

## experimentos - wetube - people - Crabgrass

### experimentos

Introdução à escrita coletiva de ficção (?documental?) – experimento de redação dialógica colaborativa com estilo e recursos de RPG (?aplicados à uma produção literária livre?).

Olá sobreviventes!

Introdução à Escrita Coletiva de Ficção - Experimento de redação dialógica colaborativa com estilo e recursos de RPG.

(?Minivídeos de apresentação interfaces de educação das redes sociais Telegram e Riseup com o uso dos recursos de comentários para narrativas e diálogos bitcoinsparaocirco3000.blogspot.com ?)

- Saudações viventes, alguém na escuta? – Esta é nossa sinopse dialógica... – Nossa o que é isso? – Pelo que vimos até aqui é o resumo dialogado desta aventura ! – Uma conversa que cada um de nós teve antes de vir de repente parar aqui. Nesta situação.

- Vamos procurar os outros? – Estão ali, do outro lado da tela.

- Saudações sobreviventes !!! Sou Altheia uma moçambicana da Superveniência Terrena, por favor apresente os eventos Rorina. – Oi ! Sou Rorina e o prazer é meu. Esta é nossa sinopse dialógica... – Nossa o que é isso? – É o resumo dialogado desta aventura ! Podemos escutar sempre que for preciso – Uma conversa que cada um de nós teve antes de vir de repente parar aqui. – Não se preocupe novato. Você vai lembrando de muita coisa enquanto revivemos o que foi falado naquele estranho momento.

- Anime-se Rorina. Aproveite esta saga de engenharia colaborativa. Iniciando mais uma etapa das jogadas da vida. Em tempo de resistência e com apoio do SESC até aqui, nosso projeto foi selecionado para publicação interativa neste período de Atemporena. Você está convidado a interagir e colaborar conosco ! Se tudo correr como esperado a aventura começa na terça 07 de abril quando publicaremos o vídeo de abertura para colaboradores internos como você e na outra terça 14 de abril quando abriremos para os colaboradores, jogadores, participantes externos. Um abraço e vamos nessa !\

wolrd for warcraft

fotnight

black and white

league of legends

Terça a sexta 4 blocos de 1 minuto do mesmo vídeo e no sábado a compilação. Domingo e segunda fica disponível a compilação

Bloco 1 :O que?Porque? Sinopse apresentação didático pedagógica do projeto/missão e sua importância  
Como diminuir a ansiedade e sobreviver com qualidade de vida de dentro da sua casa?

Bloco 2:Aprsentação dos personagens

Bloco 3:Como?Onde? Explicação de como será a missão e descrição do cenário, sistemas de pontuação, desafios, objetivos.

Bloco 4:Conclusão da missão, objetivo alcançado, artefato recuperado, mudança obtida pela jornada, e retorno para casa.

RPG eleito por pessoas com mais de 50 anos.

[www.voxel.com.br/noticias/game-informer...](http://www.voxel.com.br/noticias/game-informer...)

[pt.wikipedia.org/wiki/Jogo\\_do\\_Ano](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_do_Ano)

[www.vice.com/pt\\_br/article/pam43k/este-...](http://www.vice.com/pt_br/article/pam43k/este-...)

Criação de vídeos narrativas de 1 a quatro minutos

Considerem que as proposições devem ser intergeracionais, de caráter introdutório, dos campos das Tecnologias, das Artes Visuais e Manuais, materiais de fácil acesso e uso

Não mostrar logomarca de empresa!! Como fazer para divulgar organiza?

Evitar objetos ou falas que transmitam mensagens de orientação política, religiosa ou com linguajar impróprio. Como apresentar os projetos sem que sejam enquadrados nessa regras? Todos eles falam de política. A não ser que desde o começo adotemos uma postura a prova de rótulos.

Altheia

Faz auditoria eletrônica, sofre de ansiedades sofreu muito preconceito por ser negra e mulher e ter grandes aspirações, viu na audiotira uma forma de fazer justiça por meio dos números enfrentando no combate a corrupção por meio da fiscalização.

Anewar

Flutuante e apaixonada precisa focar nos códigos como precisa focar na vida, vê no designer uma forma de expressar seus sentimentos de captar e conversar com as pessoas vencendo a timidez ao usar interfaces de comunicação.

## Comentários

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 04 de Abril de 2020, 16:46h">04 de Abril</span></a>**

Introdução à escrita Coletiva de Ficção – Experimento de redação dialógica colaborativa com estilo e recursos de RPG.

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;">created: &nbsp;<span class="date" title="Sábado, 04 de Abril de 2020, 16:52h">04 de Abril</span><br>modified: &nbsp;<span class="date" title="Domingo, 05 de Abril de 2020, 20:03h">05 de Abril</span></a>**

Bloco 1: O que? Quem? Sinopse apresentação didático pedagógica do projeto/missão e sua importância  
Saudações sobreviventes, alguém na escuta? – Meu nome é André Malaquias de Lima, sou educador do espaço de tecnologias e Artes do Serviço Social do Comércio do Bom Retiro, aproveito esse período de quarentena para propor esse experimento de redação dialógica colaborativa com estilo e recursos de RPG. Vamos juntos nessa jornada? — Por favor se apresentem dizendo nome, profissão e descrevendo um ponto fraco e forte de cada um...

— Meu nome é Altheia, muito prazer, sou de moçambique, vim para o Brasil ainda pequena com minha mãe que se matou de trabalhar fazendo faxina para que eu pudesse estudar. Trabalho com auditoria eletrônica, sofri muito preconceito por ser negra e mulher e ter grandes aspirações. Dizem que tenho traços da Sra. J. Walker, uma mulher a frente de seu tempo .

- Meu nome é Altheia, muito prazer vim de Moçambique sou Auditora, tenho facilidade com números, vi na auditoria uma forma de fazer justiça combatendo a corrupção por meio da fiscalização, sofro de ansiedade. – O meu é Rorina dizem que sou flutuante e apaixonada, meu pior problema é a timidez e dispersão uso interfaces de comunicação para me comunicar com as pessoas . — Meu nom é Dra. Patrícia, sou programadora . — Esses são Shankar, Lin Focus e Suroh.

- O que viemos fazer aqui?

- O objetivo é se adaptar e sobreviver em meio ao caos, juntando e resumindo o máximo de informações sobre combate ao vírus e manutenção da saúde e bem estar que conseguir. Organize este cenário bagunçado, listando tudo o que sabe que precisa e quer fazer, definindo horário para cada tarefa , separando informações por tipo e ordem de prioridade. Organize as linhas e colunas, as letras e palavras espalhadas por ai e monte uma agenda com base em sua rotina tradicional. Diferencie o ideal do real e vá mudando seus hábitos aos poucos, acordando mais cedo.. etc. Para uma visão otimista de mundo, liste as vantagens de ficar em casa. O que podera fazer agora que antes não tinha tempo?

- O que gerou esse caos ? – Um vírus de origem desconhecida que muda de nome, forma e função se espalhando rapidamente contaminando a mente e o corpo das pessoas e levando-as a troca de realidade, desencorajando desse corpo para outro corpo e outra vida.

- O que temos que fazer? - O cenário está bagunçando tarefas e horários espalhados por todo lado, acorda-se tarde e há sempre mais coisas a fazer do que tempo, que foge como um coelho, a falta de disciplina e motivação somada ao isolamento dessa fase nos faz perder pontos, ter prejuízos emocionais e financeiros. – O cenário vai ficando cada vez mais bagunçado e difícil de organizar. – O que esta vendo agora é um reflexo de como sua mente está, por causa do

virus... – Mas trazemos boas notícias: há como combatê-lo! Todos juntos nessa jornada?

////////////////////////////////////

Bloco 2: Como será a jornada?

- Como combater esse vírus afinal? — Parece que os dois maiores sintomas nos humanos é a arrogância, a resistência a mudanças e o conformismo... — Precisamos ter a humildade e a coragem de nos adaptar propondo mudanças se quisermos sobreviver então..

— Isso, comecem organizando a rotina de vocês... coloquem cada objeto em seu devido lugar, juntando o que é de todos e o que é individual de cada um, separando por forma e função. – Serão como uma família nessa realidade, com uma missão comum, se não souberem conviver deverão arrumar um espaço individual por conta própria, mas lembrem-se de manter a mente sã buscando respostas para as perguntas difíceis desse tempo...

- Aqui vão algumas regras de colaboração:

- Você pode colocar seus problemas pessoais como desafios que fazem parte da jornada.

- Pesquisar a veracidade das informações usando fontes contrárias.

- Colocar seus problemas como desafios que fazem parte da jornada.

- Não se esqueçam de dar continuidade a um tema tratado pela última pessoa que escreveu dialogando com ela.

- Façam sempre perguntas nunca afirmações .

- Cada proposição ou ideia devesse apresentar uma proposição contrária com argumentos, fontes e fatos.

- Assim estimulamos um rico debate baseado em fatos não opiniões. – Afinal, opiniões sem embasamento serão desconsideradas para que a atividade não entre no campo ideológico.

- Jogadores terão que pesquisar respostas as perguntas fazendo novas perguntas.

- Cada jogador-personagem terá que pesquisar respostas para perguntas fazendo novas perguntas.

- Lembrando que comentários de cunho ideológico ou ofensivo serão excluídos.

- Aceitamos a liberdade de expressão desde de que não firam os direitos de outros.

- Por onde começar? – Buscar respostas para essas e outras questões de interesse global e mais relevantes para o momento :

- Como manter e construir relações afetivas remotamente?

- Como a humanidade pode passar a viver melhor?

- É verdade que as crises são o primeiro passo para mudança?

- Qual a melhor forma de lidar com entes queridos?

- Como manter e construir relações afetivas remotamente?

- Como diminuir a ansiedade e sobreviver com qualidade de vida de dentro da sua casa?

////////////////////////////////////

Bloco 4: Segunda parte da missão. Conclusão temporária da missão, objetivo alcançado, artefato recuperado, mudança obtida pela jornada, e retorno para casa.

- Isso ajuda a combater o vírus mental, mas e o físico? – Lembro que um de nós falou sobre os agentes da desinfecção.

- Aqueles que usavam a água sagrada? Também chamada de água que arde, água sana, água que queima... ninguém ainda sabia o que continha.

- Tudo que eles tocavam com seus dedos que tinham tocado a água sagrada, causava desinfecção digital.

- Tudo que tocavam com suas mãos, seus pés, suas luvas ou suas botas era desinfetado.

