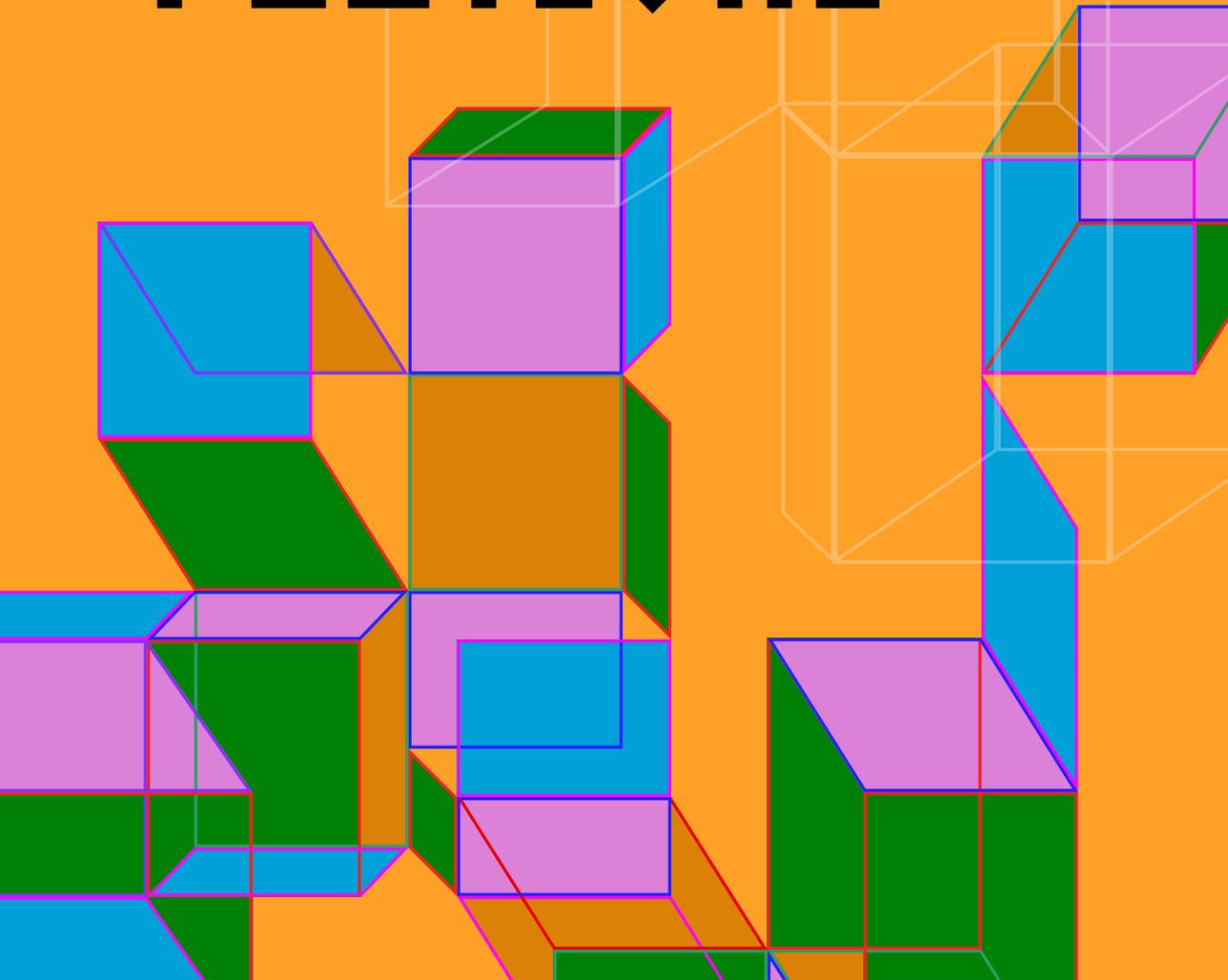


comKids



interativo
2022

FESTIVAL



PATROCÍNIO

Spcine



REALIZAÇÃO

MIDIATIVA

PARCERIA INSTITUCIONAL



Unibes Cultural



PARCERIA

barco

ESCOLA DE SÉRIES



YouTube Kids

APOIO

ABLInK



APOIO PROMOCIONAL

ABRAGAMES



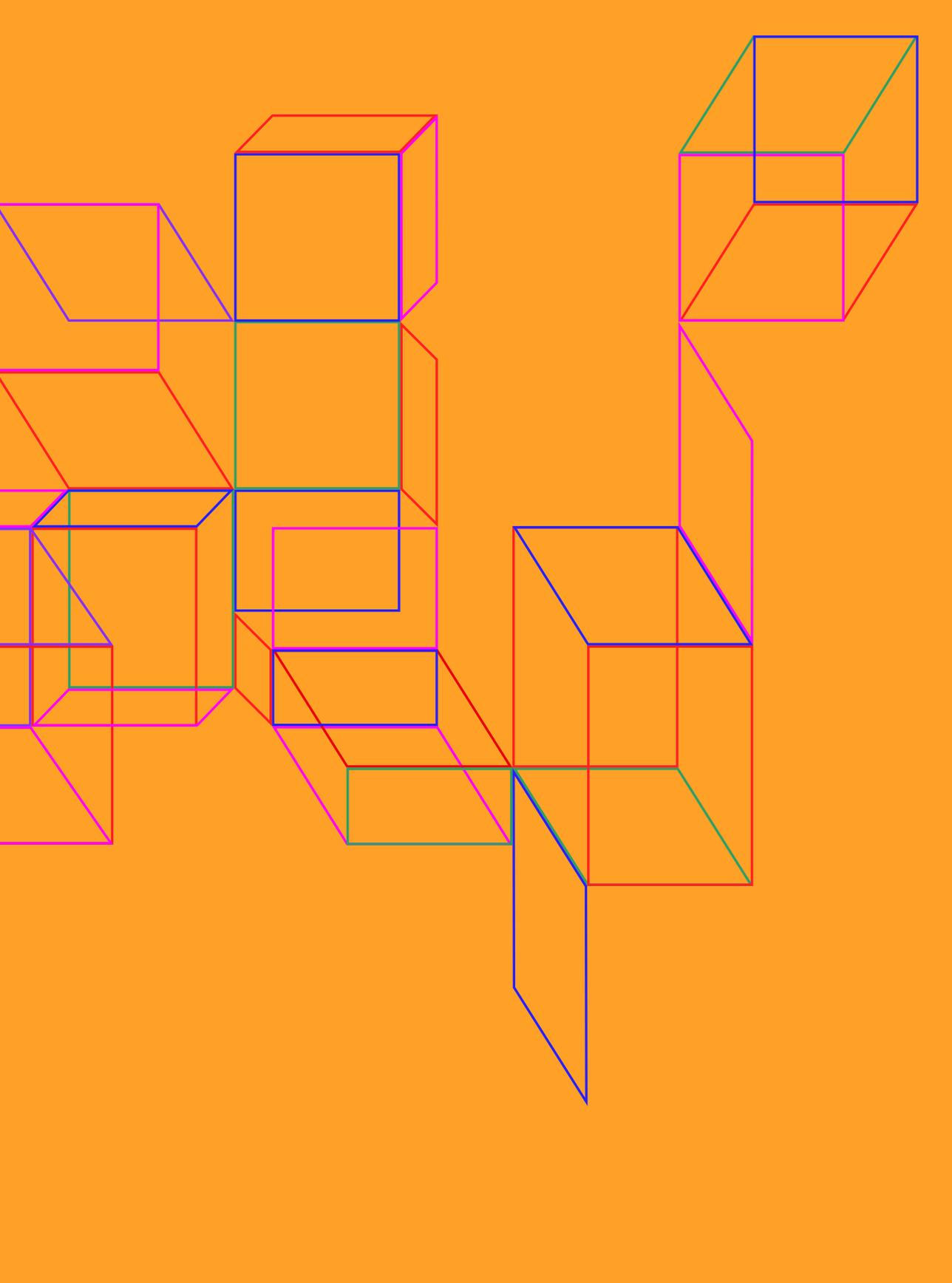
comKids



interativo 2022

**DE 10 DE AGOSTO
A 14 DE SETEMBRO**

Formato híbrido (virtual e presencial)
Canal comKids YouTube
Goethe-Institut Sao Paulo
Unibes Cultural



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO

comkids 6

Goethe 8

Spicine 10

INFORMAÇÕES 13

PRÉ-JÚRI / *PRE-JURADO* 21

Pré-júri Apps 22

Pré-júri Games 23

Pré-júri Livros Digitais 24

Pré-júri Multiplataforma 25

Pré-júri Podcast 26

FINALISTAS 28

Programas finalistas Apps 30

Programas finalistas Games 32

Programas finalistas Livro digitais 34

Programas finalistas Multiplataforma 36

Programas finalistas Podcast 38

DEMAIS INSCRITOS / *DEMÁS INSCRITOS* 40

Demais inscritos Apps 42

Demais inscritos Games 44

Demais inscritos Livros Digitais 46

Demais inscritos Multiplataforma 50

Demais inscritos Podcast 53

EQUIPE E AGRADECIMENTOS 56

ENTRE O METAVERSO E O MULTIVERSO, AS INFÂNCIAS E A POTÊNCIA DOS PERSONAGENS E SUAS HISTÓRIAS

Quando o selo comkids decidiu, em 2018, dedicar mais um evento exclusivo a produções digitais interativas para crianças e adolescentes, mirava as novas formas de distribuição e fruição de conteúdos de entretenimento para as infâncias em celulares, redes sociais e plataformas de vídeo, mas as transformações e o crescimento rápido desse mercado da tecnologia e informação, impactado pela crise sanitária mundial deflagrada no ano seguinte, levaram nossos esforços para outras proporções.

Após o início da pandemia, o mercado interativo ibero-americano se multiplica com desafios éticos, o metaverso se avizinha e os multiversos das obras criativas revelam um novo potencial narrativo para desenvolvedores e realizadores.

O Festival comKids Interativo 2022 marca a retomada das suas atividades presenciais, mas mantém ainda um formato híbrido, com programação online. De 10 de agosto a 14 de setembro, nossa programação busca captar essas transformações em curso, e leva temas pujantes do mercado digital e das infâncias contemporâneas a mesas de debates, workshops, apresentações nos Momentos comKids e masterclasses, além de mostras audiovisuais para crianças. Questões como a identidade no digital, games de impacto social, a inovação em educação nas experiências interativas, saúde mental e direitos na relação internet e criança, além de cases de Multiverso e Metaverso, serão tema do festival.

Parte da programação ainda será retransmitida pela TV Escola, o que amplia ainda mais o alcance do festival. E se as inovações tecnológicas no tempo de incertezas trazem novos desafios criativos, fortes personagens e narrativas lúdicas seguem fundamentais para conectar públicos infantojuvenis, por isso o emblemático fenômeno dos cosplay estará na abertura do evento. Histórias para crianças também serão tema de Masterclass com o autor best-seller Ilan Brenman.

E tem mais novidade. A competição de obras profissionais estreia uma nova categoria, a de Podcast, que se soma às outras quatro já tradicionais no festival: App, Games, Livro Digital e Multiplataforma. As obras dos finalistas são disponibilizadas online para o público votante, que decide os vencedores.

Nas fronteiras do metaverso e dos multiversos, sejam bem-vindes ao Festival comKids Interativo 2022!

Equipe comKids

ENTRE EL METAVERSO Y EL MULTIVERSO, LAS INFANCIAS Y EL PODER DE LOS PERSONAJES Y SUS HISTORIAS

Cuando el sello comkids decidió, en 2018, dedicar otro evento exclusivo a las producciones digitales interactivas para niños y adolescentes, apuntó a nuevas formas de distribuir y disfrutar contenidos de entretenimiento para niños en celulares, redes sociales y plataformas de video, pero las transformaciones y el rápido crecimiento de este mercado de tecnología e información, impactado por la crisis sanitaria mundial que estalló al año siguiente, llevó nuestros esfuerzos a otras proporciones. Tras el inicio de la pandemia, el mercado interactivo iberoamericano se multiplica con desafíos éticos, se acerca el metaverso y los multiversos de obras creativas revelan un nuevo potencial narrativo.

El Festival comKids Interactivo 2022 marca la reanudación de sus actividades presenciales, pero aún mantiene un formato híbrido, con programación online. Del 10 de agosto al 14 de septiembre, nuestro evento busca plasmar estas transformaciones en curso, y toma temas fuertes del mercado digital y la infancia contemporánea para mesas de debate, talleres, presentaciones en Momentos comKids y masterclasses, además de muestras audiovisuales para niños y niñas. Temas como la identidad en el universo digital, games de impacto social, innovación en educación en las experiencias interactivas, salud mental y derechos en la relación internet y infancia, así como casos del Multiverso y Metaverso, serán la temática del festival.

Parte de la programación será emitida también por TV Escola, lo que amplía aún más el alcance del festival. Y si las innovaciones tecnológicas en tiempos de incertidumbre traen nuevos desafíos creativos, los personajes fuertes y las narrativas lúdicas siguen siendo fundamentales para conectar al público infantil y juvenil, por lo que el fenómeno emblemático del cosplay estará en la apertura del evento. Historias para niños y niñas también serán tema de una Masterclass con el autor de bestseller Ilan Brenman.

La competencia de obras profesionales estrena una nueva categoría, la de Podcast, que se suma a las otras cuatro ya tradicionales del festival: App, Games, Libro Digital y Multiplataforma. Los trabajos de los finalistas están disponibles en línea para el público votante, que decide los ganadores.

En las fronteras del metaverso y los multiversos, ¡bienvenidxs al Festival comKids Interactivo 2022!

Equipo comKids

O FUTURO É HOJE

O Festival comKids já se estabeleceu como importante plataforma para garantir o direito ao conteúdo audiovisual de qualidade para crianças, adolescentes e jovens no Brasil.

Na edição deste ano, o comKids dirige seu foco para a produção digital e interativa dedicada a esse público específico que, especialmente durante a pandemia, mudou drasticamente sua relação com o audiovisual, ao mesmo tempo em que políticas de apoio e controle de qualidade desse conteúdo deixaram de ser prioridade na atual gestão política do país.

