos de todas las edades. Fue organizador del maratón de desarrollo de juegos SPJam (2011-2016) y fue conferencista en Games For Change Latin American. Trabajó como artista y diseñador de niveles para juegos que están en Jump Monkey y en la plataforma Steam (Spacelander).



Raquel Motta (Brasil)

Tecnóloga em Análise e Desenvolvimento pela Fatec Ipiranga. Fundadora da Sue The Real, estúdio de jogos focado em narrativas afro-brasileiras. Apaixonada por animais, plantas, entusiasta da área de finanças e, nas horas vagas, chef de Overcooked.

Tecnóloga en Análisis y Desarrollo por Fatec Ipiranga. Fundadora de Sue The Real, un estudio de juegos centrado en narrativas afrobrasileñas. Apasionada por animales, plantas, una entusiasta de las finanzas, en las horas libres, chef de Overcooked.

Aline Frederico (Brasil)

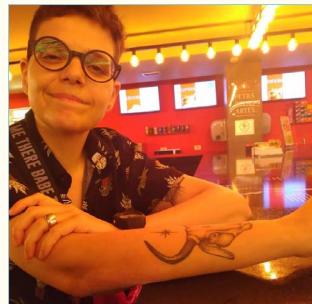
Pesquisadora em literatura infantil digital e mídia para crianças, leitura digital e multimodalidade. Atualmente é professora na Escola de Comunicação da UFRJ e realiza estágio pós-doutoral no Programa de Literatura e Crítica Literária da PUC-SP. Doutora em educação e literatura infantil (Universidade de Cambridge), mestre em literatura infantil (Universidade da Colômbia Britânica, Canadá), e graduada em Edição (USP). Atuou como editora e designer editorial de conteúdos para crianças e jovens. *Investigadora en literatura infantil digital y medios infantiles, lectura digital y multimodalidad. Actualmente es profesora de la Escuela de Comunicación de UFRJ y realiza práctica postdoctoral en el Programa de Literatura y Crítica Literaria de PUC-SP. Doctora en Educación y Literatura Infantil (Universidad de Cambridge), máster en Literatura Infantil (Universidad de Columbia Británica, Canadá), se graduó en Edición (USP). Actuó como editora y diseñadora editorial de contenido para niños y jóvenes.*

Caco Bressane (Brasil)

Formado em Arquitetura e Urbanismo (Escola da Cidade) e Mestre em Urbanismo (UFRJ). Em 2012 passou a dedicar-se totalmente à ilustração, quando integrou a equipe do Estúdio Kiwi. Atualmente coordena seu próprio estúdio, Caco Bressane Ilustração e Design, onde desenvolve projetos de ilustração, design gráfico e editorial, em suas diversas aplicações e mídias, voltados principalmente para o público infantil.

Graduado en Arquitectura y Urbanismo (Escola da Cidade) y con Máster en Urbanismo (UFRJ). En 2012 comenzó a dedicarse por completo a la ilustración, cuando se unió al equipo de Estudio Kiwi. Actualmente, coordina su propio estudio, Caco Bressane Ilustración e Design, donde desarrolla proyectos de ilustración, diseño gráfico y editorial, en sus diversas aplicaciones y medios, dirigidos principalmente a niños.

MULTIPLATAFORMAS



Yara Castanheira (Brasil)

Mestra em Mídias e Estudos Culturais (Kassel Universität e University College London) e bacharela em Comunicação Social (UFMG). Coordena a programação cultural do Goethe-Institut SP. Tem mais de 10 anos de experiência em produção e coordenação de projetos culturais com ênfase em cinema e artes visuais. Trabalhou em festivais como Berlinale, Festival de Cinema de Sarajevo e Forumdoc.bh., e fez a curadoria da turnê brasileira do Prêmio Alemão de Curtas de 2013 a 2016. Durante três anos, ocupou o cargo de gerente de educação do Instituto Inhotim.

Máster en Medios y Estudios Culturales (Kassel Universität y University College London) y Bachiller en Comunicación Social (UFMG). Coordinadora de Programación Cultural en el SP Goethe-Institut. Tiene más de 10 años de experiencia en la producción y coordinación de proyectos culturales con énfasis en cine y artes visuales. Trabajó en festivales como Berlinale, Sarajevo Film Festival y Forumdoc.bh., y fue curadora de la gira brasileña del Premio Alemán de Cortometrajes de 2013 a 2016. Durante tres años, ocupó el cargo de gerente de educación en el Instituto Inhotim.

Daniela Gracindo (Brasil)

Atriz, produtora cultural e professora de teatro e cinema. É idealizadora e diretora do projeto Pequeno Cineasta, criado com o objetivo de garantir um espaço qualificado para a infância e juventude, através do cinema. O projeto compõe diversas ações, destacando-se a Oficina Pequeno Cineasta, que já alfabetizou mais de 300 crianças na linguagem audiovisual, e o Festival Internacional Pequeno Cineasta, que teve sua 8ª edição em 2019 no Rio de Janeiro.

Actriz, productora cultural y profesora de teatro y cine. Es la creadora y directora del proyecto Pequeno Cineasta, creado con el objetivo de garantizar un espacio calificado para niños y jóvenes a través del cine. El proyecto comprende varias acciones, en particular la Oficina Pequeno Cineasta, que ya ha enseñado a más de 300 niños en lenguaje audiovisual, y el Festival Internacional Pequeno Cineasta, que tuvo su octava edición en 2019 en Río de Janeiro.