- Tudo o que falavam, limpava o espírito e acalmava a mente e o coração das pessoas, já que não tinha viés ideológico e parcial, tratava-se de necessidades universais e práticas difíceis de questionar...

- Por acaso eles bebiam água sagrada e tudo que eles comiam ou beijavam era desinfetado? De modo algum que eu saiba ! Foi isso que eu disse ? Eu disse isso? Isso é muito perigoso, pode destruir o corpo, eu não sei, eu não disse isso, isso não é outra coisa...?

- Tocavam a água sagrada gira do corpo, externo. Dentro do corpo, interno é outra coisa.

- O que era desinfetar para os agentes da desinfecção? – Olha parece que os fetos dos microrganismos e nanorganismos era retirado por adesão e levados para onde fossem positivos e não prejudicassem ninguém.

- Eles diziam cantando: eu desinfeto, tu desinfetas... – Alguns os chamavam de loucos por seus modos excêntricos e seu estilo de vida alternativo outros os achavam geniais..

- E andavam pelo mundo desinfetando tudo com os pés os caminhos, pisos e passagens e levando fetos passageiros para outros lugares...onde fossem neutralizados e sua fome devoradora...

- E com as mãos, desinfetavam maçanetas, alças, corrimãos...

- E os copos e talheres? Não sei...parecem que sempre eram lavados com água sagrada antes e depois de serem usados...

- Mas primeiro eles mergulhavam as mãos na água sagrada e esfregavam uma na outra num ritual estranho...

- E esta história foi chamada por nós de Os Agentes da Água Sagrada...

Haviam mais dois componentes mágicos que eles usavam, um tal de 'detergermes' e as pedras sagradas da limpeza

- As pedras sap? – Isso.

- Estão indo muito bem! Esse é só o começo, a cada pergunta respondida com a devida fonte de pesquisa, será realizada uma avaliação e se for satisfatória para fins educacionais você ganha um ponto de imunidade ao vírus e felicidade ao poder ajudar outras pessoas, diminuindo simultaneamente um ponto de ansiedade e de solidão a cada dia. Por hoje é só pessoal, um bom descanso a todos e até a próxima semana!

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Domingo, 05 de Abril de 2020, 21:03h">05 de Abril</span></a>**

Revisei um pouco o texto e acrescentei algumas partes, corriji algumas e li o texto. Agora, amanhã continuamos para os personagens:

("— Saudações sobreviventes! Alguém na escuta? — Meu nome é André Malaquias de Lima, sou educador do Espaço de Tecnologias e Artes do Serviço Social do Comércio localizado no Bom Retiro, aproveitando esse período de quarentena proponho esse experimento de redação dialógica colaborativa com estilo e recursos de RPG. Vamos juntos nessa jornada?— Por favor se apresentem..

~~— Meu nome é Alteia. Muito prazer!~~ — Prazer. Me chamo Rorina. E eles são Patricia, Shankar, Linfocus e Suroh...  
— Estamos em seis então.

//////////  
!!

Estamos em seis, então... isso é muito curioso. — Por quê? — Porque aqui tem metade da equipe que costumamos ter.

O que fazemos aqui?

Onde estamos?

Não reconheço esse lugar?

(OBJETIVO: Explicar para o leitor como funciona a zona de ansiedade.

E como ela é?:

Um local no qual as pessoas enxergam seus medos e ele é inteiro caótico, desequilibrado, as estruturas voam, as coisas se desintegram e nada é constante, nada é fixo. Tudo é incerto, tudo fica rodando e rodando e tudo fica meio quebradiço, como se faltasse algo nesse lugar...

O que precisa pra esse lugar funcionar?

Após um pouco de investigação, e alguns toques de inspiração, eles descobrem aos poucos que eles precisam:

Dos diários de cada um, dos arquivos de agenda de cada um. A agenda de cada um possui propriedades especiais que funcionam como uma costura mágica que ajuda a fechar as fissuras de instabilidade existentes nessa zona de incoerência, que por sua vez vai se fechando completamente conforme o equilíbrio existente nas agendas deles vai sendo juntado ao local. Então, os participantes devem se manter íntegros em suas agendas originais – não aquelas de compromissos desvinculados de seu objetivo original, mas aquelas que ajudam o cara a se lembrar de seu passado e de seu propósito – e através disso (dessa distinção inclusive) eles vão achando as ferramentas mágicas que permitem a eles consertar essa realidade até torná-la na Zona Perfeita que precisam para trabalhar e transmutar o mundo para construir O Mundo Dos Seus Sonhos

A Zona da Ansiedade – ZAn.

///

Os Seis Ansiosos:

Alteia:

Morena moçambicana, de seus 36 anos, possui uma estatura física alta e beleza invejável, especialmente pela força que carrega em seu olhar. Mulher forte, de caráter e nobreza, que é capaz de ler dentro das pessoas, buscando ajudá-las em seus anseios mais profundos, faz isso de forma natural. Sua crise de ansiedade é justamente relacionada a sentir que não é capaz de ajudar tanto quanto deseja, pois quando se esforça muito começa a sentir seus limites. Aconselha naturalmente os outros e seus conselhos tendem a ser muito sábios, mas se vê na fronteira quando tem de lidar com seu próprio interior, ainda confuso e inconstante para ela, ela o vê como uma névoa cinzenta que não consegue decifrar, não sabe de onde veio e para onde vai. Aprendeu a lidar com isso de forma a conviver

com essa dúvida constantemente, mas vive buscando uma resposta para isso. Talvez por isso consiga ajudar tanto as pessoas à sua volta quando as vê lidando com dilemas similares, e sente que as ajudando consegue se aproximar mais de si mesma, do que ela é, do que acha que é, desejando sempre poder alcançar uma noção mais profunda de sua própria identidade. Come pouco, mas isso quando está em sua fase meditativa, mais durável. No entanto, em sua fase menos durável, que surge raramente, tem uma fome avassaladora e se entrega a todos os desejos, carnisais, sexuais, e a todos os tipos de apetites. Busca apenas se controlar para não exagerar demais, pois no passado não tem boas memórias de momentos como esse nas suas fases anteriores. Apenas ela aprendeu a conviver com isso e hoje se enxerga, no passado era como se ela tivesse dupla personalidade e sequer fosse capaz de se enxergar. Mas hoje ela entende um pouco mais, e sabe que isso é necessidade dela para que ela possa se manter mais tempo equilibrada e ajudar os outros com mais eficiência... Mas a busca dela mesma para melhorar mais e mais ainda é constante, no que ela sente que pode a cada momento...

Profissão: Consultora, de aspectos gerais, psicóloga, gerencia a psiquê humana e dá conselhos para a pessoa gerenciar seus próprios impulsos. Ajuda as pessoas a controlarem sua ansiedade, e tem várias técnicas para isso, às vezes personalizadas de acordo com a necessidade do momento.

///

Dra. Patrícia:

Patrícia LaceLove, a visionária e programadora da turma. Ela possui uma vasta curiosidade sobre a procedência das coisas, e busca setorizar cada coisa em seu lugar, pois assim sente que pode entender melhor as coisas como um mecanismo, e isso a ajuda a enxergar melhor o universo. Ela definia as coisas por sistema, então cada coisa absoluta ela simplesmente isolava em porcentagens pois cada coisa.

Inclusive as pessoas, ela identifica por sistemas, como cada uma delas tendo sua função. Mas mesmo elas, ela sabe que não possuem uma função só.

///

Profissão: Programadora, de movimentos humanos e de interfaces gerais. Ela ajuda a gerenciar os aspectos mecânicos e métricos da interface programática da agenda. Programadora genética e mental também, lida com as coisas como sendo mecanismos, enxerga tudo como um grande sistema em que as coisas estão conectadas mas cada uma tem sua função, e delimita essas funções para cada coisa mesmo sabendo que as coisas não "são" apenas para uma função. Então, ela busca estimar porcentagens para as funções de cada coisa, jamais deixando a entender como se cada coisa servisse para uma função só.

Força, Fraqueza, Necessidade, Desejo.

///

Água Purificadora.

Previne contra a parte física do vírus. Todas as Formas Dessa Água possuem este simples propósito: combater de forma preventiva o vírus em diversas de suas formas.

Este também pode ser o Soro transformador, mencionado em nossa outra obra.

///

(((" - O que viemos fazer aqui?

- O objetivo é se adaptar e sobreviver em meio ao caos, juntando e resumindo o máximo de informações sobre combate ao vírus e manutenção da saúde e bem estar que conseguir. Organize este cenário bagunçado, listando tudo o que sabe que precisa e quer fazer, definindo horário para cada tarefa, separando informações por tipo e ordem de prioridade. Organize as linhas e colunas as letras e palavras espalhadas por ai e monte uma agenda com base em sua rotina tradicional. Diferencie o ideal do real e vá mudando seus hábitos aos poucos, acordando mais cedo. Para uma visão otimista de mundo, liste as vantagens de ficar em casa. O que podera fazer agora que antes não tinha tempo?

- O que gera esse caos? – Um vírus de origem desconhecida que muda de nome, forma e função que se espalha rapidamente contaminando a mente e o corpo das pessoas e levando-as a troca de realidade, desencorajando desse corpo para outro corpo e outra vida.

- O que temos que fazer? - O cenário está bagunçando tarefas e horários espalhados por todo lado, acorda-se tarde e há sempre mais coisas a fazer do que tempo, que foge como um coelho, a falta de disciplina e motivação somada ao isolamento dessa fase nos faz perder pontos, ter prejuízos emocionais e financeiros. – O cenário vai ficando cada vez mais bagunçado e difícil de organizar. – O que esta vendo agora é um reflexo de como sua mente está, por causa do vírus. – Mas trazemos boas notícias: há como combatê-lo! Todos juntos nessa jornada?

- Como combater esse vírus afinal? — Organizando a rotina de vocês... coloquem cada objeto em seu devido lugar, juntando o que é de todos e o que é individual de cada um, separando por forma e função. – Serão como uma família nessa realidade, com uma missão comum, se não souberem conviver deverão arrumar um espaço individual por

conta própria, mas lembrem-se de manter a mente sã buscando respostas para as perguntas difíceis desse tempo...