Desde 2009, o festival mapeia, conecta e promove melhores práticas entre profissionais do audiovisual nos territórios ibero-americanos através de atividades de formação, difusão e fruição que valorizam a pluralidade de perspectivas como o bem-estar de crianças, adolescentes e jovens. E o Goethe-Institut tem a satisfação de colaborar há anos com esta iniciativa, já estabelecida no calendário cultural da cidade e de extraordinária importância para o desenho de novos caminhos no universo audiovisual.

O comKids ganha ainda mais importância no contexto que assola o planeta: em tempos tão desafiadores para a humanidade, é fundamental conhecer caminhos e dinâmicas que vão orientar a produção audiovisual infanto-juvenil de qualidade, assim como conteúdos que irão formar visões críticas para futuras lideranças.

Estamos felizes em seguir com essa parceria e curiosos para conhecer produções contemporâneas em diferentes formatos como podcasts, e-books e aplicativos e jogos.

Goethe-Institut São Paulo

EL FUTURO ES HOY

El Festival comKids ya se ha consolidado como una importante plataforma para garantizar el derecho a contenidos audiovisuales de calidad para niños, adolescentes y jóvenes en Brasil.

En la edición de este año, comKids dirige su foco a la producción digital e interactiva dedicada a este público específico que, especialmente durante la pandemia, ha cambiado drásticamente su relación con el audiovisual, al mismo tiempo en que las políticas de apoyo y control de calidad de contenidos dejan de ser prioridad en la actual gestión política del país.

Desde 2009, el festival mapea, conecta y promueve las buenas prácticas entre los profesionales del audiovisual en los territorios iberoamericanos a través de actividades de formación, difusión y disfrute que valoran la pluralidad de miradas y el bienestar de niños, niñas, adolescentes y jóvenes. Y el Goethe-Institut se complace en colaborar desde hace años con esta iniciativa, ya consolidada en el calendario cultural de la ciudad y de extraordinaria importancia para el diseño de nuevos caminos en el universo audiovisual.

comKids tiene aún más importancia en el contexto que afecta el planeta: en tiempos tan desafiantes para la humanidad, es fundamental conocer caminos y dinámicas que guiarán la producción audiovisual infantil de calidad, así como contenidos que formarán visiones críticas para los futuros líderes.

Estamos felices en seguir con esta asociación y tenemos curiosidad por aprender sobre producciones contemporáneas en diferentes formatos, como podcasts, libros digitales, apps y games.

Goethe-Institut São Paulo

SPCINE FESTEJA O FESTIVAL COMKIDS 2022

A Spcine tem orgulho de participar da 13ª edição do Festival comKids, que este ano vem buscando criações com múltiplas visões de mundo, atuando como um espaço de formação, difusão e fruição que valoriza a diversidade, trazendo debates e dando visibilidade a diversos temas ligados ao bem-estar de crianças e adolescentes.

O diálogo estabelecido com as produções ibero-americanas, enaltecendo as dinâmicas da sociedade em rede e da cibercultura como um todo, vem de encontro à gênese da Spcine, que preza pela pluralidade de narrativas, vivências e histórias.

Neste ano, em que haverá programações presenciais, anunciamos que teremos uma programação especial no Circuito Spcine, que é a rede de salas de cinema da Prefeitura de São Paulo. Desta forma, endossamos o princípio de democratizar o acesso ao cinema com uma programação de alto nível e, neste caso, voltada ao público infantojuvenil.

A parceria entre comKids e Spcine ainda irá proporcionar aos participantes atividades voltadas à formação profissional, como o workshop presencial “Como nascem as histórias para crianças?”, com Ilan Brenman, e a masterclass, dentro do projeto “Formação Spcine Convida” KK Sedidi (África do Sul), que será transmitida em nosso canal do Youtube.

São iniciativas como essas que enriquecem o universo do audiovisual, que é a principal forma pela qual as mensagens são transmitidas, é a linguagem da sociedade da informação, que domina as telas de TV, computadores, celulares e outros dispositivos.

O uso consciente da tecnologia na interação com crianças é de suma importância, seja para ensiná-las ou para diverti-las, mas sobretudo para explorar as potencialidades do que é possível realizar quando se proporciona acesso às ferramentas e suportes existentes.

Vida longa ao Festival comKids!

Spcine

SPCINE CELEBRA EL FESTIVAL COMKIDS 2022

Spicine se enorgullece de participar en la 13ª edición del Festival comKids, que este año busca creaciones con múltiples visiones de mundo, actuando como un espacio de formación, difusión y disfrute que valora la diversidad, acercando debates y dando visibilidad a diversos temas relacionados con el bienestar de los niños y adolescentes.

El diálogo que se establece con las producciones iberoamericanas, ensalzando las dinámicas de la sociedad en red y la cibercultura en su conjunto, está en consonancia con la génesis de Spicine, que valora la pluralidad de narrativas, experiencias y relatos.

Este año, en el que habrá programación presencial, anunciamos que tendremos una programación especial en el Circuito Spicine, que es la red de salas de cine de la Municipalidad de São Paulo. De esta manera, refrendamos el principio de democratizar el acceso al cine con una programación de alto nivel y, en este caso, dirigida a niños y jóvenes.

La alianza entre comKids y Spicine también brindará a los participantes actividades destinadas a la formación profesional, como el taller presencial “¿Cómo nacen los cuentos para niños?”, con Ilan Brenman, y la masterclass con KK Sedidi (África del Sur), dentro del proyecto “Formación Spicine Invita”, que será retransmitido en nuestro canal de Youtube.

Son iniciativas como estas las que enriquecen el universo audiovisual, que es la principal forma en que se transmiten los mensajes, es el lenguaje de la sociedad de la información, que domina las pantallas de TV, las computadoras, los celulares y otros dispositivos.

El uso consciente de la tecnología en la interacción con los niños es de suma importancia, sea para enseñarles o para entretenerlos, pero sobre todo para explorar el potencial de lo que es posible al brindar acceso a las herramientas y soportes existentes.

¡Viva el Festival comKids!

Spicine



**Spicine,
a empresa que
incentiva o
audiovisual de SP.**

Spicine  play

Circuito  Spicine

 São Paulo
film commission

 Spicine



@spicine_
@spfilmcommission
@spicineplayoficial



/spcinesp
/spicineplay



/spicine

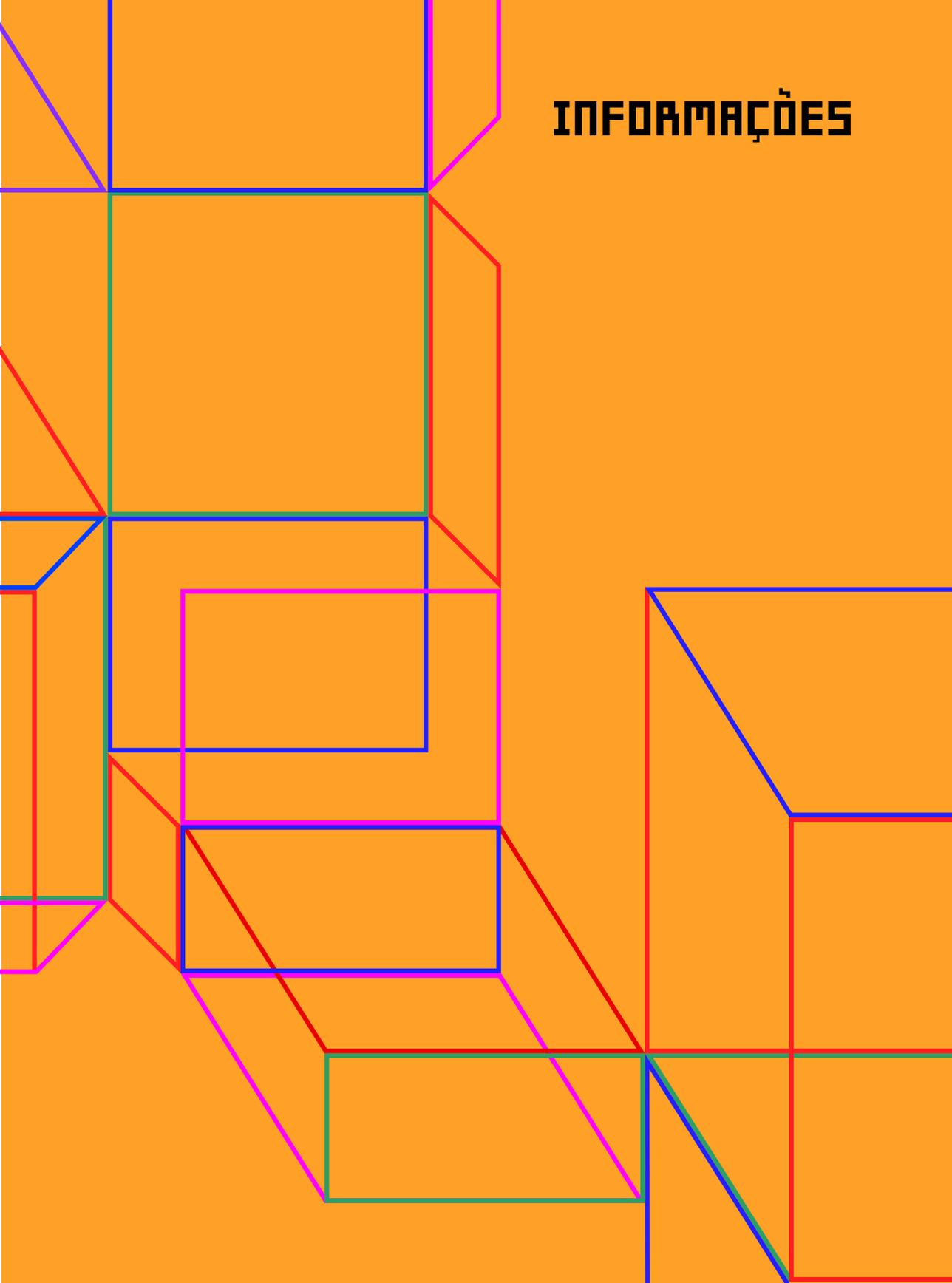


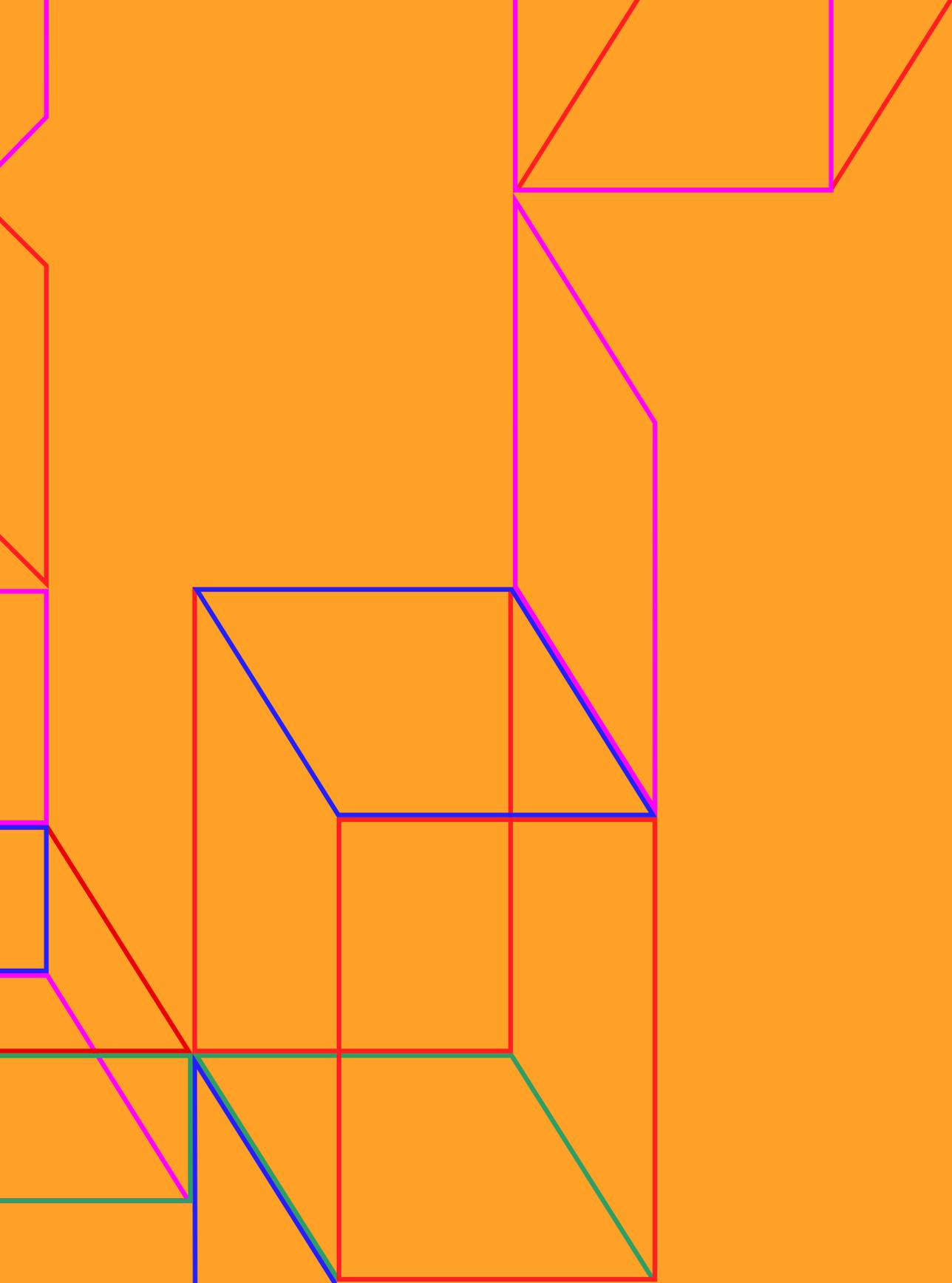
@spicine_
@spicineplay_



www.spicine.com.br

INFORMAÇÕES





Sobre o Festival / Sobre el Festival

O Festival comKids Interativo é um evento que abarca uma competição de obras digitais e interativas da Ibero América voltadas ao público infantojuvenil, além de uma intensa programação de atividades formativas para profissionais do setor e mostra de filmes para crianças. A edição de 2022 acontece de 10 de agosto a 14 de setembro, em um formato híbrido, que conjuga o online e o presencial.