Malu Andrade (Brasil)

Diretora de Desenvolvimento e Políticas Audiovisuais da Spcine, fundadora da rede Mulheres do Audiovisual BRASIL. Professora da área de Computação Gráfica da Escola Britânica de Artes Criativas (EBAC) da matéria de mercado e indústria, e docente do MBA da FAAP. Atua na área de Economia Criativa há 15 anos, com experiência no governo, no terceiro setor e na iniciativa privada. Pós-graduada em Estéticas Tecnológicas (PUC) e especialista em gestão de inovação (ESPM).

Directora de Desarrollo de Políticas Audiovisuales en Spcine, fundadora de la red Mulheres do Audiovisual BRASIL. Profesora en el área de Computación Gráfica en la Escuela Británica de Artes Criativas (EBAC) en el campo del mercado y la industria. Es también maestra en FAAP. Ha trabajado en el área de Economía Creativa durante 15 años, con experiencia de actuación en gobierno, en tercer sector y sector privado. Postgrado en Estética Tecnológica (PUC) y especialista en gestión de la innovación (ESPM).



Alejandra Rabuini (Argentina)

Licenciada en Psicología Educativa. Realizó estudios de post-grado en París en el área clínica, y posteriormente en Londres, en Artes Expresivas integrando ambos ejes en la formación e investigación en Creatividad y Juego. Lideró entre 2004-2008 la ONG IPA Argentina (Asociación Internacional por el Derecho a Jugar). Diseñadora de juegos de mesa y contenidos para videojuegos y app. Actualmente se desarrolla como terapeuta y consultora en las áreas de juego, creatividad y medios audiovisuales multiplataforma para las Infancias.

Graduada em Psicologia Educacional. Realizou estudos de pós-graduação em Paris, na área clínica, e posteriormente em Londres, em Artes Expressivas, integrando ambos os eixos na formação e pesquisa em Criatividade e Brincadeira. Entre 2004 e 2008, liderou a ONG IPA Argentina (Associação Internacional pelo Direito de Brincar). Designer de jogos de tabuleiro e conteúdo para videogames e app. Atualmente, atua como terapeuta e consultora nas áreas de entretenimento, criatividade e meios audiovisuais multiplataforma para crianças.

Verónica Pastrana (Espanha)

Produtora, criadora, programadora especializada em TV e Cinema Infantil e Juvenil. Fundadora do guia Yeeep! Kids Media. Criadora e produtora de conteúdo audiovisual para crianças. Produtora e diretora da série de TV ¡Llamada Peluche! para o canal de televisão infantil Clan RTVE. Coordenadora dos Prêmios de Cinema Jovem Europeu organizados pela Academia de Cine de Espanha e, juntamente com o Goethe Institut Madrid, é organizadora da Mostra de TV Infantil: Maleta Prix Jeunesse MAD 2019 e MAD 2020.

Productora, creadora, programadora especializada en TV & Cine Infantil y juvenil. Fundadora de la guía Yeeep! Kids Media. Creadora y productora de contenidos audiovisuales infantiles. Productora y directora de la serie de TV ¡Llamada Peluche! para el canal de televisión infantil Clan RTVE. Coordinadora de los Premios de Cine Joven Europeo organizados por la Academia de Cine de España y, junto al Goethe Institut Madrid es organizadora de la Muestra de TV Infantil: La Maleta Prix Jeunesse MAD 2019 y MAD 2020.

FESTIVAL COMKIDS INTERATIVO 2020 – EQUIPE

Direção Geral

Beth Carmona

Coordenação Editorial

Beth Carmona, Daniel Leite, Giovana Botti,
Jean Rafael Tomceac

Coordenação Financeira e Administrativa

Sandra Alves

Coordenação do Festival

Daniel Leite

Produção técnica/artística

Paula de Oliveira

Coordenação de Produção

Thaisa Oliveira

Produção

Priscila Crispi

Produção das Mostras

Paula de Oliveira, Thaisa Oliveira

Curadoria das Mostras

Beth Carmona, Daniel Leite, Thaís Oliveira

Comunicação, Redes Sociais

Vinicius Guida, Luisa Guimarães, Priscila
Crispi

Apoio Mostras

Michele Brito, Saara Braz Carneiro e Jennifer
Rufino

Redação e revisão

Giovana Botti, Daniel Leite

Projeto gráfico, Arte e Diagramação

Thereza Almeida

Edição

Marcella Sevilla e Danila Bustamante

Vinheta

Mono Animation

Trilha sonora original

Hélio Ziskind e Ivan Rocha

Versão em libras

Grupo Steno

Tradução e Legendagem

Casarini Produções

Transmissão ao vivo anúncio de vencedores

ABLink



Beth Carmona



Daniel Leite



Danila Bustamonte



Giovana Botti



Jean Rafael Tomceac



Jenifer Ruffino



Luisa Guimarães



Marcela Sevilla



Michele Brito



Paula Oliveira



Priscila Crispi



Saara Braz



Sandra Alves



Thaisa Oliveira



Thereza Almeida



Vinícius Guida

AGRADECIMENTOS

Alexandre Sayad, Bárbara Trugillo,
Bruno Assami, Bruno Saito, Camila Coelho,
Carolina Queiros, Clarissa Orberg,
Cristiano Filiciano, Dante Freitas,
Dílson Neto, Edgard Gouveia, Eliana Russi,
Eneas Pereira, Filippo Balboni,
Francisco Tupy, Gabriela Borges,
Hélio Ziskind, João Ramirez, Laís Bodanzky,
Lala Deheinzelin, Laura Cruz, Mac Malik,
Mary Morita, Malu Andrade,
Márcia Scapaticcio, Simone Malina,
Valvênio de Almeida, Yara Castanheira.

Agradecemos de coração a todo o pré-juri,
aos palestrantes, ao SescTV, aos produtores
de conteúdos audiovisuais e interativos
e aos participantes das mesas e workshops
pelo empenho e interesse em participar
deste Festival.