- Aqui vão algumas regras de colaboração:
- Você pode colocar seus problemas pessoais como desafios que fazem parte da jornada.
- Pesquisar a veracidade das informações usando fontes contrárias.
- Colocar seus problemas como desafios que fazem parte da jornada.
- Não se esqueçam de dar continuidade a um tema tratado pela última pessoa que escreveu dialogando com ela.
- Façam sempre perguntas nunca afirmações .
- Cada proposição ou ideia deve apresentar uma proposição contrária com argumentos, fontes e fatos.
- Assim estimulamos um rico debate baseado em fatos não opiniões. – Afinal, opiniões sem embasamento serão desconsideradas para que a atividade não entre no campo ideológico.
- Jogadores terão que pesquisar respostas as perguntas fazendo novas perguntas.
- Cada jogador-personagem terá que pesquisar respostas para perguntas fazendo novas perguntas.
- Lembrando que comentários de cunho ideológico ou ofensivo serão excluídos.
- Aceitamos a liberdade de expressão desde que não firam os direitos de outros.
- Por onde começar? – Buscar respostas para essas e outras questões de interesse global e mais relevantes para o momento :
- Como manter e construir relações afetivas remotamente?
- Como a humanidade pode passar a viver melhor?

“O Bom Escultor sabe valorizar a Pedra que Usa Para Trabalhar...”

Circus Angelicus (referência a Et Panis Circensis (Pão e Circo) + Panis Angelicus e o resultado também dá C.A., que lembra coisas interessantes...)

- É verdade que as crises são o primeiro passo para mudança?
  - Qual a melhor forma de lidar com entes queridos?
  - Como manter e construir relações afetivas remotamente?
  - Como diminuir a ansiedade e sobreviver com qualidade de vida de dentro da sua casa?
  - Isso ajuda a combater o vírus mental, mas e o físico? – Lembro que um de nós falou sobre os agentes da desinfecção.
  - Aqueles que usavam a água sagrada? Também chamada de água que arde, água que sana, água que queima... ninguém ainda sabia o que continha.
  - Tudo que eles tocavam com seus dedos que tinham tocado a água sagrada, causava desinfecção digital.
  - Tudo que tocavam com suas mãos, seus pés, suas luvas ou suas botas era desinfetado.
  - Além disso, combatiam o vírus mental também, quando esse se mostrava essencial para combater melhor o vírus físico. – Assim, tudo o que falavam, limpava o espírito e acalmava a mente e o coração das pessoas, já que não tinha viés ideológico e parcial, tratava-se de necessidades universais e práticas difíceis de questionar...
  - Por acaso eles bebiam água sagrada e tudo que eles comiam ou beijavam era desinfetado? De modo algum que eu saiba ! Foi isso que eu disse ? Eu disse isso? Isso é muito perigoso, pode destruir o corpo, eu não sei, eu não disse isso, isso não é outra coisa...?
  - Tocavam a água sagrada gira (??? aqui é outra coisa escrita, mas o quê?) do corpo, externo. Dentro do corpo, interno é outra coisa.
  - O que era desinfetar para os agentes da desinfecção? – Olha parece que os fetos dos microrganismos e nanorganismos era retirado por adesão e levados para onde fossem positivos e não prejudicassem ninguém.
  - Eles diziam cantando: eu desinfeto, tu desinfetas... – Alguns os chamavam de loucos por seus modos excêntricos e seu estilo de vida alternativo, outros os achavam geniais..
  - E andavam pelo mundo desinfetando tudo com os pés os caminhos, pisos e passagens e levando fetos passageiros para outros lugares... onde fossem neutralizados em sua fome devoradora...
  - E com as mãos, desinfetavam maçanetas, alças, corrimãos...
  - E os copos e talheres? Não sei... parecem que sempre eram lavados com água sagrada antes e depois de serem usados...
  - Mas primeiro eles mergulhavam as mãos na água sagrada e esfregavam uma na outra num ritual estranho...
  - E esta história foi chamada por nós de Os Agentes da Água Sagrada...
- Haviam mais dois componentes mágicos que eles usavam, um tal de 'detergermes' e as pedras sagradas da limpeza - As pedras sap? – Isso.
- Estão indo muito bem! Esse é só o começo, a cada pergunta respondida com a devida fonte de pesquisa, será realizada uma avaliação e se for satisfatória para fins educacionais você ganha um ponto de imunidade ao vírus e felicidade ao poder ajudar outras pessoas, diminuindo simultaneamente um ponto de ansiedade e de solidão a cada dia. Por hoje é só pessoal, um bom descanso a todos e até a próxima semana!"))
- EEEEEE!")

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);**

**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Quinta, 09 de Abril de 2020, 16:34h">09 de Abril</span></a>**

[sescsp.org.br/ead](https://sescsp.org.br/ead)

[ead.sesc.digital/](https://ead.sesc.digital/)

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);  
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Quinta, 09 de Abril de 2020, 16:51h">09 de Abril</span></a>**

Os vídeos semanais são feitos de duas formas: ou têm 4 minutos (e assim cada vídeo desses é dividido em quatro blocos / cada bloco tem um minuto), ou têm um minuto cada (e assim são feitos quatro por semana, cada um cobrindo um bloco).

Os blocos são os seguintes, essa é a explicação:

Vídeo 1 (Apenas na Primeira Semana segue essa sequência de blocos):

Bloco A: Apresentação do Projeto Completo;  
Bloco B: Base do Roteiro;  
Bloco C: Como Jogar o Roteiro;  
Bloco D: Dados do Dia.

Dos Vídeos 2 em diante (segunda semana para o resto), segue a seguinte sequência de blocos:

D (os dados do dia vêm primeiro);  
A (Apresentação do projeto completo, o mesmo resumo / teaser / VINHETA);  
B (Base do Roteiro AMPLO – Vídeo que quase não muda, mas muda um pouco / sinopse semanal);  
C (Como jogar – esse bloco de vídeo tem MUDANÇAS SEMANAIS – cada semana novas regras são enviadas para deixar dinâmico o modo de jogar).

Seguindo essa sequência, temos nossos vídeos semanais.

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);  
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Quinta, 09 de Abril de 2020, 16:51h">09 de Abril</span></a>**

[youtu.be/-zi19jGboxI](https://youtu.be/-zi19jGboxI)

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);  
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Quinta, 09 de Abril de 2020, 17:00h">09 de Abril</span></a>**

Vinheta roxa antiga [https://share.riseup.net/#RN7M0IO\\_P9c69\\_FM\\_5ONAw](https://share.riseup.net/#RN7M0IO_P9c69_FM_5ONAw)

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);  
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Quinta, 09 de Abril de 2020, 17:46h">09 de Abril</span></a>**

6 segundo de apresentação com a cara do educador  
Nesse tempo durante os 4 primeiros segundos em que o educador diz seu nome a câmera está perto de seu rosto -  
Depois a câmera se afasta e aparece uma escrita na parede com seu nome e profissão  
Ele aparece novamente no 12 segundo até o 16 de costas trabalhando  
Depois aparece ele de frente montando a mesa até o segundo 20  
Depois começa a filmar sua mão até o 23 segundo  
do 22 segundo em diante mostra ele de cima desenhando do 24 em diante temos as mãos deles pintando novamente  
Segundo 27 mostra o rosto dele olhando para o papel enquanto desenha.

Segundo 28 mostra ele olhando para a prancheta  
 Segundo 29 mostra ele desenhando na prancheta  
 Segundo 31 mostra ele desenhando na mesa de novo e depois temos uma transição de vertical  
 segundo 32 mostra a cara do educador de novo e o nome da atividade sendo escrito na parede.  
 segundo 35 mostra o trabalho dele pronto sendo passado na tela de cima para baixo  
 segundo 39 mostra o rosto dele novamente, ele falando até o segundo 41  
 do segundo 41 passando para o 43 temos um desenho dele  
 do 43 até o 44 temos um métodos de transição onde se desconstrói o desenho rapidamente ele dá lugar ao nome da atividade escrito em formato de desenho

O foco nele e o que ele têm para ensinar é total do começo ao fim do vídeo  
 O slogan da atividade é feito em desenho, o nosso precisa usar uma fonte que dê a ideia de literatura com fundo de aventura RPG.

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 09 de Abril de 2020, 17:53h">09 de Abril</span></a>**

(("Vídeo dos quadrinhos:

Mostra a cara nos primeiros 6 segundos;  
 Mostra quadrinhos;

Intercala seu rosto e os quadrinhos.

Seu rosto aparece em 18 segundos do vídeo (ou seja, em aproximados 20% do vídeo).

")

**rmaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 09 de Abril de 2020, 17:53h">09 de Abril</span></a>**

[www.facebook.com/watch/?v=228812258229662&ref=external](http://www.facebook.com/watch/?v=228812258229662&ref=external)

[www.facebook.com/watch/?v=562300847602673&ref=external](http://www.facebook.com/watch/?v=562300847602673&ref=external)

[www.facebook.com/watch/?v=3069943283049029&ref=external](http://www.facebook.com/watch/?v=3069943283049029&ref=external)

**rmaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 09 de Abril de 2020, 17:58h">09 de Abril</span></a>**

Mapeamento do vídeo do Kojima

segundo 0 ao 55 mostra o nome da atividade bem grande com a foto do produto final no fundo

segundo 55 até o 47 mostra a cara do Educador se apresentando com uma legenda com

**rmaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 10 de Abril de 2020, 16:29h">10 de Abril</span></a>**

Olá, você sabe qual a importância das árvores?

- As árvores nos conectam com nossos ancestrais. Exemplo: O pai de nosso pai sabia plantar abóboras, leguminosas, mandioca, e muito mais nessa nossa terra! E plantou limoeiro, abacateiro, cafeeiro e outras plantas ainda vivas. As plantas ainda nos trazem a energia dele, mesmo com ele fora do corpo faz algum tempo. Isso acontece em todo meio familiar. As plantas plantadas pelos ancestrais dela – quando ela herda a casa – permanecem até hoje em contato com os vivos da família. Isso não muda.

Nos casos em que a casa muda de mãos, a energia dos ancestrais de uma família se conecta com a energia de outra família, e as árvores ajudam a equilibrar essas duas energias. E a conexão espiritual entre ambas tende a ocorrer de forma favorável no que depende dessas lindas plantinhas!

Assim, não só como veículo de sua própria energia, as nossas mães-árvores nos trazem a energia de nossos ancestrais! Isso é muito lindo!!

///

Nossa vida muda bastante por causa desses seres de luz que estão conosco. Suas folhas curam. Seus chás curam. Suas folhas acalmam. Trazem paz ao espírito, curam a ansiedade. Cada ser humano tem ligação com 78 árvores, por ser esse número de árvores que cada ser humano deveria plantar para poder gerar o oxigênio suficiente para sobreviver durante uma vida toda?