O evento tem patrocínio da Spcine, empresa de cinema e audiovisual de São Paulo, iniciativa da Prefeitura de São Paulo para o desenvolvimento dos setores de cinema, TV, games e novas mídias. A realização é do Midiativa – Centro Brasileiro de Mídia para Crianças e Adolescentes, com parceria institucional do Goethe-Institut São Paulo, Unibes Cultural e Singular – Mídia e Conteúdo.

El Festival comKids Interactivo es un evento que abarca una competencia de obras digitales e interactivas de Iberoamérica dirigido a niños y jóvenes, además de un intenso programa de actividades formativas para profesionales del sector y muestra de cine para niños. El Festival 2022 se lleva a cabo del 10 de agosto al 14 de septiembre, en evento híbrido, con acciones en línea y presenciales.

El evento es patrocinado por Spcine, una empresa de cine y audiovisuales de São Paulo, una iniciativa de la Ciudad de São Paulo para el desarrollo de los sectores de cine, TV, juegos y nuevos medios. El evento es organizado por Midiativa – Centro Brasileño de Medios para Niños y Adolescentes, con una asociación institucional entre el Goethe-Institut São Paulo, Unibes Cultural y Singular – Medios y Contenidos.

Como é o festival? / ¿Cómo es el festival?

O Festival comKids Interativo 2022 será realizado em modalidade híbrida, com atividades profissionais em formatos online e presencial (este último ocorrendo em São Paulo, Brasil). Além disso, teremos também nossa tradicional mostra audiovisual para crianças, que acontece em plataformas virtuais de streaming e em salas de cinema da capital paulista.

A competição reúne obras digitais feitas originalmente nos idiomas português ou espanhol para crianças e adolescentes de até 15 anos de idade. A primeira seleção dos inscritos foi feita pelo pré-júri 2022, uma comissão internacional de especialistas que definiu as 19 produções finalistas. A decisão final dos vencedores é feita pelo público votante do festival, que conhece e experimenta as produções disponíveis online.

Seja no presencial ou no online, o Festival comKids Interativo 2022 se confi-

gura como um espaço de encontro e conhecimento para profissionais produtores de conteúdo, pesquisadores do universo infantojuvenil, educadores e interessados nas produções contemporâneas do meio digital.

As atividades de formação são oportunidade de atualização profissional em painéis, conversas, workshops, masterclasses e nos Momentos comKids, com a apresentação de temas sensíveis na relação entre as infâncias e a cultura digital.

O evento ainda promove mostras audiovisuais infantis, com curtas, programas de TV e séries do Brasil e de vários outros países latino-americanos. As mostras acontecem no Circuito Spcine e YouTube Kids. Todas as informações estão disponíveis no folder virtual da mostra e no portal comKids.

El Festival comKids Interactivo 2022 se celebrará en modo híbrido, con actividades profesionales en formatos online y presencial (este último tendrá lugar en São Paulo, Brasil). Además, también contaremos con nuestra tradicional muestra audiovisual para niños, que tiene lugar en plataformas virtuales de streaming y en salas de cine de São Paulo.

La competencia reúne obras digitales, originalmente creadas en portugués o español para niños y adolescentes de hasta 15 años. La primera selección de obras estuvo a cargo del pre-jurado, una comisión internacional de expertos que definió las 19 producciones finalistas. La decisión final de los ganadores será del público votante del festival, que conoce y experimenta las producciones disponibles en línea.

Presencial y online, el Festival comKids Interactivo 2022 es un espacio de encuentro y conocimiento para productores profesionales de contenidos, investigadores del universo infantil, educadores e interesados en producciones contemporáneas en el entorno digital.

Las actividades formativas son una oportunidad de actualización profesional en paneles, charlas, talleres, masterclass y en los Momentos comKids, para la presentación de temas sensibles en la relación entre las infancias y la cultura digital.

El evento también ofrece muestras audiovisuales infantiles, con cortometrajes, programas de televisión y series de Brasil y varios otros países de América Latina. Las muestras tienen lugar en el circuito Spcine y en YouTube Kids. Toda la información está disponible en el folder virtual de la muestra y en el website comKids.

Categorias da competição / *Categorías en competencia*

O Festival comKids Interativo premia as melhores obras digitais interativas infantojuvenis produzidas na América Latina, Portugal, Espanha e países de língua portuguesa. As categorias da competição estão divididas em:

- App
- Game
- Livro Digital
- Multiplataforma
- Podcast

El Festival comKids Interactivo premia las mejores obras digitales interactivas infanto-juveniles producidas en América Latina, Portugal, España y países de habla portuguesa. Las categorías de la competencia se dividen en:

- App
- Game
- Libro Digital
- Multiplataforma
- Podcast

Como votar? / *¿Cómo votar?*

As inscrições são gratuitas e devem ser feitas previamente ao início do evento. O público votante avalia, por acesso online, as obras finalistas (material promocional, versões de demonstração ou finais) para eleger os vencedores. Os votantes têm o compromisso de experimentar atentamente os conteúdos das categorias que escolheu para participar.

Para apoiar o público na decisão de voto, o festival também promove sessões virtuais com os produtores das obras finalistas. Cada categoria terá uma sessão de debate online com representantes dos conteúdos da competição, que terão 10 minutos para apresentar suas obras. Nessa oportunidade, o público poderá enviar dúvidas pelo chat. Após a experimentação e debate, é realizada a votação.

Neste catálogo está a relação das obras finalistas. Consulte também a agenda do festival para acessar a programação das sessões de debate de cada categoria.

La inscripción es gratuita y el público votante evalúa, a través del acceso en línea, los trabajos finalistas (material promocional, demo o versiones finales) y elige a los ganadores. Los votantes se comprometen a probar atentamente cada uno de los contenidos de las categorías que hayan elegido para evaluar.

Para apoyar al público en la decisión de votar, el festival también promueve sesiones de charla con los productores de las obras finalistas. Cada categoría tendrá una sesión de debate en línea con representantes de los contenidos de la competencia. Ellos van a tener 10 minutos para presentar sus obras. En esa ocasión, el público podrá enviar preguntas a través del chat. Después de la experimentación y el debate, se lleva a cabo la votación.

En este catálogo se encuentra la lista de obras finalistas. Consulta también la agenda del festival para acceder al calendario de sesiones de debate de cada categoría.

Critérios de avaliação / Criterios de evaluación

Os finalistas serão avaliados de acordo com os conceitos das obras, seus usos criativos, conteúdos e o desenvolvimento artístico das linguagens digitais ou interativas.

A avaliação abrange os seguintes critérios:

Ideia: originalidade temática, de abordagem, de formato e de conceito.

Desenvolvimento e conteúdo: proposta e organização conceitual e editorial, técnicas de realização, coerência temática e narrativa (esta última, quando houver).

Design de Interação: grau de interatividade da obra. * Critério não aplicável à categoria Podcast.

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

Los finalistas serán evaluados de acuerdo a los conceptos de las obras, sus usos creativos, contenidos y el desarrollo artístico de lenguajes digitales o interactivos.

La evaluación tiene los siguientes criterios:

Idea: originalidad temática, enfoque, formato y concepto.

Desarrollo y contenidos: propuesta y organización conceptual y editorial, técnicas de producción, coherencia temática y narrativa (si la tiene).

*Diseño de interacción: grado de interactividad de la obra. * Criterio no aplicable a la categoría Podcast.*

Público objetivo: Adaptación al grupo de edad y al público al que va dedicada la obra

Os vencedores e finalistas de cada categoria do Festival comKids Interativo 2022 receberão um certificado que comprova o seu êxito em nossa competição. Além disso, algumas produções selecionadas receberão premiações formativas especiais, oferecidas por reconhecidas escolas de audiovisual, comunicação, artes e cultura, como:

Los ganadores y finalistas de cada categoría del Festival comKids Interactivo 2022 recibirán un certificado que acredita su éxito en nuestro concurso. Además, algunas producciones seleccionadas recibirán premios especiales de formación, ofrecidos por renombradas escuelas de audiovisuales, comunicación, artes y cultura, como:



A Escola de Séries é uma plataforma online que apresenta todos os aspectos que envolvem a criação e produção de uma série. As aulas reúnem conteúdo exclusivo sobre séries de ficção e documental, produção executiva, direitos e modelos de negócios e narrativas transmídia a partir de séries de ficção. Além disso, existem lives e entrevistas sobre tudo que acontece em uma sala de roteiristas, contado por quem faz.

La Escuela de Series es una plataforma en línea que presenta todos los aspectos que implican la creación y producción de una serie. Las clases recogen contenidos exclusivos sobre series de ficción y documentales, producción ejecutiva, derechos y modelos de negocio y narrativas transmedia de series de ficción. Además, hay videos y entrevistas sobre todo lo que ocurre en una sala de guionistas, contadas por los que la hacen.

b_arco

O b_arco é um centro cultural contemporâneo. Um espaço que une educação e arte que promove o debate, reflexão e criação que há mais de 14 anos fomenta o intercâmbio permanente entre público, artistas e agentes culturais. O centro oferece cursos na área de audiovisual, com profissionais reconhecidos em todos os campos de atuação na produção de séries de TV, cinema e novos formatos.

b_arco es un centro cultural contemporáneo. Un espacio que une educación y arte que promueve el debate, la reflexión y la creación que desde hace más de 14 años fomenta el intercambio permanente entre público, artistas y agentes culturales. El centro ofrece cursos en el área audiovisual, con profesionales de renombre en todos los campos de actuación en la producción de series de televisión, cine y nuevos formatos.

A Faculdade Méliès é um centro de excelência em artes digitais – animação, efeitos visuais, games e design. Fundada em 2005 por um grupo de artistas com formação em áreas diversas, inclui em seus currículos conteúdos que vão além de técnicas e ferramentas a também conceitos de arte. A Méliès oferecerá bolsas para as disciplinas de Semiótica e Imaginário nas produções audiovisuais.

La Facultad Méliès es un centro de excelencia en artes digitales: animación, efectos visuales, juegos y diseño. Fundada en 2005 por un grupo de artistas de diversa procedencia, su plan de estudios incluye contenidos que van más allá de las técnicas y las herramientas para llegar a los conceptos artísticos. Méliès va a ofrecer becas para los cursos de Semiótica e Imaginario en producciones audiovisuales.

Prêmio Diversidade / Premio a la Diversidad

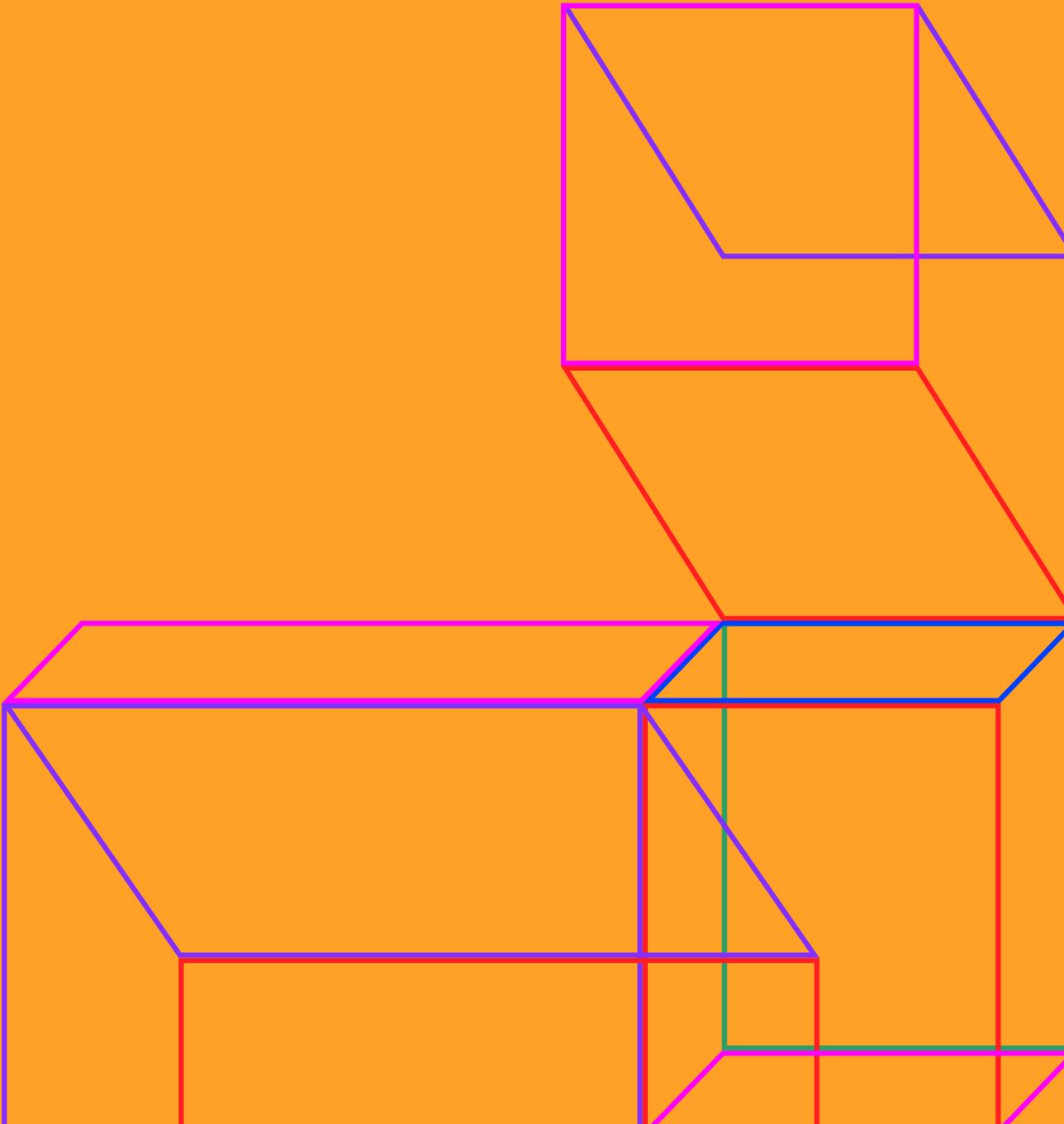
O comKids também oferece o Prêmio Diversidade, que pauta a inspiração e visibilidade de infâncias sub ou não representadas. A seleção é feita entre todos os finalistas da competição. A avaliação será realizada por Priscila Fonseca, do Programa Rede, de intercâmbio cultural de adolescentes, Assoc. Vaga Lume. Especialista em Comunicação Popular e Comunitária.



comKids también ofrece el Premio a la Diversidad, que tiene como objetivo la inspiración y la visibilidad de las infancias poco o nada representadas. La selección la realiza un jurado especial entre todos los finalistas. La evaluación es de Priscila Fonseca, del Programa Rede de intercambio cultural entre adolescentes, Assoc. Vaga Lume. Especialista en Comunicación Popular y Comunitaria.