///

O que mais?

As árvores são nossas guias! São nossas mestras silenciosas! Cada transmissionário que estiver ligado às suas folhas, estará ligado ao Universo!

Da mesma forma, comer o fruto da árvore gerará o reconhecimento das luzes e das sombras existenciais. O ser que comer o fruto da luz poderá andar Por Entre As Sombras, entre as raízes das árvores, para entender a existência das árvores através de suas sombras, e quando alcançar o fruto das sombras, poderá entender a luz, e irá andar diretamente nela, através das copas das árvores mais altas...! Então, poderá entender como pode ser a árvore o ser que conecta diretamente as luzes às sombras...!

///

OK. Consegui falar um pouco sobre isso, sobre As Folhas Do Conhecimento, e elas me deram ideias bacanas! Vou conseguir conectá-las com todas as personagens-árvores interessantes que temos na história, vou poder conectar ao Por Entre As Sombras, ao Messias-Planta (e a Fheus e sua conexão com esses seres), aos minerais e anitais, aos caldeirões de Altharem, as ervas dos Homens da Terra, às plantas subterrâneas de 3 Mill e a vários outros núcleos que envolvem essa questão de vegetais e suas conexões profundas...!!! Viva os vegetais sagrados!!!

///

RASCUNHO INICIAL SAGRADO:

Nível de gradação da história:

- 1 – Ninguém sabe sobre as árvores – vamos falar uma frase pra quem vive com elas, mas nem lembra que elas existem ou o que elas fazem por eles;
- 2 – Alguém sabe um pouco sobre as árvores;
- 3 – Alguém sabe sobre as árvores, sabe que elas existem, mas não liga tanto para elas;
- 4 – Alguém sabe sobre as árvores, e ora liga e ora não liga para elas;
- 5 – Alguém sabe sobre as árvores, e liga para elas;
- 6 – Alguém sabe sobre as árvores, e se importa com elas;
- 7 – Alguém sabe sobre as árvores, e gosta delas, e quer preservá-las;
- 8 – Alguém não só sabe como ama árvores e o que mais quer é que elas estejam vivas, embora isso não seja sua tônica total;
- 9 – Alguém não só sabe como ama árvores e o que mais quer é que elas estejam vivas, custe o que custar...;

Para nós, acredito que seja bom usar só da primeira à sétima linha. Adiante mais, não precisa usar por ora...

///

RASCUNHO MAIS PRONTO, PARA REVISÃO E EDIÇÃO:

Cada árvore traz um conhecimento diferente;

Procuramos uma árvore em especial, com um conhecimento distinto que precisamos saber e lembrar;

Uma árvore numa curva;

Temos que achar uma árvore numa curva, e existem várias diferentes. Qual delas será a que procuramos que irá nos ajudar a recuperarmos o nosso conhecimento que queremos?

O Messias Planta;

Tem ligação com Fheus? É uma de suas 78 árvores sagradas?

É uma das árvores-matrizes?

É uma das árvores de Headven ou de Sumbreu?

Ou é uma que liga ambos?

De onde parte seus conhecimentos? De suas folhas, de suas flores ou de seus frutos? Ou de suas raízes? Seria seu tronco?

Onde fica essa curva em que ela está plantada? Liga o que com o quê?

Onde fica a estrada em que fica essa curva? Liga o que com o quê?

Quais as coordenadas geográficas em que está essa árvore no mundo? Tem como ser vista por satélite?

Os olhos podem ver essa árvore?

É possível tocar nessa árvore?

Suas raízes se estendem até onde?

Que cheiro vem dessa árvore? Qual o cheiro de suas folhas? Qual o cheiro de suas flores? E mesmo seus frutos, qual o cheiro deles?

Qual chá pode-se fazer com suas folhas? Quais delícias podem ser preparadas com seus frutos?

Que sons fazem as folhas dessa árvore do conhecimento? E qual conhecimento essa árvore nos passa?

Você sabia que as árvores podem se mover sim? Só que de um jeito mais lento que estamos acostumados a ver?

E assim, as árvores podem andar? Podem falar? Podem se movimentar? Giram? Abraçam? Mesmo chutam? Fazem coisas?

Cada coisa dessas uma árvore pode fazer, sob condições específicas...?

Sim!

Mas vamos explorando melhor, essas árvores do conhecimento...!

Por ora é só!

///

PRÉ-TEXTO, QUASE PRONTO:

///

TEXTO PRONTO / PROTÓTIPO. FICA ASSIM PARA EU, PAI E RAW (NÓS) REVISARMOS.

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);  
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Sábado, 11 de Abril de 2020, 22:45h">11 de Abril</span></a>**

REFS

EEC

MICROMIDIA

FHEUS BRUDHAAS ALTHAREM POR ENTRE AS SOMBRAS BITCOINS UM VÍRUS DE UNIVERSOS ISÓPOLIS  
OS HOMENS DA TERRA OS PEREGRINOS – LOBOS SOLITÁRIOS – LOBOS MONGES – MONGES TIGRES –  
TIGRES SOLITÁRIOS - DAWNS E ADAWNS

REP

ISO

GEN

REF BANCO DE MADEIRA CADEIRA BLOCO CHAIR CHAIN

T 3

O PAPEL DAS PLANTAS

O PAPEL DAS ÁRVORES

ARVORADIAN

A ÁRVORE MÃE

ARVORADA MATRIZ

O PAPEL DA ARVORADA

QUANDO A ARVORADA VIRA ALVO

É A ALVORADA ILUMINA OS ARVOREDOS

E AS AVES ARVORAM SUAS REVOADAS

aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 11 de Abril de 2020, 23:06h">11 de Abril</span></a>

[www.alemdaimaginacao.com/Noticias/os\\_mi...](http://www.alemdaimaginacao.com/Noticias/os_mi...)

hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 11 de Abril de 2020, 23:15h">11 de Abril</span></a>

ENQUANTO ESTÁVAMOS NO CIRCO  
BITCOINS PARA O CIRCO 3000  
TRILENIUM  
ESTATHEUS  
FHEUS / DILEMA DAS ERAS  
BRUDHAAS  
ALTHAREM  
POR ENTRE AS SOMBRAS  
MEMÓRIAS DE UM HOMEM COMUM  
SENSAÇÕES / EMOÇÕES (SUROH)  
SHANKAR E MAVINC (POLIELOS)

FORÇAS OCULTAS (C5 / ANTARES E ARTHEMIS)  
SOLUNA (A TERRA DIVIDIDA) (SOLOS / BRÉA → SOLANA / NIGRO)

////////

ISÓPOLIS  
PROBABILÍSTICA  
HOMENS DA TERRA  
PEREGRINOS / NÔMADES / MONGES / LOBOS-SOLITÁRIOS  
ROBÔS ANTI SERIAL KILLER  
DAOWNS / ADAWNS  
DRACONTES / TRANSIÇÃO DE SUMBREUM P/ ARQ HUMANOLITICUM  
(LUXLENAS – MANIPULAM A LUZ PARA AJUDAR – E LAMPEREAS – MANIPULAM OS FOCOS DE LUZ NEGRA PARA LIVRAR DAS ATRAPALHAÇÕES)  
FADUSHAS  
HUMANEPHILINS  
SMILODOOM  
LETARMAQ E A TEORIA DAS CONQUISTAS / ERA DOS EXPERIMENTOS BIOLÓGICOS / ANON ARQA

//////

MARE CANTILIA  
PELOS CAMINHOS DE FLEXIA  
ZONA DE DESAMBIGUAÇÃO  
ZONA DA ANSIEDADE  
ZONA DO IMAGINÁRIO HUMANO  
A CURVA  
O VEÍCULO VIAJANTE (VOLKSTEIN) (NAVEHICULECTRICA BELICTRONICUM)

ÓLEO NEGRO E OURO TRANSPARENTE

///

AS 3 IRMÃS GUARDIÃS DE UMA DAS PLANTAS-ÁRVORES DO CONHECIMENTO:

LOIRA (MILHO) → ALVANE DALIZ (CHAMADA NORMALMENTE DE 'ALVA' – ALICE + DALI → ) (UMA OUTRA 'BRANCA DE NEVE'?)

MORENA (FEIJÃO) (MENINA DA TERRA / CONEXÃO COM OS HOMENS DA TERRA) → EVANY DALIZ

(CHAMADA NORMALMENTE DE 'EVANIE' -

RUIVA (COM OLHOS VERDES GRANDES BEM PUXADOS E PELE ALARANJADA BRONZEADA COMO A DE ÍNDIO E CABELO COM RAIZ RUIVA E PONTAS VERDES) (ABÓBORA) → (ARQADIANE DALIZ E ARVOH RADHIA / MENINA CONECTADA COM A ÁRVORE DO CONHECIMENTO, ÁRVORE QUE É LIGADA A TODOS OS TEMPOS E A MENINA É GUARDIÃ DELA E VICE-VERSA, A ÁRVORE A PROTEGE DOS PERIGOS DE FORA DA FLORESTA, LEVANDO A MENINA A PASSEAR EM SUAS RAÍZES E DESCOBRIR A HISTÓRIA DE TODOS OS SEUS ANCESTRAIS) (ARVORAR / ARVORADA)  
 AVÓS PATERNOS APACHE E TUPI E AVÓS MATERNO RUIVOS-VIKINGS E JET-BAALS / FENÍCIOS (TEM GENTE DE ASCENDÊNCIA CHINESA E ORIENTAL FORTE EM SUA GENEALOGIA)  
 (A PIRATA CHINESA 'FLAGELO DO MAR' TERIA ENGRAVIDADO E DEIXADO UMA FILHA JUNTO COM ÍNDIAS AMAZONAS AQUI NO BRASIL...? 'TERRA DA ABÓBORA')

////////

UMA DAS MENINAS SE TORNA O SMILODOOM (ALGO ESTILO MÉDICO E MONSTRO)  
 (O NAMORADO QUE CORRE DELA, E CHAMA-A DE 'A LUZ PROMETIDA' – O NOME DELA PODE SER VERA / NASCIDA EM VERA-CIDADE)

////

FAKE OLDS (AS MENTIRAS PROPAGADAS DE PAI PARA FILHO)  
 A NEBULOSA HEREDITÁRIA (NÉVOA QUE PASSA DE PAI PARA FILHO, OBSCURECENDO A PERCEPÇÃO DOS HOMENS).