PRÉ-JURI

PRE-JURADO





Natalia Restrepo (Colômbia)

Comunicadora social, mestre em comunicação e doutoranda em comunicação e informação. Há mais de 12 anos trabalha em comunicação e cultura digital, na criação de projetos conceituais e no desenvolvimento e gerenciamento de conteúdos digitais culturais e educacionais. Atualmente é assessora de comunicação do Ministério de Tecnologia da Informação e Comunicações da Colômbia. É docente de estratégias de comunicação digital em cursos de pós-graduação em comunicação e narrativas digitais.

Comunicadora social, magíster en comunicaciones y candidata a doctora en comunicación e información. Por más de 12 años ha trabajado en la comunicación digital y la cultura, conceptualizando, desarrollando y gestionando contenidos digitales culturales y educativos. Actualmente es asesora de comunicaciones del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia. Es docente de estrategias de comunicación digital en posgrados en comunicación y narrativas digitales.



Florencia Donagaray (Uruguai)

Produtora especializada em conteúdo multiplataforma para crianças e jovens. Graduada em Comunicação (Universidade Católica do Uruguai) e Mestre em Produção de TV para Crianças (Universidade de Salford-Inglaterra). No Uruguai, trabalhou em cinema e TV por mais de uma década. Na Inglaterra, trabalhou no CBBC, canal infantil da BBC. Atualmente trabalha para a BBC Children’s & Education, produzindo jogos e experiências interativas. Cofundadora de VeoVeo Lab.

Productora especializada en contenidos multiplataforma para público infantil y juvenil. Licenciada en Comunicación (Universidad Católica del Uruguay) y Magíster en Producción de TV para Niños (Universidad de Salford-Inglaterra). En Uruguay, trabajó en cine y televisión por más de una década. En Inglaterra, trabajó en CBBC, el canal para niños de la BBC. Actualmente trabaja para BBC Children’s & Education produciendo juegos y experiencias interactivas. Cofundadora de VeoVeo Lab.



Juliana Junqueira (Brasil)

Pedagoga, especialista em Filosofia e Educação a Distância, game designer e consultora de educação digital. Atuou como consultora de educação corporativa e estratégias de aprendizagem híbridas e, hoje, atua no Itaú Social, apoiando a construção de formações digitais gratuitas direcionadas para profissionais da Educação e organizações da sociedade civil.

Pedagoga, especialista en Filosofía e Educación a Distancia, diseñadora de juegos y consultora en educación digital. Trabajó como consultora de educación corporativa y estrategias de aprendizaje híbrido y, hoy, trabaja en Itaú Social, apoyando la construcción de formación digital gratuita dirigida a profesionales de la educación y organizaciones de la sociedad civil.



Alejandra Rabuini (Argentina)

Licenciada em Psicologia Educacional, com pós-graduação em Paris na área clínica, e em artes expressivas, em Londres, integrando ambos os eixos na formação e pesquisa em Criatividade e Jogo. Designer de jogos de tabuleiro e de conteúdo para videogames e app, assessorando projetos a nível internacional. Atualmente atua como terapeuta e consultora nas áreas do brincar, da criatividade e dos meios audiovisuais multiplataforma para as infâncias.

Licenciada en Psicología Educacional. Realizó estudios de post-gradó 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. Diseñadora de juegos de mesa y contenidos para videojuegos y app, asesorando proyectos a nivel internacional. Actualmente se desarrolla como terapeuta y consultora en las áreas de juego, creatividad y medios audiovisuales multiplataforma para las Infancias.



Carolina Caravana (Brasil)

Professora por formação (EBA/UFRJ) e sócia e produtora na Aiyra. Trabalha com games e tecnologia desde 2009 e já atuou em diversos papéis dentro do desenvolvimento de jogos. Também contribuiu para a formação de dezenas de profissionais da indústria e ajudou a fundar o Conselho da Diversidade da Atragames. Atualmente é vice-presidente da Atragames na gestão 2021-2023.

Docente de formación (EBA/UFRJ) y socia y productora de Aiyra. Ha estado trabajando con juegos y tecnología desde 2009 y ha desempeñado varios roles en el área de desarrollo de juegos. También contribuyó a la formación de decenas de profesionales de la industria y ayudó a fundar el Consejo de Diversidad de Atragames. Actualmente es vicepresidente de Atragames en el periodo 2021-2023.



Filipe Pereira (Brasil)

Licenciado em História, com Pós-Graduação e Mestrado em Game Design, Filipe é o idealizador da Aoca Game Lab e da série ÁRIDA. Com mais de 10 anos de experiência no setor, lidera a Aoca exercendo as funções de Produtor, Lead Game Designer e Diretor Criativo. Apaixonado pelo potencial imersivo das mídias interativas, Filipe aposta nos games como uma tecnologia social de resistência.

Licenciado en Historia, con Postgrado y Máster en Game Design, Filipe es el creador del Aoca Game Lab y de la serie ÁRIDA. Con más de 10 años de experiencia en el sector, lidera Aoca en los roles de Productor, Lead Game Designer y Director Creativo. Apasionado por el potencial inmersivo de los medios interactivos, Filipe apuesta por los juegos como tecnología social de resistencia.



Pedro Zambon (Brasil)

Coordenador da Spcine game, primeira incubadora de games do Brasil, e Diretor de Estratégia da Game Jam Plus, também atua como consultor de inteligência de mercado da indústria de games, tendo prestado serviço para formuladores de políticas públicas e instituições da sociedade civil, como a ABragames. Doutor em Comunicação pela FAAC/UNESP, estuda o desenvolvimento da indústria por meios de iniciativas públicas e privadas.

Coordinador de Spcine game, la primera incubadora de games de Brasil y Director de Estrategia de Game Jam Plus, también actúa como consultor de inteligencia de mercado para la industria de games, habiendo brindado servicios a hacedores de políticas públicas e instituciones de la sociedad civil, como la ABragames. Doctorado en Comunicación por la FAAC/UNESP, estudia el desarrollo de la industria a través de iniciativas públicas y privadas.



Aline Frederico (Brasil)

Pesquisadora em livros, literatura e mídia para crianças, com enfoque nas produções digitais, além de professora no curso de Produção Editorial da Escola de Comunicação da UFRJ. É autora de diversas publicações nessas áreas, além de participar regularmente de eventos e congressos no Brasil e no exterior. É PhD em educação e literatura infantil pela Universidade de Cambridge, no Reino Unido, mestre pela Universidade da Colúmbia Britânica, Canadá, e graduada em Editoração pela USP.

Investigadora del área de libros, literatura y medios para niños, con foco en producciones digitales. Es docente en el curso de Producción Editorial en la Facultad de Comunicación de la UFRJ. Autora de varias publicaciones en estas áreas, además de participar regularmente en eventos y congresos en Brasil y en el exterior. Es PhD en educación y literatura infantil (Universidad de Cambridge, Reino Unido), maestra (Universidad de British Columbia, Canadá), y tiene graduación en Edición (USP).



Mônica Daisy Vieira Araújo (Brasil)

Pós-doutorada pela Universidade Autônoma de Barcelona, doutora em Educação pela UFMG. Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação/UFMG. Coordenadora do Grupo de Estudos sobre Cultura Escrita Digital/NEPCED/CEALE/UFMG. Membro do coletivo Leitura na Tela, integrante do The International Collective of Childrens Digital Books. Pesquisadora da área de leitura literária digital com crianças e jovens, formação de professores e cultura escrita digital.

Es Posdoctora por la Universidad Autónoma de Barcelona, Doctora en Educación por la UFMG. Profesora del Programa de Posgrado en Educación de la Facultad de Educación/UFMG. Coordinadora del Grupo de Estudios sobre Cultura Escrita Digital/NEPCED/CEALE/UFMG. Miembro del colectivo Leitura na Tela, miembro de The International Collective of Childrens Digital Books. Investigadora en el área de lectura literaria digital con niños y jóvenes, formación docente y cultura de la escritura digital.



Yuli Marcela Velasco
(Colômbia)

Diretora e criadora de projetos animados para crianças e jovens. Com estudos em animação e produção de conteúdos audiovisuais para o público infantil. Desde 2011 tem participado de importantes projetos de animação nacionais e internacionais nas funções de direção de arte, concept art, design de personagens e animação. Atualmente é cofundadora e diretora da produtora Mito Estudio Creativo em Bogotá, Colômbia, onde lidera projetos de séries e transmídia.

Directora y creadora de proyectos animados para audiencia infantil y juvenil. Estudios en animación y producción de contenidos audiovisuales para audiencia infantil. Desde el 2011 ha participado en importantes proyectos animados nacionales e internacionales desde los roles de dirección de arte, concept art, diseño de personajes y animación. Actualmente es cofundadora y directora de la productora Mito Estudio Creativo en Bogotá Colombia, donde lidera proyectos de serie y transmedia.



Fernando Mozart (Brasil)

Diretor e roteirista de TV e cinema, é criador de animações, de sites, educador, consultor de projetos e instituições e professor de oficinas de criação há mais de 30 anos. Fez dezenas de filmes, programas e interprogramas de televisão. É membro da organização não governamental CECIP, onde participa de projetos sociais de arte e cultura. Atualmente, participa da coordenação do Laboratório de Arte e Tecnologia Oi Kabum! Lab.

Director y guionista de TV y cine, es creador de animaciones, sitios web, educador, consultor de proyectos e instituciones y docente de talleres creativos desde hace más de 30 años. Realizó decenas de películas y programas de televisión. Es miembro de la organización no gubernamental CECIP, donde participa en proyectos sociales de arte y cultura. Actualmente participa en la coordinación del Laboratorio de Arte y Tecnología Oi Kabum! Lab.



Luan Felipe (Brasil)

Formado em Administração (UFRRJ) e Documentário, Fotografia e Crítica Cinematográfica (Escola Livre de Cinema de Nova Iguaçu). Produziu mais de 50 curtas. Entre eles, “Dom Gratuito”, selecionado para o Festival de Cine de Huelva. Trabalhou no seriado “Sintonia” e no longa-metragem “Breve Miragem de Sol” do diretor Eryk Rocha. Atualmente é Assessor de Difusão na Spcine, auxiliando o gerenciamento do Circuito Spcine, Spcine Play e Cineclubes Spcine.

Graduado en Administración de Empresas (UFRRJ) y Documental, Fotografía y Crítica de Cine (Escola Livre de Cinema de Nova Iguaçu). Produjo más de 50 cortos. Entre ellos, “Dom Gratuito”, seleccionado para el Festival de Cine de Huelva. Trabajó en la serie “Sintonia” y en el largometraje “Breve Miragem de Sol” del director Eryk Rocha. Actualmente es Asesor de Difusión en Spcine, ayudando en la gestión de Circuito Spcine, Spcine Play y Cineclubes Spcine.



Raquel de Paula (Brasil)

Publicitária, com mais de 10 anos de experiência em Mídia, Marketing e Comunicação, com foco em planejamento estratégico e marketing de produto. É pós-graduada em negócios com ênfase em marketing pela ESPM. É Gestora do Portal Lunetas, site de jornalismo dedicado ao universo das infâncias - iniciativa do Instituto Alana. Acredita na potência do amor, na subjetividade terna e poética da infância, na construção coletiva e na resistência de viver e lutar pelos sonhos.

Profesional de publicidad, con más de 10 años de experiencia en Medios, Marketing y Comunicación, planificación estratégica y marketing de productos. Tiene posgrado en negocios con énfasis en marketing (ESPM). Gerente de Portal Lunetas, un sitio web periodístico dedicado al universo de la infancia, iniciativa del Instituto Alana. Cree en el poder del amor, en la tierna y poética subjetividad de la infancia, en la construcción colectiva y la resistencia de vivir y luchar por los sueños.



Pablo Christiny (Chile)

Jornalista pela Universidade Católica do Chile e mestre em Children's Media Production pela Universidade de Salford, com estudos de pós-graduação em Produção de Conteúdos Infantis pela Universidade Internacional da Andaluzia; e Big Data para Políticas Públicas, pela Universidad Adolfo Ibáñez. Atuou nas áreas de produção, pesquisa, academia e gestão. Diretor Executivo da Fundação Nativo Digital, organização dedicada a acompanhar os processos de Transformação Digital no Chile e na América Latina.

Periodista de la Universidad Católica de Chile, Master in Children's Media Production de la University of Salford y cuenta con postítulos en Producción de Contenidos Infantiles en la Universidad Internacional de Andalucía; y Big Data para Políticas Públicas de la Universidad Adolfo Ibáñez. Ha trabajado en áreas de producción, investigación, academia y directivas. Director ejecutivo de Fundación Nativo Digital, dedicada a acompañar los procesos de Transformación Digital en Chile y Latinoamérica.



Felipe Ivanickska (Brasil)

Ser ouvinte pode parecer algo fácil, mas há anos Felipe se esforça para ser melhor nisso. Ouvir bem as histórias para descobrir como querem ser contadas é o que ele faz desde 2018 no podcast de áudio-documentário Histórias Vizinhas. Felipe acredita que beleza e imaginação devem sempre caminhar juntas de questões sociais. Formado em Comunicação Social pela UFMG, trabalhou com direção, edição e roteiro de documentários e institucionais.

Ser un oyente puede parecer algo fácil de hacer, pero Felipe se ha esforzado por ser mejor en eso durante años. Escuchar bien las historias para saber cómo quieren que sean contadas es lo que lleva haciendo desde 2018 en el podcast audio-documental "Histórias Vizinhas". Felipe cree que la belleza y la imaginación siempre deben caminar juntas en los temas sociales. Graduado en Comunicación Social por la UFMG, trabajó con dirección, edición y guión de documentales e institucionales.



Claudia Czerlowski (Argentina)

Formada em Publicidade (Universidad de Lomas de Zamora), estuda no Laboratorio de Roteiros. Trabalhou por vários anos como roteirista, produtora de conteúdo audiovisual educacional, contenedista e escritora, desenvolvendo projetos audiovisuais, interativos, editoriais e de podcast para Pakapaka, a TV Pública, e para produtoras como El Perro en la Luna. Atualmente atua como roteirista independente para projetos com foco na infância.

Licenciada en Publicidad (Universidad de Lomas de Zamora), estudia la carrera de guionista en el Laboratorio de Guión. Trabajó durante varios años como guionista, productora de contenidos audiovisuales educativos, contenedista y escritora, desarrollando proyectos audiovisuales, interactivos, editoriales y podcasts para Pakapaka, la TV Pública, la productora El Perro en la Luna, entre otros. Actualmente se desarrolla como guionista independiente para proyectos con foco en las infancias.



Débora Pill (Brasil)

Jornalista, curadora artística e pesquisadora de música brasileira contemporânea há duas décadas. É Coordenadora de Programação Cultural no Goethe-Institut São Paulo, colabora com o portal Elástica e com a rádio pública alemã WDR/Cosmo através de matérias sobre música, comportamento e direitos humanos. Editora das edições especiais do podcast Guilhotina (Le Monde Diplomatique Brasil). Foi duas vezes indicada como Melhor Jornalista Musical e Radialista no Women's_Music Event.

Periodista, curadora artística e investigadora de la música brasileña contemporánea hace dos décadas. Es Coordinadora de Programación Cultural del Goethe-Institut São Paulo, colabora con el portal Elástica y con la radio pública alemana WDR/Cosmo a través de reportajes sobre música, comportamiento y derechos humanos. Editora de episodios especiales del podcast Guillotina (Le Monde Diplomatique Brasil). Fue nominada dos veces a Mejor periodista musical y locutora en Women's_Music Event.



Juliana César Nunes (Brasil)

Graduada em Comunicação Social, mestra e doutoranda em Jornalismo pela UnB, pesquisando comunicação negra e quilombola. Atuou em veículos como Correio Braziliense, Agência Brasil, Radioagência Nacional e Rádio Nacional, com ênfase na produção para rádio, tendo recebido prêmios como Vladimir Herzog, Tim Lopes e Jornalista Amiga da Criança (Andi/Unicef). Integra a Comissão de Jornalistas pela Igualdade Racial do DF, a Articulação Nacional de Mulheres Negras e o coletivo Paó Comunicação.

Licenciada en Comunicación Social, tiene maestría y es candidata a doctorado en Periodismo (UnB), investigando la comunicación negra y quilombola. Trabajó en vehículos como Correio Braziliense, Agência Brasil, Rádioagência Nacional y Rádio Nacional, con énfasis en producción radial, habiendo recibido premios como Vladimir Herzog, Tim Lopes y Jornalista Amiga da Criança (Andi/Unicef). Es miembro de la Comisión de Periodistas por la Igualdad Racial del Distrito Federal, de la Articulación Nacional de Mujeres Negras y del colectivo Paó Comunicação.

FINALISTAS

APPS

Carretica Cuentera – Costa Rica

Inventar - Argentina

Mobeybou no Brasil - Portugal

Mobeybou na Índia - Portugal

GAMES

Expedição Antártica 2.0 - Brasil

Laidaxai y el árbol negro - Argentina

Locos Lab el videojuego - Colômbia

Um barco voa - Brasil

LIVROS DIGITAIS / LIBROS DIGITALES

La máquina de mirar estrellas - Chile

Mortimer y los dinosaurios - Espanha

Nurot - Espanha

MULTIPLATAFORMA

Animalxs – Colômbia

D.P.A. - Detetives do Prédio Azul - Brasil

Grandes mujeres latinoamericanas - Argentina

Memorias 2020 - Argentina

PODCASTS

A menina e o tempo - Brasil

Até onde vai sua coragem – Brasil

De los pies a la cabeza – Argentina

Radinho BdF – Brasil

FINALISTAS APPS

CARRETICA CUENTERA

INVENTAR

MOBEYBOU NO BRASIL

MOBEYBOU NA ÍNDIA



CARRETICA CUENTERA

Costa Rica, Android / iOS

O projeto faz parte de uma estratégia educacional da organização educativa Carretica Cuentera para estimular o gosto pela leitura e pela escrita criativa, por meio de jogos e oficinas educativas. No aplicativo, as crianças também podem gravar suas próprias histórias, resolver caça-palavras e fazer exercícios de compreensão de leitura.

El proyecto forma parte de una estrategia educativa de la organización educativa Carretica Cuentera para estimular el gusto por la lectura y la escritura creativa, a través del juego y de talleres educativos. En la app, los niños también podrán grabar sus propios cuentos, resolver sopas de letras y realizar ejercicios de comprensión de lectura.

Prod.: Carretica Cuentera
Público-alvo / Target: 7 - 9
URL: <https://bitly.com/NivQsO>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto:
Alberto Barrantes Ceciliano -
barrantes.ceciliano@gmail.com



INVENTAR

Argentina, Unity / Windows /
Android / iOS

Videogame para combinar peças e criar novas formas com base na imagem de marca do canal Pakapaka. Meninos e meninas participaram da produção da nova imagem. A convocatória foi fundada na inversão e intervenção de formas e figuras com as quais podemos pensar os horizontes da atual transformação de Pakapaka.

Videojuego de combinación de piezas y creación de nuevas formas basado en la imagen de marca del canal Pakapaka. Los chicos y chicas participaron de la producción de la nueva imagen. La convocatoria estuvo fundada en la reversión y la intervención de las formas y figuras con las que podemos pensar los horizontes de la transformación actual de Pakapaka.

Prod.: Pakapaka
Público-alvo / Target: 4-9
URL: <https://apps.apple.com/us/app/id1531942520>
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yaguar.Inventar&hl=en>
<https://inventar.pakapaka.gob.ar/juego/>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Monica Sikora, monicasikora2000@gmail.com



MOBEYBOU NO BRASIL

Portugal, Android

Uma aventura pelo Brasil e pelas tradições de diferentes regiões brasileiras. Mobeybou é acrônimo do projeto Moving Beyond Boundaries, desenvolvido em Portugal com apoio da Fundação Portuguesa de Ciência e Tecnologia. O aplicativo literário foi projetado para leitura acompanhada ou autônoma da criança.

Una aventura por Brasil y las tradiciones de las diferentes regiones brasileñas. Mobeybou es el acrónimo del proyecto Moving Beyond Boundaries desarrollado en Portugal con el apoyo de la Fundación Portuguesa de Ciencia y Tecnología. La aplicación literaria fue diseñada para leer juntos o para lectura autónoma del niño.

Prod.: Mobeybou
Público-alvo / Target: A partir de 4
URL: <https://bit.ly/3y397WU>
Idioma(s): Português, Inglês / Português, Inglês
Contato / contacto: Cristina Sylla - cristina.sylla@gmail.com



MOBEYBOU NA ÍNDIA

Portugal, Android

Acompanhe as aventuras de Meera e Rajesh na Índia e ajude-os a superar os seus medos neste livro interativo. Interaja com elementos da história enquanto aprende mais sobre esta viagem. Você pode ler sozinho, seguir a narração automática ou até criar a sua própria gravação da história. Também oferece um pequeno glossário e um jogo musical.

Sigue las aventuras de Meera y Rajesh en India y ayúdalos a superar sus miedos en este libro interactivo. Interactúa con elementos de la historia a medida que aprendes más sobre este viaje. Puedes leer por tu cuenta, seguir la narración automática o incluso crear tu propia grabación. También encontrarás un pequeño glosario y un juego musical.

Prod.: Mobeybou
Público-alvo / Target: a partir de 4
URL: <https://bit.ly/3y7TrRX>
Idioma(s): Português, Inglês / Português / Inglês
Contato / contacto: Cristina Sylla - cristina.sylla@gmail.com / Douglas Menegazzi douglas.menegazzi@gmail.com

FINALISTAS GAMES

EXPEDIÇÃO ANTÁRTICA 2.0

LAIDAXAI Y EL ÁRBOL NEGRO

LOCOS LAB EL VIDEOJUEGO

UM BARCO VOA



EXPEDIÇÃO ANTÁRTICA 2.0

Brasil, Android / iOS

O objetivo do jogo é introduzir, de forma lúdica e divertida, o conceito de ciência cidadã e o universo das pesquisas científicas brasileiras realizadas na Antártica. No app, você é um turista viajando pela Antártica, em busca de um antigo e misterioso objeto perdido. Durante o jogo, deverá auxiliar os pesquisadores através de puzzles e mini games.

El objetivo del juego es introducir, de forma lúdica y divertida, el concepto de ciencia ciudadana y el universo de las investigaciones científicas brasileñas en la Antártida. En el app, eres un turista que viaja en busca de un antiguo y misterioso objeto perdido. Durante el juego, ayudarás a los investigadores a través de rompecabezas y minijuegos.

Prod.: Umbu Games
Público-alvo / Target: 10 - 15
URL: <https://bit.ly/3l3MjKW>
Idioma(s): Português / Português
Contato / contacto: João Victor de Oliveira Rodrigues - joao@umbugames.com



LAIDAXAI Y EL ÁRBOL NEGRO

Argentina, Windows

Criado no âmbito do Create 1 Jam, promovido pela Secretaria de Mídia da Nação Argentina. O game é inspirado em vários relatos sobre a Árvore Negra, à qual são atribuídos dons sobrenaturais. Na história do jogo, Laidaxai, uma garota Qom, deve salvar sua comunidade de uma doença estranha.

Creado en el marco de la Jam Crear 1, impulsada por la Secretaría de Medios de la Nación Argentina. El videojuego es resultado de varios relatos sobre el Árbol Negro, al cual se le atribuyen dotes sobrenaturales. En la historia del game, Laidaxai, una niña Qom debe salvar a su comunidad de una extraña enfermedad.

Prod.: Daniela Fernandez
Público-alvo / Target: 6 - 12
URL: <https://danimagfer.itch.io/laidaxai>
Idioma(s): Espanhol / Español, Qom
Contato / contacto: Daniela Fernandez - danielamagali.f@gmail.com



LOCOS LAB EL VIDEOJUEGO

Colômbia, Android / iOS

Ajude Nina a resgatar sua família perdida em um mundo de videogame retrô! Continuando com o final da temporada da série de TV “Locoslab”, eles se encontram presos em um buraco negro. O cientista maluco Dr. C. arrasta Nina e sua família de volta para casa, mas agora ela está no universo dos videogames de arcade.

¡Ayuda a Nina a rescatar a su familia perdida en un mundo de videojuegos retro!

Continuando con el final de temporada de la serie de TV “Locoslab”, ellos se encuentran atrapados en un agujero negro. El alocado científico Dr. C. arrastra a Nina y familia de vuelta a su casa, pero esta se encuentra ahora en el universo de los videojuegos arcade.

Prod.: Señal Colombia
Público-alvo / Target: Todo público
URL: <https://bit.ly/3y4eoxb>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Brigitte Velasco - bvelasco@contratista.rtv.gov.co



UM BARCO VOA

Brasil, Android

Jogo do tipo Art Game com mecânicas de endless runner voltado para crianças, e uso de elementos da cultura nordestina brasileira. Neste game, o jogador viaja por alguns estados da região Nordeste e precisa evitar obstáculos ao longo do trajeto. 80% da equipe foi formada por estudantes da Universidade Federal do Ceará (UFC).

Videojuego Art Game con mecánicas de endless runner dirigido a niños y que utiliza elementos de la cultura del noreste de Brasil. En este juego, el jugador viaja a través de algunos estados de la región noreste y debe evitar obstáculos en el camino. El 80% del equipo estaba formado por estudiantes de la Universidad Federal de Ceará (UFC).

Prod.: Zona Negativa
Público-alvo / Target: 8 - 12
URL: <https://bit.ly/3NuTAVj>
Idioma(s): Português / Português

FINALISTAS

LIVRO DIGITAL

LIBRO DIGITAL

LA MÁQUINA DE MIRAR ESTRELLAS

MORTIMER Y LOS DINOSAURIOS

NUROT



LA MÁQUINA DE MIRAR ESTRELLAS

Chile, iOS / Android / Web

A máquina de observação de estrelas é uma invenção fantástica. Você a coloca na frente à janela, espera a noite chegar e observa a lua, os planetas e até os eclipses. Nesta doce história, a premiada escritora chilena María José Ferrada nos conta sobre uma garotinha que gosta de observar e aprender os segredos do universo com seu avô.

La máquina de mirar las estrellas es un invento fantástico. La pones frente a la ventana, esperas que llegue la noche y miras por el agujero a la luna, los planetas e incluso eclipses. En esta tierna historia, la premiada autora María José Ferrada, nos cuenta sobre una niña que disfruta observando y aprendiendo los secretos del universo junto a su abuelo.

Prod.: Fundación Cultural
Entrelíneas
Público-alvo / Target: 5 - 10
URL: <https://www.vivaleercuentosdigitales.cl/cuento/la-maquina-de-mirar-estrellas/>
Idioma(s): Espanhol, Inglés / Español, Inglés
Contato / contacto:
Constanza Inés Ried Silva -
constanza@fundacionentrelineas.cl



MORTIMER Y LOS DINOSAURIOS

Espanha, iOS / Android

“Mortimer e os dinossauros” é um jogo de histórias sem textos, especialmente pensado para pais, mães e filhos colaborarem ativamente na narração da história.