///

"VOCÊ TEM QUE SEGUIR PELOS CAMINHOS CERTOS" – CONSELHO DADO ÀS 3 IRMÃS PARA QUE ELAS NÃO SE PERCAM DE SI MESMAS, QUE QUANDO ELAS O FAZEM, A TERRA SECA, E ELAS INFLUENCIAM NAS PLANTAÇÕES DE FEIJÃO, ABÓBORA E MILHO.

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Segunda, 13 de Abril de 2020, 16:15h">13 de Abril</span></a>**

Duvidas: Como os personagens entram nessa história? Qual a importância deles serem escolhidos ou inventados se não estamos lidando com suas habilidades mas sim com dados sobre os ancestrais dos próprios jogadores?

De que forma essa pesquisa sobre as plantas e nomes dos ancestrais, se relaciona a todo o projeto?  
 Como as árvores podem ajudar a combater as crises atuais como o coronavírus?  
 Como nossos ancestrais podem ajudar a combater as crises atuais como o coronavírus?  
 O que colocar em dados do dia?  
 Quem teve melhor desempenho? Pontuação de cada jogador?

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Segunda, 13 de Abril de 2020, 16:23h">13 de Abril</span></a>**

Qual o ambiente de interação no jogo?

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Segunda, 13 de Abril de 2020, 16:53h">13 de Abril</span></a>**

Articulação lúdica e científica da cultura tecnológica livre por meio da iniciação à Engenharia Colaborativa.

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Segunda, 13 de Abril de 2020, 16:55h">13 de Abril</span></a>**

usada nas estruturas e redes de comunicação, manutenção e ... humanas.

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Segunda, 13 de Abril de 2020, 16:56h">13 de Abril</span></a>**

“estruturas e redes de comunicação, manutenção e ORGANIZAÇÃO humanas.”

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Segunda, 13 de Abril de 2020, 17:45h">13 de Abril</span></a>**

cubuc → pode 60 caracteres, 15 linhas;

grubuc → 40 a 50 caracteres (60 é possível, ficando lá no fim), x linhas (testar a seguir).

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Segunda, 13 de Abril de 2020, 18:02h">13 de Abril</span></a>**

Esquemática

4 minutos de vídeo

12 fases

3 fases de fundo cada vídeo na sequência

Vídeo 1: 60 segundos 4 segundos vinheta 6 segundos apresentação André Malaquias 50 segundos de vídeo – 4 segundos por linha 13 linhas de conteúdo – 50 segundos

Projeto no contexto atual?

educação complementar

extracurricular

cultura livre

curiosos livres

educação informal

fomento cultural

cultura

educação tecnológica e artística

iniciação artística e tecnológica

iniciação para a iniciação artística e tecnológica

educação para iniciação artística, ecológica e tecnológica

cultura digital livre

Articulação da cultura tecnológica livre. e responsável

Iniciação científica

Ciência livre

Articulação lúdica da cultura tecnológica livre.

Articulação lúdica e científica da cultura tecnológica e computação livres por meio da iniciação à engenharia colaborativa usada no desenvolvimento das redes mundiais de comunicação

Articulação lúdica e científica por meio da cultura da tecnologia e computação livres, para iniciação à engenharia colaborativa usada no desenvolvimento das redes mundiais de comunicação

Estou convidando pessoas para estudos, trabalhos de pesquisa e diversão por meio de interfaces colaborativas da rede mundial de comunicação.

sala digital destinada a atividade

versão digital do ETA

se você já conhece ou já jogou

se você já participou de jogos com estilo de roteiro para grupo

críticas e sugestões ao jogo devem ser feitas em área destinada

colaboração organizada

desenvolvimento colaborativo organizado

DCA – documento de comunicação administrativa

Desenvolvimento colaborativo organizado

DCO – keep

personagem mutante só pode mudar a cada 10 semanas

regras para criação de personagens

personagens proibidos

não haverá vampiro arqueiro, elfo, bruxo,

personagem que não mata. com habilidade apelativas.

personagem cenário.

personagens já criados que são muito poderosos não podem ser escolhidos devendo ser apenas NPC

todo processo é colaborativo, todos devem tentar se ajudar

só se eleva de nível ajudando os outros e competindo consigo mesmo

O QUE TÊM QUE FAZER NESSE JOGO? DESCOBRIR O QUE ESTÁ ACONTECENDO NO MUNDO

DESVIAR DAS CAMADAS DE FALSIDADE? NÉVOAS DA ILUSÃO? NEBULOSAS ILUSIONISTAS?

DESCOBRIR QUAL FOI A REALIDADE ALTERNATIVA ORIGINAL

QUE PISTAS VOU TER

QUE PISTAS TEREI DE QUE ESTA REALIDADE É FALSA?

A CADA MOMENTO QUE INVESTIGAMOS

NOSSA REALIDADE É MUDADA, COPIADA,

E CADA UMA DE SUAS IMAGENS VIRTUAIS

FUNCIONA COMPLETAMENTE MAS COM DEFEITOS GRAVES

FUNCIONA MAS COM DEFEITOS GRAVES

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Segunda, 13 de Abril de 2020, 18:10h">13 de Abril</span></a>**

média de legendas SRT: 10 por minuto (600 por hora, 150 a cada 15 min);

mínimo de legendas por minuto: cerca de 5 (muito tempo sem fala);

máximo de legendas por minuto: cerca de 20 (praticamente falando a toda hora).

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);**

```
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span
class="date" title="Segunda, 13 de Abril de 2020, 18:15h">13 de Abril</span></a>
```

legendas SRT, também têm:  
 máximo de 33 caracteres;  
 média de 15 caracteres;  
 mínimo visto: 4 caracteres (varia da frase);

Sendo de 10 a 20 por minuto, média de 15 caracteres (porém quase sempre em 2 linhas), temos cerca de 10 frases de 30 caracteres a cada minuto. Isso dá 300 caracteres por minuto, ou uma média de 5 por segundo (uma média de 6 segundos a cada frase). (sendo que cada frase tende a ser lida / falada em 4 segundos, numa média).

```
hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span
class="date" title="Segunda, 13 de Abril de 2020, 18:24h">13 de Abril</span></a>
```

Então, 10 legendas por minuto – média de 6 segundos para cada legenda, sendo 2 linhas de 15 caracteres a cada legenda, numa média, e sendo 4 segundos de leitura e 2 de pausa.  
 Quando tem 20 falas por minuto, aí são frases mais curtas, sendo falas de 3 segundos (2 de fala e 1 de pausa).  
 Mais métricas depois...

```
rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span
class="date" title="Quarta, 15 de Abril de 2020, 12:40h">15 de Abril</span></a>
```

Criei essa página para ajudar a definir as regras

[we.riseup.net/rnaal/regras](https://we.riseup.net/rnaal/regras)

Fontes que estou usando: [pt.wikihow.com/Escriver-Regras-para-o-s...](https://pt.wikihow.com/Escriver-Regras-para-o-s...)

[social.stoa.usp.br/articles/0048/5806/N...](https://social.stoa.usp.br/articles/0048/5806/N...)

[rpg-escolamitica.weebly.com/regras-gera...](https://rpg-escolamitica.weebly.com/regras-gera...)

```
rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span
class="date" title="Quinta, 23 de Abril de 2020, 11:35h">23 de Abril</span></a>
```

[we.riseup.net/rnaal/narrativas-para-jogos](https://we.riseup.net/rnaal/narrativas-para-jogos)

```
rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span
class="date" title="Domingo, 26 de Abril de 2020, 20:30h">26 de Abril</span></a>
```

[www.google.com/url?q=http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais4asjornadas/q\\_l\\_generos/ana\\_lucia\\_mendes\\_antonio.pdf&sa=U&ved=2ahUKEwi1hrPxnofpAhVPI7kGHdUBAH4QFjAFegQIBB&usg=AOvVaw3PzKWuYoFpd4nDBJRR-63b](https://www.google.com/url?q=http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais4asjornadas/q_l_generos/ana_lucia_mendes_antonio.pdf&sa=U&ved=2ahUKEwi1hrPxnofpAhVPI7kGHdUBAH4QFjAFegQIBB&usg=AOvVaw3PzKWuYoFpd4nDBJRR-63b)

```
rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span
class="date" title="Domingo, 26 de Abril de 2020, 20:32h">26 de Abril</span></a>
```

Narrativas Translineares – Pesquisa:

[www.google.com/search?client=firefox-b-...](https://www.google.com/search?client=firefox-b-...)

[www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=Narrativas+translineares](http://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=Narrativas+translineares)  
[www.dicio.com.br/translinear/](http://www.dicio.com.br/translinear/)  
[www.revistadeletras.ufc.br/rl22Art02.pdf](http://www.revistadeletras.ufc.br/rl22Art02.pdf)  
[br.pinterest.com/pin/433049320409980549/](http://br.pinterest.com/pin/433049320409980549/)

///

Esse Jogo é Baseado na Realidade Cotidiana

// Esse Jogo é Baseado na Parte Oculta da Realidade Cotidiana

/// Esse Jogo vai ser baseado por todos os participantes na Realidade Cotidiana

/// Esse jogo foi projetado para que todos os participantes possam se basear na realidade cotidiana para criar suas narrativas interativas

Referência ao Ficcional-Documental

[bdtd.ibict.br/vufind/Record/UERJ\\_71d3c6...](http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UERJ_71d3c6...)

Artigo de Talita Cruz Bastos – UERJ

“Documentário e ficção estiveram separados por longo tempo. A produção documental contemporânea tem explorado a relação que sempre existiu entre documental e ficcional apesar de ambos serem vistos como opostos. A obra do documentarista Eduardo Coutinho é um exemplo de como a mudança de ponto de vista em relação à ficção tem mudado no documentário. Elementos como a narrativa subjetiva indireta livre, a noção de fabulação, a visão do documentário como um dispositivo relacional e os deslocamentos no campo que apontam para um documentário expandido são desenvolvidos neste texto. A descrição e análise de três filmes de Eduardo Coutinho representativos dos deslocamentos do documentário em relação a si mesmo, à ficção e ao experimental é realizada a fim de exemplificar o desenvolvimento de uma outra linguagem para o documentário. A combinação da base teórica apresentada com as análises dos filmes confirmam essa tendência à experimentação do documentário contemporâneo, constituindo novas estéticas e poéticas de realização do documentário.”