“Mortimer y los dinosaurios” es un cuento-juego sin textos especialmente diseñado para que padres, madres e hijos colaboren activamente en la narración de la historia.

Prod.: Chiquimedia
Público-alvo / Target: 3 - 9
URL: <https://chiquimedia.org/es/apps/mortimer>
Idioma(s): Português, Espanhol, inglês, francês, italiano, alemão, japonês e catalão
Contato / contacto: David Rodríguez
- contact@chiquimedia.org



NUROT

Espanha, iOS / Android

Nurot é uma história interativa sobre comunicação que tem tudo: amor à primeira vista, neve, birras, invenções malucas, caos na cidade, palavras voadoras... e até um homem barbudo!

Nurot es un cuento interactivo sobre la comunicación que tiene de todo: amor a primera vista, nieve, rabietas, inventos locos, caos ciudadano, palabras voladoras... ¡y hasta un señor barbudo!

Prod.: Chiquimedia
Público-alvo / Target: 3 - 9
URL: <https://chiquimedia.org/es/apps/nurot>
Idioma(s): Português, Espanhol, inglês, francês, italiano, alemão, japonês e catalão
Contato / contacto: David Rodríguez
- contact@chiquimedia.org

FINALISTAS

MULTIPLATAFORMA

ANIMALXS

D.P.A. - DETETIVES DO PRÉDIO AZUL

GRANDES MUJERES LATINOAMERICANAS

MEMORIAS 2020



ANIMALXS

Colômbia, TV / TDT / Redes sociales / Web / Eventos

Estratégia multiplataforma que aborda a questão da sexualidade na perspectiva da garantia do direito do adolescente como ser humano de exercer a sexualidade de forma prazerosa e responsável. Propõe-se um cenário em que as questões que giram em torno dos direitos sexuais e reprodutivos não sejam carregadas negativamente.

Estrategia multiplataforma que aborda el tema de la sexualidad desde la perspectiva de la garantía del derecho que tienen los adolescentes como seres humanos de ejercer la sexualidad en una forma placentera y responsable. En el contenido, hay un escenario en el que no se le ponga carga negativa a las temáticas que giran alrededor de los derechos sexuales y reproductivos.

Prod.: CAPITAL Sistema de Comunicação Pública / Eureka Público-alvo / Target: 13 - 16
URL: <https://conexioncapital.co/programas/animalxs/>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Carolina Robledo Forero - carolina.robledo@canalcapital.gov.co



D.P.A. - DETETIVOS DO PRÉDIO AZUL

Brasil, Android / iOS / Web

“D.P.A.” é a principal produção original do Gloop, canal infantil da Globo. Este ano, em 2022, completa 10 anos no ar. O ano de 2021 marcou a chegada da 3ª geração de detetives à série e esses projetos multiplataforma apoiaram a transição do trio de detetives com a projeção no Prédio Azul, um tour virtual, spin-off, entre outras experiências.

“D.P.A.” es la principal producción original de Gloop, el canal infantil de Globo. Este año, en 2022, cumple 10 años al aire. El año 2021 marcó la llegada de la 3ra generación de detectives a la serie y estos proyectos multiplataforma apoyaron la transición del trío de detectives con la proyección en el Edificio Azul, un recorrido virtual, spin-off, entre otras experiencias.

Prod.: Globo, canal Gloop
Público-alvo / Target: 6 - 9
URL: <https://tourpredioazul.dpa.globo.com>
<https://bitly.com/eTSmsO>
<https://bitly.com/uiXNvV>
Idioma(s): Português / Português
Contato / contacto: Christiane Dias – cdiasm@globo.com



GRANDES MUJERES LATINOAMERICANAS

Argentina, Página web / YouTube

Projeto criado para promover a igualdade de gênero entre meninos e meninas no ensino fundamental, tornando visíveis as contribuições que as mulheres têm feito ao longo de suas trajetórias. O conteúdo disponível inclui vídeos animados, informações literárias, elementos gráficos e ferramentas para uso como material didático.

Proyecto pensado para fomentar la igualdad de género entre niños y niñas de la escuela primaria, al visibilizar las contribuciones que las mujeres han realizado a partir de su trayectoria. El contenido disponible incluye videos animados, información literaria, elementos gráficos y herramientas para poder utilizarlo como material didático.

Prod.: Billiken + Lauren Rea + Nuts Media
Público-alvo / Target: Escolar
URL: <https://grandesmujeres.lat/>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Esteban Echeverría - librandi.josefina@gmail.com



MEMORIAS 2020

Argentina, PDF interactivo / Youtube / Instagram / Twitter / Facebook

Projeto transmídia que inclui: campanha em rede, publicação interativa, publicação impressa, série de micros para TV e web. A iniciativa surge em 2020, com a necessidade de capturar um tempo de incertezas. Feito com testemunhos de infâncias, enviados pelas redes sociais, e com as formas criadas por ilustradores e ilustradoras.

Proyecto transmedia que incluye: campaña en redes, publicación interactiva, publicación impresa, serie de micros para TV y web. La iniciativa surge en 2020, con la necesidad de plasmar un tiempo de incertidumbre. Está hecho con testimonios que las infancias enviaron a través de las redes sociales y con las formas que les pusieron ilustradores e ilustradoras.

Prod.: PAKAPAKA
Público-alvo / Target: 4 - 12
URL: <https://bit.ly/3R0pPid>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Monica Sikora - monicasikora2000@gmail.com

FINALISTAS PODCAST

A MENINA E O TEMPO

ATÉ ONDE VAI SUA CORAGEM

DE LOS PIES A LA CABEZA

RADINHO BDF



A MENINA E O TEMPO

Brasil, Aplicativos de áudio

Em “A menina e o Tempo”, a Trupe Pé de Histórias convida filhos e pais para uma reflexão poética sobre o tempo e sobre como vivê-lo.

En “A Menina e o Tempo”, la Trupe Pé de Histórias invita a niños y padres a una reflexión poética sobre el tiempo y cómo vivirlo.

Prod.: Tímpano, Produção e Áudio Design
Público-alvo / Target: Infantil
URL: <https://bitly.com/xWTFiZ>
Idioma(s): Português
Contato / contacto: Yonara Dantas - yonara@timpano.live



ATÉ ONDE VAI SUA CORAGEM

Brasil, Spotify / Anchor

Essa é uma história cheia de esperança. Sobre coragem, amor e perseverança. Vamos acompanhar as aventuras da trupe do Circo da Lua depois que uma ventania se abateu sobre o mundo e as pessoas passaram a viver trancadas em casa. Mel, Lelenka, Nô, Eva e as pulgas vão reinventar uma maneira de levar alegria a todas as pessoas. O Circo está vivo!

Esta es una historia llena de esperanza. Sobre el coraje, el amor y la perseverancia. Sigamos las aventuras de la compañía Circo da Lua después de la llegada de un viento peligroso y la gente empieza a vivir encerrada en casa. Mel, Lelenka, Nô, Eva y las pulgas reinventarán una forma de llevar alegría a todas las personas. ¡El Circo está vivo!

Prod.: Pássaro Azul Produções
Público-alvo / Target: a partir de 4
URL: <https://bityli.com/YHApeJ>
Idioma(s): Português, Francês, Alemão e Alemão suíço
Contato / contacto: Arlindo Lopes - arlindo.lopes@passaroazulproducoes.com



DE LOS PIES A LA CABEZA

Argentina, Spotify

“De los pies a la cabeza” é uma série para ouvir com o corpo todo. Em cada episódio, Nicolás Schuff nos guia por uma viagem poética e lúdica pelo nosso corpo, acompanhado de textos literários, vozes de meninos e meninas e música. A proposta convida as crianças a conhecerem seus corpos a partir de uma perspectiva reflexiva e abrangente.

“De los pies a la cabeza” es una serie para escuchar con todo el cuerpo. En cada episodio, Nicolás Schuff nos guía a través de un recorrido poético y lúdico por nuestro cuerpo acompañado de textos literarios, voces de niños y niñas, y música. La propuesta invita a las infancias a encontrarse con sus cuerpos desde una perspectiva reflexiva e integral.

Prod.: Pakapaka
Público-alvo / Target: 6 - 9
URL: <https://bityli.com/SYCIJbw>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Monica Sikora
monicasikora2000@gmail.com



RADINHO BDF

Brasil, Spotify / site / Deezer / Google Podcasts

O episódio convidou crianças que não se identificam com o gênero ao nascer para falar sobre os cotidianos da infância diante da incongruência de gênero. O objetivo era conhecer essas crianças para além da transexualidade, seus gostos, seus desejos e planos para o futuro. E trazer informações de políticas públicas afirmativas e de saúde.

El episodio invitó a los niños que no se identifican con su género al nacer a hablar sobre su vida cotidiana de la infancia frente a la incongruencia de género. El objetivo era conocer a estos niños más allá de la transexualidad, sus gustos, deseos y planes de futuro. Y traer información sobre políticas públicas afirmativas y de salud.

Prod.: Brasil de Fato
Público-alvo / Target: 5 - 10
URL: <https://bityli.com/elBBDK>
Idioma(s): Português / Português
Contato / contacto: Camila Salmazio
milasalmazio@gmail.com

DEMAIS INSCRITOS

DEMÁS INSCRITOS

APP

Material dourado - Brasil

Mobeybou em Cabo Verde - Portugal

TecTeca - Brasil

GAME

Jeriguigi e o Jaguar na terra dos bororos - Brasil

Karaoke para niños (Cuentitos Mágicos) - Colômbia

Kind Heart Defenders - Brasil

Marimba para niños (Cuentitos Mágicos) - Colômbia

Mentalos: onde os sentidos são o poder - Brasil

Rei da rima - Brasil

LIVRO DIGITAL/ LIBRO DIGITAL

A arte de fazer ninhos - Brasil

Blanco perfecto - Espanha

Brincando e plantando - Brasil

Dona Calabura - Brasil

Matilda Madalena brincando de ser pintora - Brasil

Ninho de pássaros - Brasil

No me gusta mi cabello (Cuentitos Mágicos) - Colômbia

Pequenos contos gauchescos - Brasil

Perceber a natureza - Brasil

Uma arara que ficou uma arara - Brasil

Un bicho muy ocupado - Espanha

MULTIPLATAFORMA

CLOBA (con los ojos bien abiertos) - Uruguay

Club de verano – Argentina

Cuentazos con efectazos - Colômbia

Estúdio Mundos – Brasil

Eu me protejo – Brasil

Geniales: Niñas y niños en acción - Colômbia

Nosotras contamos – Argentina

O livro das capitais – Brasil

Turma do Ovolino – Brasil

Ventanas al mundo – Argentina

PODCAST

Geniales niñas y niños en acción - Elisa la asustadiza - Colômbia

La sueñoteca - Argentina

Los diarios secretos de las chicas (in)completas - Colômbia

O dedo mágico de Joca - Brasil

Rádio Traquinagem - Brasil

DEMAIS INSCRITOS

DEMAIS INSCRITOS

APPS

MATERIAL DOURADO

MOBEYBOU EM CABO VERDE

TECTECA



MATERIAL DOURADO

Brasil, Android

App com o objetivo pedagógico de apresentar o sistema decimal às crianças. O material facilita o aprendizado de nomes e quantias.

App que tiene el objetivo pedagógico de introducir a los niños en el sistema decimal. El material facilita el aprendizaje de nombres y cantidades.

Prod.: Thiago Cóser

Público-alvo / Target: A partir de 6

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

Idioma(s): Português, espanhol, inglês, alemão /
Português, español, inglés, alemán



MOBEYBOU EM CABO VERDE

Portugal, Android

Acompanhe Luana e Marcelo numa viagem por Cabo Verde e aprenda sobre a cultura do país neste livro interativo.

Sigue a Luana y Marcelo en un viaje por Cabo Verde y aprende sobre la cultura del país en este libro interactivo.

Prod.: Projeto Mobeypou

Público-alvo / Target: a partir de 4

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

Idioma(s): Português, Inglês / Português, Inglés

Contato / contacto: Cristina Sylla -
cristina.sylla@gmail.com



TECTECA

Brasil, iOS / Android

Livro interativo infantil onde o usuário pode alterar características das personagens, dar movimento ao texto e acompanhar a história através da narração.

Libro infantil interactivo en el que el usuario puede cambiar características de los personajes, dar movimiento al texto y seguir la historia por la narración.

Prod.: Furtados Consultoria
Público-alvo / Target: 3 - 7
URL: <https://tecteca.com/>
Idioma(s): Português / Português

DEMAIS INSCRITOS

DEMÁS INSCRITOS

GAMES

JERIGUIGUI E O JAGUAR NA TERRA DOS BOROROS

KARAOKE PARA NIÑOS (CUENTITOS MÁGICOS)

KIND HEART DEFENDERS

MARIMBA PARA NIÑOS (CUENTITOS MÁGICOS)

MENTALOS: ONDE OS SENTIDOS SÃO O PODER

REI DA RIMA



JERIGUIGUI E O JAGUAR NA TERRA DOS BOROROS

Brasil, Android / iOS / web

Game produzido com base no mito Bororo “As araras e seu ninho”, para abordar questões sobre animais em risco de extinção e culturas indígenas brasileiras.

El juego es producido a partir del mito Bororo “Los guacamayos y su nido”, con temas sobre los animales en peligro de extinción y las culturas indígenas.

Prod.: Universidade Federal de São Carlos com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP)

Público-alvo / Target: 5 - 9

URL: <https://bit.ly/3AhoY6P>

Idioma(s): Português / Português



KARAOKE PARA NIÑOS - CUENTITOS MÁGICOS

Colômbia, web

Faça karaokê em casa para as crianças com as músicas de “Cuentitos Mágicos”, uma série de animação 2D para crianças.

Haz karaoke en casa para los niños con las canciones de “Cuentitos Mágicos”, una serie de animación 2D para el público infantil.

Prod.: Señal Colombia

Público-alvo / Target: 2 - 6

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

Idioma(s): Espanhol / Español

Contato / contacto: Brigitte Velasco -

bvelasco@contratista.rtv.gov.co



KIND HEART DEFENDERS

Brasil, Android / iOS

Jogo mobile de Tower Defense mesclado com Space Shooter e fases temáticas. Derrote inimigos, construa suas torres e libere power-ups super legais para batalhas épicas.

Juego móvil Tower Defense combinado con Space Shooter y niveles temáticos. Derrota a los enemigos, construye tus torres y libera power-ups geniales para batallas épicas.

Prod.: Ludo Thinking Games
Público-alvo / Target: Adolescentes
URL: <https://bit.ly/3lc2juz>
<https://apple.co/3R19mKr>
Idioma(s): Português / Português



MARIMBA PARA NIÑOS - CUENTITOS MÁGICOS

Colômbia, Web

Temos um novo jogo musical para as crianças aprenderem a tocar marimba com as músicas de “Cuentitos Mágicos”, uma série de animação 2D.

Tenemos un nuevo juego musical para que los niños aprendan a tocar marimba con las canciones de “Cuentitos Mágicos”, una serie de animación 2D.

Prod.: Señal Colombia
Público-alvo / Target: 2 - 6
URL: <https://bit.ly/3l8TAJx>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Brigitte Velasco - bvelasco@contratista.rtv.gov.co



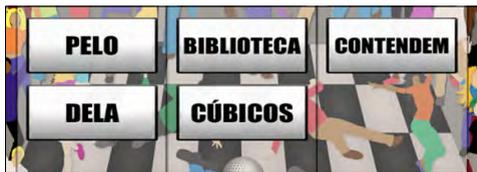
MENTALOS: ONDE OS SENTIDOS SÃO O PODER

Brasil, Tabletop Simulator

Um jogo para finalidade médica, com o objetivo de ajudar e auxiliar o tratamento de TDAH de forma bem divertida.

Un juego con fines médicos, con el objetivo de ayudar y asistir al tratamiento del TDAH de una forma muy divertida.

Prod.: Viajante Dos Sonhos
Público-alvo / Target: Pessoas/Personas com/con TDAH
URL: <https://bit.ly/3QtFvYy>
Idioma(s): Português / Português



REI DA RIMA

Brasil, Android / iOS

Jogo dedicado a difundir a cultura urbana hip-hop como expressão artística e estilo de vida, focado em batalhas de rap e na criação de rimas, os chamados duelos de MCs.

Juego dedicado a difundir la cultura hip-hop urbana como expresión artística y estilo de vida, centrado en las batallas de rap y la creación de rimas, los llamados duelos de MC.

Prod.: Umbu Games
Público-alvo / Target: 13 - 15
URL: <https://bit.ly/3bJbuXm>
Idioma(s): Português / Português
Contato / contacto: João Victor de Oliveira Rodrigues - joao@umbugames.com

DEMAIS INSCRITOS

DEMAS INSCRITOS

LIVRO DIGITAL

LIBRO DIGITAL

A ARTE DE FAZER NINHOS

BLANCO PERFECTO

BRINCANDO E PLANTANDO

DONA CALABURA

**MATILDA MADALENA BRINCANDO DE SER
PINTORA**

NINHO DE PÁSSAROS

**NO ME GUSTA MI CABELLO (CUENTITOS
MÁGICOS)**

PEQUENOS CONTOS GAUCHESCOS

PERCEBER A NATUREZA

UMA ARARA QUE FICOU UMA ARARA

UN BICHO MUY OCUPADO



A ARTE DE FAZER NINHOS - COLEÇÃO LIVRO NA TELA

Brasil, iOS / Android / Web

Coleção desenvolvida por estudantes da Universidade Federal de Santa Catarina a partir de conteúdos propostos por educadores.

Colección desarrollada por estudiantes de la Universidad Federal de Santa Catarina a partir de contenidos propuestos por educadores.

Prod.: Universidade Federal de Santa Catarina

Público-alvo / Target: 0 - 6

URL: <https://bityli.com/xzihmk>

Idioma(s): Português / Português

Contato / contacto: Douglas Menegazzi - douglas.menegazzi@ufsc.br



BLANCO PERFECTO

Espanha, iOS / Android

História interativa sobre a aventura, muitas vezes difícil, mas sempre emocionante, de crescer. Descobriremos que tudo funciona se há amor.

Cuento interactivo sobre la aventura, a menudo difícil pero siempre emocionante, de hacerse mayor. Descubriremos que todo funciona si hay amor.

Prod.: Chiquimedia

Público-alvo / Target: 3 - 9

URL: <https://chiquimedia.org/es/apps/cleanbright>

Idioma(s): Português, espanhol, inglês, francês, italiano, alemão, japonês e catalão.

Contato / contacto: David Rodríguez - contact@chiquimedia.org



BRINCANDO E PLANTANDO - COLEÇÃO LIVRO NA TELA

Brasil, iOS / Android / Web

Coleção desenvolvida por estudantes. Material pode também ser utilizado por pais em ambiente domiciliar e professores de outras instituições.

Colección desarrollada por estudiantes. El material también puede ser utilizado por familias y docentes de otras instituciones.

Prod.: Universidade Federal de Santa Catarina
Público-alvo / Target: 0 - 6
URL: <https://bityli.com/OUJfFT>
Idioma(s): Português / Português
Contato / contacto: Douglas Menegazzi -
douglas.menegazzi@ufsc.br



DONA CALABURA

Brasil, eBook Kindle

Aventura para conscientizar as crianças sobre a importância de proteger e preservar a nossa fauna.

Aventura para concienciar a los niños sobre la importancia de proteger y conservar nuestra fauna.

Prod.: HC2
Público-alvo / Target: 5 - 8
Idioma(s): Português / Português



MATILDA MADALENA BRINCANDO DE SER PINTORA

Brasil, iOS e Android

Matilda Madalena, junto com seu amigo de todas as horas, brinca de pintar e conhecem Tarsila do Amaral, Beatriz Milhazes e Aldemir Martins.

Matilda Madalena, junto a su amigo de siempre, juegan a pintar y conocen a Tarsila do Amaral, Beatriz Milhazes y Aldemir Martins.

Prod.: Livrin - livros infantis
Público-alvo / Target: 3 - 8
URL: <https://linktr.ee/Livrin.app>
Idioma(s): Português, espanhol, inglês / Português, espanhol, inglês



NINHO DE PÁSSAROS

Brasil, iOS / Android / Web

Coleção desenvolvida por estudantes. Material também pode ser utilizado por pais em ambiente domiciliar e outros.

Colección desarrollada por estudiantes. El material también puede ser utilizado por familias y docentes.

Prod.: Universidade Federal de Santa Catarina
Público-alvo / Target: 0 - 6
URL: <https://bityli.com/xWLFfI>
Idioma(s): Português / Português
Contato / contacto: Douglas Menegazzi -
douglas.menegazzi@ufsc.br



NO ME GUSTA MI CABELLO (CUMENTITOS MÁGICOS)

Colômbia, Web

Série de animação 2D que trabalha a imaginação de meninos e meninas, levando-os a um mundo de fantasia a cada história, fábula ou canção.

Serie de animación 2D que trabaja la imaginación de los pequeños llevándolos a un mundo de fantasía con cada cuento, fábula o canción.

Prod.: Señal Colombia
Público-alvo / Target: 2 - 6
URL: <https://bityli.com/bbDPGO>
Idioma(s): Espanhol
Contato / contacto: Brigitte Velasco - bvelasco@contratista.rtv.gov.co



PEQUENOS CONTOS GAUCHESCOS

Brasil, Android / iOS

Ambiente de imersão através do recurso de realidade aumentada nos contos gauchescos do renomado autor tradicionalista, Simões Lopes Neto.

Ambiente de inmersión a través del recurso de realidad aumentada en los cuentos gauchescos del reconocido autor Simões Lopes Neto.

Prod.: Mr. Dev Studio
Público-alvo / Target: 10 - 16
URL: <https://bityli.com/vtZuAH>
<https://bityli.com/MIhIWN>
Idioma(s): Português / Português



PERCEBER A NATUREZA

Brasil, iOS / Android / Web

Coleção desenvolvida por estudantes. Material também pode ser utilizado por pais em ambiente domiciliar e outros.

Colección desarrollada por estudiantes. El material también puede ser utilizado por familias y docentes.

Prod.: Universidade Federal de Santa Catarina
Público-alvo / Target: 0 - 6
URL: <https://bityli.com/mRWdzM>
Idioma(s): Português / Português
Contato / contacto: Douglas Menegazzi - douglas.menegazzi@ufsc.br



UMA ARARA QUE FICOU UMA ARARA

Brasil, eBook Kindle

Ebook com tema sobre tráfico de animais. Os pais Araras saem para buscar alimento e percebem que os filhotes foram roubados.

Ebook sobre tráfico de animales. Los padres Guacamayos salen a buscar comida y se dan cuenta de que se han robado los polluelos.

Prod.: particular (HC2)
Público-alvo / Target: de 5 - 8
URL: <https://bityli.com/kpdRdw>
Idioma(s): Português / Português



UN BICHO MUY OCUPADO

Espana, iOS / Android

Sempre ocupado! Antonio quer fazer mil coisas ao mesmo tempo e, claro, nunca tem tempo de fazer tudo. Felizmente, sua nova vida está mais perto do que pensa...

¡Siempre ocupado! Antonio quiere hacer mil cosas a la vez y claro, nunca tiene tiempo para hacerlo todo. Por suerte, su nueva vida está más cerca de lo que piensa...

Prod.: Chiquimedia

Público-alvo / Target: 3 - 9

URL: <https://chiquimedia.org/es/apps/busybug>

Idioma(s): Português, espanhol, inglês, francês, italiano, alemão, japonês y catalão.

Contacto / contacto: David Rodríguez -
contact@chiquimedia.org

DEMAIS INSCRITOS

DEMAIS INSCRITOS

MULTIPLATAFORMA

CLOBA (CON LOS OJOS BIEN ABIERTOS)

CLUB DE VERANO

CUENTAZOS CON EFECTAZOS

ESTÚDIO MUNDOS

EU ME PROTEJO

GENIALES: NIÑAS Y NIÑOS EN ACCIÓN

NOSOTRAS CONTAMOS

O LIVRO DAS CAPITALS

TURMA DO OVOLINO

VENTANAS AL MUNDO



CLOBA (CON LOS OJOS BIEN ABIERTOS)

Uruguai, Plataforma Educativa / App / Canal de Youtube / TV

Mais que uma série, um conteúdo interativo para que crianças e adolescentes criem curtas-metragens em casa ou na sala de aula, usando tecnologias simples.

Más que una serie, un contenido interactivo para que niños y adolescentes puedan crear cortometrajes desde sus casas o en sus aulas utilizando tecnologías sencillas.

Prod.: TAA - Educación Audiovisual
Público-alvo / Target: 7 - 17
URL: <https://bityli.com/ZLzLNS>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Caro Deveras - carodeveras@taa.com.uy



CLUB DE VERANO

Argentina, YouTube / Spotify / Instagram / Twitter / Facebook

Ponto de encontro para brincar, mover, criar e experimentar. Conta com série documental para conhecer o país, um podcast para viajar e outros recursos.

Espacio de encuentro para jugar, moverse, crear y experimentar. Cuenta con una serie documental para conocer el país, un podcast para viajar y otros recursos.

Prod.: Pakapaka
Público-alvo / Target: 4 - 12
URL: <https://bityli.com/HrDJut>
<https://bityli.com/PJwiyM>
<https://bityli.com/RlciCd>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Monica Sikora - monicasikora2000@gmail.com



CUENTAZOS CON EFECTAZOS

Colômbia, Youtube / podcast / Página web

Papá blabla e Hijo jojo leem e narram contos colombianos inéditos. Hijo jojo faz, ainda, os “efeitazos”.

Papá blabla e Hijo jojo leen y narran cuentos inéditos colombianos. Además Hijo jojo hace los efectazos.

Prod.: Señal Colombia

Público-alvo / Target: 4 - 7

URL: www.cuentazos.com

<https://bityli.com/NvOmkR>

<https://www.rtvcpay.co/ninos/cuentazos-con-efectazos>

Idioma(s): Espanhol, inglés / Español, inglés

Contacto / contacto: Brigitte Velasco -

bvelasco@contratista.rtv.gov.co



ESTÚDIO MUNDOS

Brasil, iOS / Android / Desktop

Ambiente multiplataforma que integra conteúdos criados com as infâncias, seus professores e o Educador Audiovisual Igor Amin, em seis possibilidades de interação.

Multiplataforma que integra contenidos creados con los niños, sus profesores y el Educador Audiovisual Igor Amin, en seis posibilidades de interacción.

Prod.: Instituto Mundos

Público-alvo / Target: 5 - 12

URL: www.estudiomundos.com.br

Idioma(s): Português / Português



EU ME PROTEJO

Brasil, Site / Youtube / Games / Cartilha

“Eu Me Protejo” procura fortalecer crianças no enfrentamento de problemas da vida e apresenta as habilidades necessárias para um desenvolvimento saudável.

“Eu Me Protejo” busca fortalecer a los niños para enfrentar los problemas de la vida y presenta las habilidades necesarias para el desarrollo saludable.

Prod.: Eu Me Protejo

Público-alvo / Target: 0 - 8

URL: www.eumeprotejo.com

Idioma(s): Português, espanhol, inglés / Português,

español, inglés

Contacto / contacto: Patricia Almeida -

eumeprotejobrasil@gmail.com



GENIALES: NIÑAS Y NIÑOS EN ACCIÓN

Colômbia, TV / Web / Podcast

Estratégia transmídia que incentiva a participação de meninos e meninas, onde eles vão contar sobre situações que os preocupam e buscarão resolvê-las.

Estratégia transmedia que propicia la participación de los niños y las niñas, en donde contarán situaciones que les preocupan y buscarán solucionar su situación.

Prod.: Señal Colombia

Público-alvo / Target: 9 - 12

URL: <https://www.misenal.tv/geniales>

Idioma(s): Espanhol, inglés / Español, inglés.