O QUE UNS VIVEM EM UM DIA OUTROS VIVEM EM 1000 ANOS

a cada semana ou aventura publicada

a cada semana ou roteiro de aventura publicado

ALTERNATIVA METAFISICA

ALTERNATIVA MUNTIFUNCIONAL

cada jogador inicia um novo ciclo de desafios

O JOGO VAI PROPONDO DESAFIOS INTELECTUAIS CADA VEZ MAIORES PARA O GRUPO RESOLVER JUNTO

cada vez que uma nova parte do roteiro for publicada, inicia uma

cada jogador tem uma nova oportunidade de se divertir e aprender, de aprender e se divertir

como o jogador participa? descobrindo coisas indicadas e publicando para todos

encontradas e achadas

cada fato da vida humana que for descoberto, deve ser compartilhado com todos os times

tudo o que for escrito por ti, pode ser aproveitado para ajudar os outros desde que sigas as regras.

explorando pistas deixadas e compartilhando-as

CADA UM DOS SEUS APONTAMENTOS NESSE ROTEIRO PODE SER VALIOSO PARA TODOS OS DEMAIS

O JOGO DA POSTAGEM SAGRADA

A IDEIA TEM FOCO NO ESTIMULAR O SABER COLETIVO.

A IDEIA É TER FOCO EM PROMOVER CONHECIMENTOS NOVOS PARA TODOS

AMBIENTE MULTIPLATAFORMAS

AMIL-

AMPLO – AMBIENTES MULTIPLATAFORMAS PARA LITERATURA ONISCIENTE – ONIPRESENTE

PERSONAGEM E ESCRITOR AO MESMO TEMPO. UMA EXPERIENCIA ONDE VOCE É O PERSONAGEM E O ESCRITOR DA HISTÓRIA, DRIBLAR AS MANIFESTAÇÕES VIRAIS SOMOS CIENTISTAS ESTUDANDO A HUMANIDADE

narrativas translineares – Pesquisa Google

[www.google.com/search?q=narrativas+tran...](http://www.google.com/search?q=narrativas+tran...)

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 12:46h">01 de Maio</span></a>**

[www.fabricadejogos.net/posts/artigo-nar.../](http://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-nar.../)

[catracalivre.com.br/quem-inova/jogos-na.../](http://catracalivre.com.br/quem-inova/jogos-na.../)

[www.catarse.me/terra\\_devastada](http://www.catarse.me/terra_devastada)

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 17:33h">01 de Maio</span></a>**

Nasceram apenas criadoras amorfas

Inciam essa jornada como criaturas amorfas modificadas geneticamente como seres hibridos

O primeiro avatar tem o corpo igual ao seu, quer goste dele ou prefira outro.

depois vai adquirindo novos atributos tanto corporais como mentais

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 17:43h">01 de Maio</span></a>**

Você recebeu essa missão, sem sabe de onde veio ou quem é, um ser disforme que aos poucos vai aprendendo sobre o mundo ao seu redor, a reallidade que o cerca.

Primeiro explore seus cinco sentidos para perceber os cheiros, cores e formas do seu ambiente.

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 17:48h">01 de Maio</span></a>**

Segundo comece a interpretar os símnbolos a julgar o mundo segundo sua visão, desenvolvendo o ego para depois desconstruí-lo e passar para a próxima etapa de evolução.

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 17:53h">01 de Maio</span></a>**

Primeira análise (feita em 01-05-2020-17h53): O gurps-jackson-86 pode ou não ser usado na mecânica do RPGA, já que o contexto multiversal dos roteiros RPGA são muito mais abrangentes em cenário que o modelo básico primário do gurps-jackson-86.

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);**

**parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;">created:&nbsp;<span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 18:00h">01 de Maio</span><br>modified:&nbsp;<span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 18:42h">01 de Maio</span></a>**

GURSP x RPGA

Diferente do GURPS que possui dados como mecanica para realização das ações no jogo, no RPGA temos uma mistura de exploração, caça ao tesouro e interpretação teatral de personagens, inicialmente por se tratar de um universos complexo com muitas camadas que não segue as regras do RPG tradicional (sem dados, tabuleiros ou diferença entre habilidades dos personagens, ao menos inicialmente) e o jogador não pode criar seu personagem ou o cenário ao seu redor. O jogador não é um persobagem com atributos pré-definidos mas sim uma página em banco, um feto, que deve crescer e evoluir durante o jogo, conforme o personagem vai tomando conhecimento do mundo ao seu redor vai conhecnedo a si mesmo descobrindo sua raça e suas habilidades....  
O RPGA é um jogo de treinamento para a realidade.

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 18:50h">01 de Maio</span></a>**

Editando vídeo "C" ("Como-jogar") em 01-05-2020-18h48:

"Quem foram os ditos criadores ficam em segundo plano a como as coisas foram criadas, desenvolvidas e elaboradas."

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 19:09h">01 de Maio</span></a>**

as coisas vistas no local desde uilidade do lar a elementos das ruas, lojas

Recebam essas tarefas, sem saberes de onde vieram ou vossas identidades,

Se fazem seres disforme que aos poucos aprendendo sobre o mundo ao seu redor, a reallidade que o cerca. Primeiro explore seus cinco sentidos para perceber os cheiros, cores e formas do seu ambiente.

Segundo comece a interpretar os símnbolos a julgar o mundo segundo sua visão, desenvolvendo o ego para depois desconstruí-lo e passar para a próxima etapa de evolução.

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 19:12h">01 de Maio</span></a>**

como essas coisas foram criadas, os processos,

pelos quais elas funcionam e evoluem com o tempo, o conhecimento escondido em cada coisa descrevendo o que elas lhes causam

e depois reporte os resultados na interface para todos os outros participantes

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 19:14h">01 de Maio</span></a>**

No útero do mundo ainda em gestação saindo de dentro da sua pequena bolha e entendendo como o mundo funciona através da pesquisa e observação

Primeiro todos precisam entender coo o livro foi criado depois receberem passagens aos poucos conforme forem evoluindo.

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 19:22h">01 de Maio</span></a>**

Editando Planilha RPGA vídeo “C” (“Como-jogar”) em 01-05-2020-19h21:  
 Recebam estas tarefas, mesmo sem que saibam tudo  
 Sobre seus ancestrais. Observem as coisas ao seu redor e pesquisem  
 como essas coisas foram criadas, os processos

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 01 de Maio de 2020, 19:23h">01 de Maio</span></a>**

Continuando “Editando Planilha RPGA vídeo “C” (“Como-jogar”) em 01-05-2020-19h21:” em 01-05-2020-19h22:  
 “E em primeiro ficam os processos pelos quais as coisas vistas ao seu redor,  
 foram criadas, desenvolvidas e elaboradas – desde as coisas de seu lar até as coisas das ruas, das lojas;”

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Domingo, 03 de Maio de 2020, 11:55h">03 de Maio</span></a>**

pt.qwe.wiki/wiki/Nonlinear\_narrative

narrativa não-linear – Nonlinear narrative

Da Wikipédia, a enciclopédia livre

Narrativa não-linear , narrativa desconexa ou narrativa interrompida é uma técnica narrativa , às vezes usado em literatura , cinema, hipertexto sites e outras narrativas, onde os eventos são retratados, por exemplo, fora da ordem cronológica ordem ou de outras maneiras em que a narrativa não segue a direta padrão de causalidade dos eventos em destaque, tais como linhas paralelas distintas enredo, imersões de sonho ou narrar outra história dentro da trama principal-line. Ele é frequentemente usado para imitar a estrutura e recall de humano memória , mas tem sido aplicado por outras razões também.

Conteúdo

1 Literatura 2 Film 2.1 era silenciosa e início 2.2 pós-Segunda Guerra Mundial 2.3 1990 e 2000 3 Televisão 3.1 Estados Unidos 3.1.1 O passado em certos episódios 3.1.2 O futuro ou passado ao longo da série 3.1.3 Como um gancho narrativa 3.1.4 Para imitar a memória humana 3.1.5 Outros exemplos 3.2 Japão 4 Jogos de vídeo 5 narrativas HTML 6 Veja também 7 Referências 8 Ligações externas

Literatura

Começando uma narrativa in medias res (latim: “no meio das coisas”) começou nos tempos antigos e foi criada como uma convenção de poesia épica com Homer 's Ilíada no século 8 aC. A técnica de narrar a maior parte da história em flashbacks também remonta ao épico indiano , o Mahabharata , em torno do século 5 aC. Vários medievais Arabian Nights contos como " Sinbad the Sailor ", " A Cidade de Bronze " e " Os Três maçãs " também teve narrativas não-lineares empregando o in medias res e técnicas de flashback, inspirados por contos indianos como Panchatantra .

Desde o final do século 19 e início do século 20, modernistas romancistas Joseph Conrad , Virginia Woolf , Ford Madox Ford , Marcel Proust , e William Faulkner experimentou com a cronologia narrativa e abandonando ordem linear.

Exemplos de livros não lineares são:

Laurence Sterne do Tristram Shandy (1759-1767) Thomas Carlyle 's Sartor Resartus (cerca de 1833) Emily Brontë de Wuthering Heights (1847) Ford Madox Ford 's The Good Soldier (1915) Sadeq Hedayat 's The Blind Owl (1937) De James Joyce Ulysses (1922) e Finnegans Wake (1939) Flann O'Brien (pseudônimo para Brian O'Nolan) 's At Swim-Two-Birds (1939) William S. Burroughs' Naked Lunch (1959) Joseph Heller 's Catch-22 (1961) Muriel Spark 's O Primeiro de Miss Jean Brodie (1961) De Kurt Vonnegut Slaughterhouse-Five (1969) Tim O'Brien 's indo depois Cacciato (1979). Do Milorad Pavić Dicionário dos khazares (1988) Irvine Welsh 's Trainspotting (1993) Carole Maso 's Ava: a novel (1993) Arundhati Roy 's O Deus das Pequenas Coisas (1997) David Mitchell 's Cloud Atlas (2004) Erin Morgenstern 's A Noite Circus (2011) Emily St. John Mandel 's estação Onze (2014) Marc Anthony Richardson 's Year of the Rat (2016)

Vários dos romances de Michael Moorcock, particularmente aqueles na série Jerry Cornelius, em particular o Inglês assassino: Um Romance de Entropy (1972) e O Estado de Muzak (1977) são notáveis para estender a forma narrativa não-linear, a fim de explorar a natureza complexa da identidade dentro de um universo multiversal.

Scott McCloud argumenta em Entendendo Comics que a narração de histórias em quadrinhos não é linear porque depende de escolhas e interações do leitor.

O truque secreto para triplicar o valor do seu cartão de crédito! Aperte 7, 2...

O truque secreto para triplicar o valor do seu cartão de crédito! Aperte 7, 2...

Combinação secreta triplicando o dinheiro! Executar antes da proibição!

Combinação secreta triplicando o dinheiro! Executar antes da proibição!

Chega de tanto trabalhar! Ele aprendeu a ganhar muito dinheiro. Você precisa...

Chega de tanto trabalhar! Ele aprendeu a ganhar muito dinheiro. Você precisa...

CHOCANTE! Se guardar isto na sua carteira, você nunca vai ter dinheiro!

CHOCANTE! Se guardar isto na sua carteira, você nunca vai ter dinheiro!

Uma cédula com estes números vai atrair dinheiro! Basta enrolá-la assim...

Uma cédula com estes números vai atrair dinheiro! Basta enrolá-la assim...

Esta mulher ganha R\$ 1576 em 2 horas de trabalho no sofá! Ela apenas...

Esta mulher ganha R\$ 1576 em 2 horas de trabalho no sofá! Ela apenas...

Veja também: Lista de filmes narrativos não-lineares

Definir a estrutura não-linear no filme é, às vezes, difícil. Os filmes podem usar extensos flashbacks ou flashforwards dentro de uma trama linear, enquanto que os filmes não lineares contêm frequentemente sequências lineares. Orson Welles' Cidadão Kane (1941) -influenced estruturalmente por O Poder ea Glória (1933) -e Akira Kurosawa 's Rashomon (1950) utilizam uma narrativa de flashback não-cronológica que é muitas vezes rotulado não-linear. era silenciosa e início

A experimentação com estrutura não-linear no filme remonta ao cinema mudo era, incluindo DW Griffith 's Intolerância (1916) e Abel Gance de Napoléon (1927). Filme não-linear emergiu do francês avant-garde 5 em 1924 com René Clair 's Entr'acte , filme dadaísta e depois em 1929 com Luis Buñuel e Salvador Dalí 's Un Chien Andalou (Inglês: Um Cão Andaluz ). O surrealista filme salta para a fantasia e justapõe imagens, concedendo os cineastas a capacidade de criar declarações sobre a Igreja, a arte ea sociedade que são deixadas abertas à interpretação. Buñuel e Dalí L'Âge d'Or (1930) (Inglês: The Golden Age ) também utiliza conceitos não-lineares. Os revolucionários cineastas russos Sergei Eisenstein , Vsevolod Pudovkin , e Alexander Dovzhenko também experimentou as possibilidades de não-linearidade. De Eisenstein Greve (1925) e da Dovzhenko Terra (1930) alusão a uma experiência não-linear. Inglês director Humphrey Jennings usou uma abordagem não-linear em seu documentário II Guerra Mundial Ouça a Grã-Bretanha (1942).

II Guerra Mundial

Jean-Luc Godard obras 's desde 1959 também foram importantes na evolução do cinema não-linear. Godard famosa declarou: "Concordo que um filme deve ter um começo, um meio e um fim, mas não necessariamente nessa ordem". De Godard Week End (francês: Le fim de semana ) (1968), bem como Andy Warhol 's Chelsea Girls (1966), desafiar a estrutura linear, em troca de uma cronologia de eventos que é aparentemente aleatória. Alain Resnais experimentaram com a narrativa e tempo em seus filmes Hiroshima mon amour (1959), L'Année dernière à Marienbad (1961), e Muriel (1963). Federico Fellini definido o seu próprio cinema não-linear com os filmes La Strada (1954), La Dolce Vita (1960), 8½ (1963), Fellini Satyricon (1969) e Roma (1972), assim como Soviética cineasta Andrei Tarkovsky com os modernistas filmes o espelho (1975) e Nostalghia (1983). Nicolas Roeg 's filmes, incluindo Desempenho (1968), Walkabout (1971), Do not Look Now (1973), O Homem que Caiu na Terra (1976), e Bad Timing (1980) são caracterizados por uma abordagem não-linear. Outros cineastas não-lineares experimentais incluem Michelangelo Antonioni , Peter Greenaway , Chris Marker , Agnès Varda , Raúl Ruiz , Carlos Saura , Alain Robbe-Grillet ....

Nos Estados Unidos, Robert Altman realizado o motivo não-linear em seus filmes, incluindo McCabe & Mrs. Miller (1971), Nashville (1975), O Jogador (1992), Short Cuts (1993) e Assassinato em Gosford Park (2001). Woody Allen abraçou a natureza experimental da narrativa não-linear em Annie Hall (1977), Interiors (1978), e Stardust Memories (1980).

1990 e 2000

Na década de 1990, Tarantino influenciado um tremendo aumento da popularidade de filmes não lineares com Reservatório Cães (1992) e Pulp científica (1994). Outros filmes não-lineares importantes incluem Atom Egoyan 's Exótica (1994), Terrence Malick ' s The Thin Red Line (1998), Paul Thomas Anderson 's Magnolia (1999), e Karen e Jill Sprecher ' s Treze ao Acaso (2001 ). David Lynch experimentou com narrativa não-linear e surrealismo em Lost

Highway (1997), Mulholland Drive (2001), e Inland Empire (2006).

Nos anos que antecederam dentro e o início do século 21, alguns cineastas voltaram para o uso da narrativa não-linear repetidamente, incluindo Steven Soderbergh em Schizopolis (1996), Out of Sight (1998), O Estranho (1999), Full Frontal (2002), Solaris (2002), e Che (2008); e Christopher Nolan em sequência (1998), Memento (2000), Batman Begins (2005), The Prestige (2006), A Origem (2010), The Dark Knight Rises (2012), e Dunkirk (2017). Amnésia, com a sua fragmentação e cronologia reversa, tem sido descrita como característica de se avançar para o pós-modernismo no cinema contemporâneo. Outro exemplo seria Terrence Malick's aclamado A Árvore da Vida (2011). O elemento de cronologia inverso foi explorado em Gaspar Noé filme de 2002's Irreversível. O filme de Noé 2009 Enter the Void também usou uma estrutura narrativa incomum como um homem relembra sua vida através de flashbacks, no momento da sua morte, induzida pelo uso de drogas psicodélicas. Richard Linklater usou narrativa não-linear em Slacker (1991), Waking Life (2001), e A Scanner Darkly (2006); Gus Van Sant em Elephant (2003), Os Últimos Dias (2005), e Paranoid Park (2007). Alejandro Iñárritu filme de Babel é um exemplo de estrutura de narrativa fragmentada. Hong Kong auteur Wong Kar-wai explorou histórias não-lineares nos filmes de dias de ser Selvagem (1991), Cinzas do Tempo (1994), Amores Expressos (1994), In the Mood for Love (2000) e 2046 (2004). Fernando Meirelles em Cidade de Deus e O Jardineiro Fiel. Todos Alejandro González Iñárritu filmes de até à data (além de Birdman) apresentam narrativas não-lineares. Charlie Kaufman também é conhecido por seu gosto de não-linear de contar histórias como aplicado na adaptação. e Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças. Takashi Shimizu série de terror japonês, Ju-on, trazida para os Estados Unidos como The Grudge, é também não linear da sua narrativa (sendo a única exceção O Grudge 3). Diretor Martin Koolhoven fez mais filmes com uma narrativa não-linear, mas o mais famoso é provavelmente o seu ocidental controversa Brimstone, que estreou em 2016 Venice Film Festival.

Televisão

Veja também: Lista de séries de televisão narrativa não-linear  
Estados Unidos

Na televisão americana, há vários exemplos de séries que fazem uso de narrativa não-linear em diferentes formas e para diferentes fins. Alguns exemplos notáveis são Perdido, Breaking Bad, The Walking Dead, Once Upon a Time, Seta, laranja é o novo preto, e Verdadeiro Detective. Mesmo que ele é freqüentemente encontrado em teatro, alguns comédia mostra o uso da narrativa não-linear também, como Arrested Development e How I Met Your Mother. Este tipo de narrativa é usado de várias maneiras. Algumas séries têm apenas certos episódios não-lineares, como Penny Dreadful e as sobras. Outros usam histórias não-lineares ao longo de toda a série, como perdido e Seta. Outras séries utilizar narrativa não-linear no início de uma temporada e, em seguida, explorar o passado até que eles se encontram, tais como danos e Bloodline.

O passado em certos episódios

Algumas séries de televisão usam narrativa não-linear em certos episódios de explorar plenamente uma parte importante do passado dos personagens principais. Um exemplo é Showtime's horror drama de Penny Dreadful, que apresenta um episódio por temporada que é inteiramente dedicado a explorar momentos-chave em Vanessa Ives' (Eva Green) passado. Outro exemplo é a HBO drama de 's The Leftovers, cujo episódio nono é definido no passado e explora as vidas dos personagens principais antes do evento crucial que impulsiona a história aconteceu. Fox's sci-fi série Fringe, a Amazon originais comédia-drama transparente ea originais Netflix comédia Graça e Frankie usar esta técnica apenas em certos episódios também.

O futuro ou passado ao longo da série

Há certas séries de televisão que usam narrativa não-linear para explorar o passado – ou futuro – de um ou vários personagens ao longo de toda a sua corrida. O ABC série de televisão Perdidos fez uso extensivo de contar histórias não-linear, com cada episódio tipicamente com um enredo principal na ilha, bem como um enredo secundário de outro ponto na vida de um personagem, seja passado ou futuro. O mesmo acontece com The CW série de Seta, que, em cada episódio, apresenta um enredo segue a vida de Oliver Queen (Stephen Amell) encalhados em uma ilha e um enredo principal cinco anos mais tarde em que ele vai voltar para casa e decide se tornar um vigilante. Usando uma técnica narrativa semelhante, Netflix's série original Orange Is the New Black explora as vidas dos personagens principais de prisão e também uma parte importante de seu passado antes de se tornarem presos. Outro exemplo é FX's terror – drama de série A estirpe.