Contacto / contacto: Brigitte Velasco -

bvelasco@contratista.rtv.gov.co



NOSOTRAS CONTAMOS

Argentina, Instagram / Youtube / PDF interactivo

Projeto multiplataforma com o objetivo de dar visibilidade às vozes de meninas de todo o país e de convidá-las a intervir nas telas e territórios com as suas vozes.

Proyecto multiplataforma con el objetivo de visibilizar las voces de niñas e invitar a chicas de todo el país a intervenir pantallas y territorio con sus voces.

Prod.: Pakapaka
Público-alvo / Target: 4 - 12
URL: <https://bityli.com/SvuEqZ>
<https://www.instagram.com/ar/2083761475121287>
<https://bityli.com/qcQzIS>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Monica Sikora - monicasikora2000@gmail.com



TURMA DO OVOLINO

Brasil, Youtube

A Turma do Ovolino é basicamente um ovo, simpático, carismático e muito alegre. Sua personalidade é de um líder e suas atitudes são muito positivas.

La “Turma do Ovolino” es básicamente un huevo, simpático, carismático y muy alegre. Su personalidad es la de un líder y sus actitudes son muy positivas.

Prod.: Mgrosset Consultoria e Negócios LTDA
Público-alvo / Target: 0 - 5
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xirNK-IBv9k>
<https://turmadoovolino.comunidades.net/>
<https://bityli.com/aoQAAO>
Idioma(s): Português / Português



O LIVRO DAS CAPITALS

Brasil, Página web / Livros digitais

Videolivro interativo em forma de plataforma multimídia online, com conteúdos interativos e contação das histórias do livro “Um voo sobre as capitais brasileiras”.

Videolibro interactivo en forma de plataforma multimedia en línea, con contenido interactivo y narración del libro “Un vuelo sobre las capitales brasileñas”.

Prod.: Zucca Produções / Editora Zucca Books
Público-alvo / Target: Todos públicos
URL: <http://www.olivrodascapitais.com.br/>
Idioma(s): Português, Libras - Língua brasileira de sinais / Português, Libras
Contato / contacto: Gisela de Castro - contato@olivrodascapitais.com.br



VENTANAS AL MUNDO

Argentina, Website

Iniciativa transmídia que nasceu durante o período de confinamento e que acompanha as crianças nessa experiência inusitada por meio da arte.

Iniciativa transmedia que nació durante el período de confinamiento y que acompaña a los niños en esta insólita experiencia a través del arte.

Prod.: Pakapaka
Público-alvo / Target: 4 - 12
URL: <https://ventanasalmundo.com/>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Monica Sikora - monicasikora2000@gmail.com

DEMAIS INSCRITOS
DEMAIS INSCRITOS
PODCAST

GENIALES NIÑAS Y NIÑOS EN ACCIÓN - ELISA LA ASUSTADIZA - COLÔMBIA

LA SUEÑOTECA - ARGENTINA

LOS DIARIOS SECRETOS DE LAS CHICAS (IN) COMPLETAS - COLÔMBIA

O DEDO MÁGICO DE JOCA - BRASIL

RÁDIO TRAQUINAGEM - BRASIL



GENIALES, NIÑAS Y NIÑOS EN ACCIÓN – ELISA LA ASUSTADIZA

Colômbia, web / plataforma pública

Estratégia transmídia transmídia que promove a participação de crianças para abordar problemas do dia a dia.

Estratégia transmídia transmedia que propicia la participación de niños y niñas para abordar los problemas cotidianos.

Prod.: Unión temporal Origen innovación + desarrollo SAS y Filmawa SAS; Señal Colombia
Público-alvo / Target: 9 a 12
URL: <https://bityli.com/PnXYkoe>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Carolina Rincón Bayona - cinecarito@gmail.com



LA SUEÑOTECA

Argentina, Spotify

Cada episódio desta série apresenta o cruzamento de dois sonhos narrados por um menino e uma menina de diferentes partes do país.

Serie en formato podcast. Cada episodio cuenta con el cruce de dos sueños narrados por un niño y una niña de distintas partes del país.

Prod.: Pakapaka
Público-alvo / Target: 6 - 9
URL: <https://bityli.com/gIeNeRA>
Idioma(s): Espanhol / Español
Contato / contacto: Monica Sikora - monicasikora2000@gmail.com



LOS DIARIOS SECRETOS DE LAS CHICAS (IN) COMPLETAS

Colômbia, Spotify / Anchor

“Conversaciones con Lorenza del Hierro” é elemento transmídia da Prequela: “Los Diarios Secretos de las Chicas (In) Completas”.

“Conversaciones con Lorenza del Hierro” é un elemento transmedia de la Prequela: “Los Diarios Secretos de las Chicas (In) Completas”.

Prod.: Señal Colombia

Público-alvo / Target: 12 - 17

URL: <https://bityli.com/XgwaHS>

Idioma(s): Espanhol / Español

Contato / contacto: Brigitte Velasco -

bvelasco@contratista.rtv.gov.co



RÁDIO TRAQUINAGEM

Brasil, Spotify / Web

Podcast literário infantil. A iniciativa nasceu na e pela pandemia. Propomos através da literatura, espaços de afetos para subsidiar conversas e reflexões.

Podcast literario infantil. La iniciativa nació en y por la pandemia. Proponemos, a través de la literatura, espacios de afecto para apoyar conversaciones y reflexiones.

Prod.: Associação Casa da Árvore

Público-alvo / Target: 3 - 12

URL: <https://open.spotify.com/show/3x5rgmUXNr77aTKb2c5UQ3>

Idioma(s): Português / Português



O DEDO MÁGICO DE JOCA

Brasil, Aplicativos de áudio

Com linguagem voltada para crianças da primeira infância, o podcast aborda e expande a problemática de como as crianças pequenas podem interagir com a tecnologia.

Con un lenguaje dirigido a los niños de la primera infancia, el podcast aborda y amplía el tema de cómo los niños pequeños pueden interactuar con la tecnología.

Prod.: Tímpano, Produção e Áudio Design

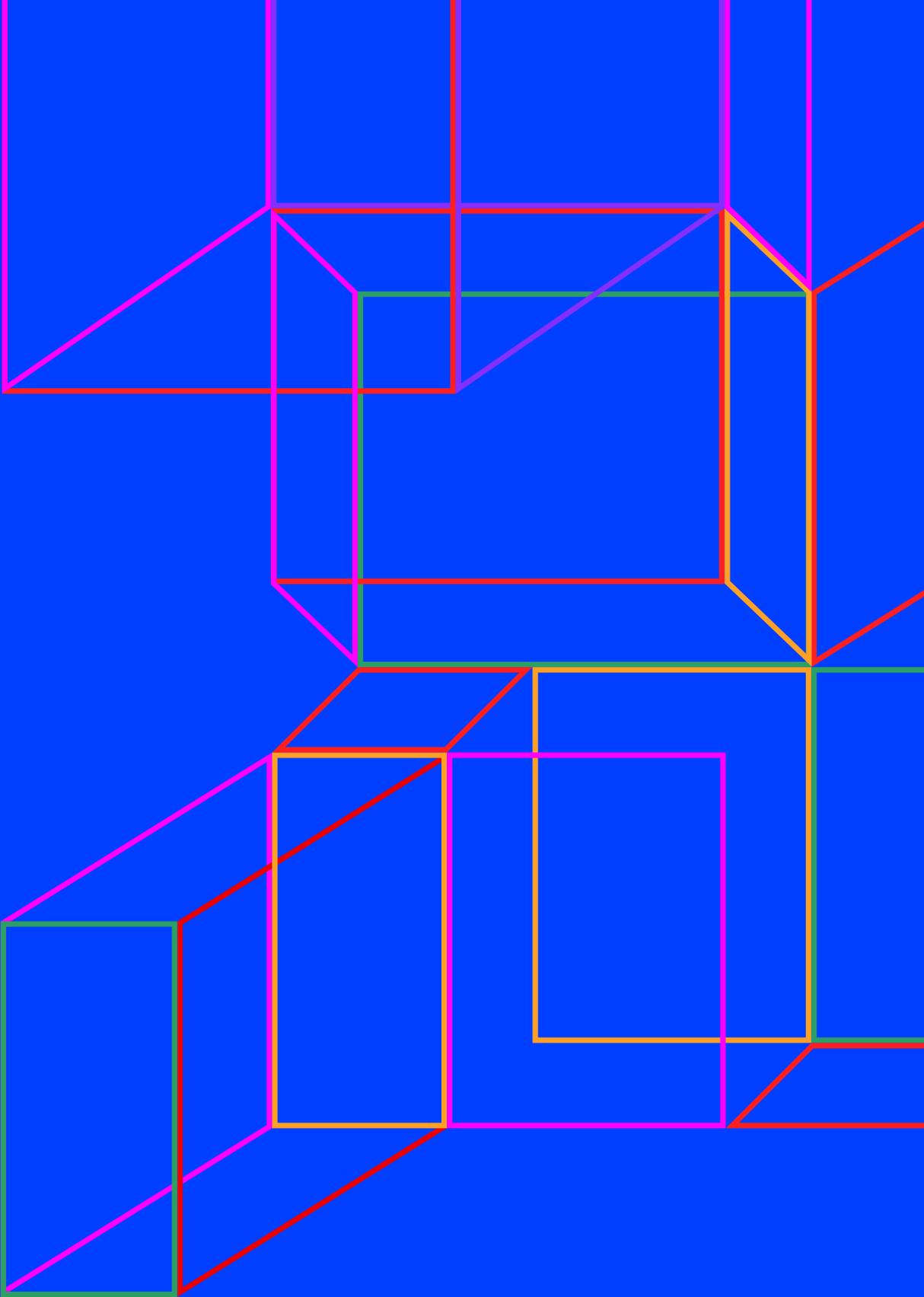
Público-alvo / Target: Infantil

URL: <https://timpano.com.br/project/dedo-magico-de-joca/>

Idioma(s): Português / Português

Contato / contacto: Yonara Dantas -

contato@timpano.live



FICHA TÉCNICA COMKIDS 2022

Direção geral / *Dirección general*: Beth Carmona

Gestão financeira e administrativa /
Gestión de finanzas y administración: Sandra Alves

Equipe Editorial / *Equipo editorial*: Beth Carmona,
Thaís Oliveira, Giovana Botti, Daniel Leite,
Jean Rafael Tomceac, Priscila Crispi,
Rosa Crescente

Coordenação do festival / *Coordinación del festival*:
Daniel Leite

Produção executiva / *Producción ejecutiva*:
Thaís Oliveira

Produção / *Producción*: Priscila Crispi,
Paula de Oliveira, Leila Baesso

Assistência de produção /
Asistencia de producción: Laís Medeiros

Redação, tradução, revisão / *Redacción,
traducción y revisión*: Giovana Botti

Edição de vídeos / *Edición de videos*: Raissa Kaspar

Fotos e registro videográfico / *Fotos y registro
videográfico*: Michelle Brito

Mostras comKids / *Muestras comKids*:
Thaís Oliveira, Daniel Leite, Laís Medeiros,
Priscila Crispi

Comunicação / *Comunicación*: Priscila Crispi,
Daniel Leite

Mídias Sociais / *Medios Sociales*: Vinícius Guida
e Hsu Ya Ya

Projeto gráfico e comunicação visual / *Proyecto
gráfico y comunicación visual*: Thereza Almeida,
gatoazul estúdio gráfico

Vinheta / *Viñeta*: Mono Animation

Trilha sonora da vinheta / *Banda sonora de la viñeta*:
Hélio Ziskind e Ivan Rocha

Transmissão ao vivo: João Ramirez, May Lopes,
AbLink

Dublagem: Clone

Legendagem: Olivia Barcellos

Acessibilidade: Grupo Steno

AGRADECIMENTOS / AGRADECIMIENTOS

Nossos agradecimentos à equipe de jurados e palestrantes que trabalharam com afinco e dedicação em prol do evento. Agradecemos aos desenvolvedores que nos confiaram suas obras.

Acácio Jacinto, Adamu Waziri, Alejandro Iparraguirre, Bruno Assami, Bruno Saito, Camila Santana, Carlos Gómez, Clarissa Orberg, Dani Azeredo, Eduardo Nasi, Elvira Espejo Ayca, Eneas Machado, Estêvão Queiroga, Fabiana Batagini Quinteiro, Fádhia Salomão, Fáuston da Silva, Francisco Campera, Gabriel Pinheiro, Glaubert Oliveira, Gustavo Ribeiro, Humberto Rodrigues, Ibrahim Waziri, João Boldrini, Jorge Alberto Veja, José Henrique Caldas, Leonardo Campos, Lucas Pelegrino, Ludmila Figueiredo, Mariana Loterspil, Maurício Mota, Maya Gotz, Mira Sagrado, Paula Tedrus, Pedro Paulo de Andrade, Rui Okusako, Selected Films, Sônia Rodrigues, Thaís Peixe, Vanessa Calvimontes, Vinicius Oppido, Zé Brandão

EQUIPE GOETHE-INSTITUT

Coordenadora de programação cultural
Debora Pill

Diretora de programação cultural
Renate Heilmeier

EQUIPE SPCINE

Diretora-presidente
Viviane Ferreira

Diretora de Inovação e Políticas do Audiovisual
Lyara Oliveira

Gerente de Inovação e Políticas do Audiovisual
Marcelo Rocha

Coordenadora de Comunicação
Mônica Ribeiro e Ribeiro

Coordenadora de Formação
Barbara Alves Trugillo

Assessora de Formação
Marina Zaslowski Baiao

Coordenadora de Difusão
Márcia Scapatício da Silva

Assessor de Difusão
Guilherme Antônio Merisio Sebastião

Analista de Difusão
Luan Felipe da Silva

Coordenadora da Gestão Executiva
e Prestação de Contas
Camila Coelho dos Santos

Assessora da Gestão Executiva
Ana Alini Lins

Analista de Prestação de Contas
Felipe Cruz da Silva

Analista de Prestação de Contas
Newton Wagatsuma Vilhena Granado

Analista de Prestação de Contas
Sérgio Cintra do Prado Salles Penteadó