Como um gancho narrativa

Algumas séries de televisão usam narrativa não-linear no início de uma temporada como um gancho narrativa, mostrando um evento intenso ou chocante, e depois extensivamente explorar o passado e as razões que levam esse evento acontecer. Um exemplo notável é a AMC drama de série Breaking Bad, que no início de sua última temporada mostrou uma negligenciada e solitário Walter White (Bryan Cranston) e depois explorou o que havia acontecido com ele. Esta técnica também foi usada em 'Breaking Bad s Piloto e em sua segunda temporada. Usando a mesma fórmula, FX's Emmy Award winning drama legal Damages, estrelado por Glenn Close, começa cada temporada com um evento intensamente melodramático ocorrendo e, em seguida, viajar de volta seis meses antes. Ao longo da temporada, cada episódio mostra eventos, tanto no passado, presente e futuro que levam até e siga referido evento. Netflix's série original Bloodline e ABC's drama criminal How to Get Away with Murder usar uma técnica narrativa similar.

Para imitar a memória humana

Outra razão pela qual uma série de televisão usa narrativa não-linear é a melhor retratar a forma como a memória humana relembra eventos. Na sua primeira temporada, a HBO antologia série verdadeira Detective usado narrativa não-linear que descreve os eventos que os principais personagens descritos e na forma como eles se lembravam deles. Showtime 's Golden Globe ganhar o drama The Affair usa essa técnica narrativa da mesma forma. No entanto, usando narrador não confiável, este show enfatiza como forma diferente duas pessoas recordam os mesmos eventos.

outros exemplos

Na sua quarta e quinta temporada, AMC 's pós-apocalypctic drama de The Walking Dead usado narrativa não-linear extensivamente.

Mesmo que ele não é comum, alguma comédia mostra também usar narrativa não-linear. Um exemplo é o seriado Arrested Development, que, em sua quarta temporada, fizeram uso pesado de narrativa não-linear, dedicando cada episódio para explorar a história de cada um de seus personagens separadamente.

Outros exemplos de narrativa não-linear na televisão americana são: 12 Monkeys, de A a Z, Alcatraz, American Horror Story, Better Call Saul, BoJack Horseman, Daredevil, Fargo, The Flash, FlashForward, para sempre, Gotham, Grounded for Life, Hannibal, heróis, House of Cards, Once Upon a Time in Wonderland, Person of Interest, Pretty Little Liars, O Ex, Revolução, Sense8, The Vampire Diaries e retrógrados Pines.

Japão

Japonês anime série, por vezes, apresentar a sua trama, a fim não-linear. Em A melancolia de Haruhi Suzumiya, por exemplo, os episódios foram deliberadamente ao ar, a fim de não-cronológica. Um exemplo mais não-linear é Baccano!, Onde cada cena é exibida em ordem não-cronológica, com a maioria das cenas ocorrendo em vários momentos durante o início da década de 1930 e algumas cenas que ocorrem antes (que remonta ao século 18) e depois (estendendo-se para a frente para o século 21). Outros exemplos incluem Durarara!!, Monogatari Series, Yami to Bōshi to Hon no Tabibito, Touka Gettan, Rental Magica, Ergo Proxy, Fullmetal Alchemist, Axis Powers Hetalia, Esboço Hidamari, Actors Mekakucity, Princesa principal, e (em parte) Boogiepop Fantasma.

Спонсорский контент

Steepto

Videogames

Ver artigo principal: jogabilidade não-linear

Veja também: narrativa interativa e múltiplos finais

Alguns jogos de vídeo filme imitar não-linearidade, apresentando uma única trama de uma forma cronologicamente distorcido em vez de deixar o jogador determinar a história fluir si. A primeira pessoa atirador tribos: Vingança é um exemplo deste; outra é da Sega Sonic Adventure.

Uma estrutura de trama não-linear pode ou não ser combinada com uma ramificação:

Alguns jogos contar a sua história não-linear sem o jogador ser capaz de mudar qualquer (ou muito pouco) da estrutura do enredo. Por exemplo, Uncharted 2 começa in medias res, com o personagem principal na sequência de um acidente que o jogador só atinge várias horas de jogo mais tarde.

Jogo indie Fragmentos de Ele também começa in medias res, mas, além de o início não-linear, que depois salta entre os personagens para construir as relações de histórias e personagens de uma forma não-linear, e um ramo sutil significa que os jogadores podem ver as histórias de uma forma diferente ordem, se eles entram em uma sala diferente no início.

Indie desenvolvedores Dennaton Games usar passagens não-linear do tempo em seu jogo Hotline Miami 2 da mesma forma Pulp Fiction é escrito. Por exemplo, alguns segmentos do jogo ter lugar antes dos eventos do Prequel. Ele é usado para o efeito dramático na maioria dos casos, alguns personagens já tiveram mortes na tela, mas o jogador não vai perceber que até um capítulo posterior do personagem caminhando cegamente para a morte já exibidos.

Muitas vezes, os desenvolvedores de jogos usar a idéia de amnésia personagem em jogos. Ele ajuda a dar ao jogo um começo, porque o público só tem o entendimento de que existe uma história antes dos acontecimentos do jogo ter lugar. Além disso, através da criação de um enredo não-linear da complexidade do jogo é bastante expandido. O jogo não-linear permite uma maior valor de replay, permitindo que o jogador para montar diferentes peças de um enredo potencialmente intrigante. Um exemplo apropriado de amnésia personagem é de 2005 video game Fachada. Em Fachada o jogador é colocado em uma situação que dura aproximadamente 10 a 15 minutos em tempo real, mas os eventos recordados parecem ter uma base em anos de história dramática.

narrativas HTML

Em páginas sociedade contemporânea ou para ser mais correto, hipertexto, tornaram-se formas ricas de narrativas. Hipertextos têm grande potencial para criar formas não-lineares de narrativas. Eles permitem a indivíduos para

navegar dentro da história através de links, imagens, áudio e vídeo. Uma narrativa de hipertexto estabelecido é segredo público. Segredo pública ilustra a realidade de ser preso no Sistema de Justiça Criminal da Califórnia. Ele traz para iluminar o caminho presos são tratados. Isso funciona como uma narrativa não-linear, pois permite a sua audiência para testemunhar através de texto e áudio a realidade de ser um prisioneiro do sexo feminino. No entanto, não há começo nem fim exata como existem nas histórias em quadrinhos ou videogames. Este site consiste em vários subtemas que não forçar o público a fazer sua próxima seleção com base no que as suas experiências anteriores são.

Veja também

anacrônico Cronologia ficção experimental tempo exponencial Fabula e sujet cinema hyperlink hiperficção narrativa interativa Lista de ciclos metacognição metaficção MS Paint aventuras filmes de narrativa não lineares série de televisão não-linear caminho leitura Senso de tempo Seqüência spacetime Fluxo de consciência Tempo em física Roda do tempo

Referências

links externos

Cowgill, Linda. Não-linear Narrativas: The Ultimate no tempo de viagem Denby, David. " The New Disorder: Adventures in narrativa cinematográfica ". 5 de março de 2007. The New Yorker . Eckel, Julia. Torcido Times: não-linearidade e Temporal Desorientação no cinema contemporâneo ". In: Eckel et al .: (Dis) Orientação da mídia e da narrativa Mazes . Bielefeld: Transcrição 2013.

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Domingo, 03 de Maio de 2020, 18:46h">03 de Maio</span></a>**

Quais os impedimentos para realização desse projeto?  
Regras de filtros por palavras e para postagem de imagens.

Quais os personagens envolvidos?

Definir regras genéricas para criação dos personagens para o jogador criar ou apenas raças com características genéricas para atribuir ao personagem, facilita

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Terça, 05 de Maio de 2020, 19:55h">05 de Maio</span></a>**

Você está em uma outra realidade 2120 que as pessoas todas as pessoas conhecem 100 anos de sua história ancestral, um novo sistema político chamado Isocracia permitia que as pessoas criassem suas próprias lei, trabalhassem no setor público e privado, tivessem so bancos como seus sócios. Cada cidadão era identificado po meio de um único registro em um super banco de dados que concetava cidades e países, cada objeto físico poderia servir de interface para o mundo digital que coletava dados o tempo todo, os rôbos faziam a maior parte do trabalho operacional e as pessoas podem trabalhar e estudar em casa 90% do tempo.

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 06 de Maio de 2020, 21:43h">06 de Maio</span></a>**

A zona da ansiedade, um lugar conhecido em um mundo de aocntecimentos inéditos, um futuro incerto, o isolamento social, a indisciplina gerada por atribuir mentalmente sua casa a um ambiente de descanso, a falta de atividades físicas e as novas estratégias de sobrevivência geradas pelo vírus, faz com que ansiedade aumente, não pode abraçar um parente que veio de fora, não pode sair sem máscaras ou luvas, devemos ficar atentos a tudo o que ouvimos, pensamos e sentimos, tudo pode ser sintoma de contágio, baixa imunidade e sub-doenças associadas ao vírus.

Editar e revisar textos, ler e ler, ver e rever seu episódio preferido, limpar a casa nada disso parece adiantar, viver um dia de cada vez e rezar para que o amanhã seja melhor que o hoje. Mas depois de alguns meses começa a notar que não adianta esperar pela mudança externa quando não nos preparamos para ela. O que podemos fazer para conter a ansiedade e organizar esse cenário de caos?Como colocar cada coisa em seu lugar e qual o lugar de cada coisa?

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);**

**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Quarta, 06 de Maio de 2020, 21:48h">06 de Maio</span></a>**

Estamos na zona do imaginário, onde qualquer coisa é possível, como o mundo parece ter dado uma pausa, ou melhor, e uma desacelerada em seu fluxo natural, podemos aproveitar para pensar em coisas que não costumamos pensar:

Quantas humanidades existem além de nós?

Quantas realidades existem além da nossa?

O que podemos fazer para tornar o mundo um lugar melhor para se viver?

O que nos motiva a evoluir e aprender?

O que acalma nossos corações e acalenta nosso espírito, diminuindo sintomas virais como ansiedade e depressão?

Entre as regras a cada hora de jogo o jogador deve dar uma pausa e praticar uma atividade física, uma dança, uma caminhada etc...

**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Quarta, 13 de Maio de 2020, 19:11h">13 de Maio</span></a>**

Relatório lives do esportivo:

Cortes, linguagem simples, explicação detalhada, legenda no vídeo para maior explicação da sequência e também uma postagem com resumo explicativo da aula que será dada no vídeo.

Apresentação falada com ela na frente e legenda com nome dela e nome da instituição, corte, ela começa a aula, corte e despedida com ela em pé de frente para câmera. Colocou "continue nos marcando com #sescbomretiro"

**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Quinta, 14 de Maio de 2020, 12:37h">14 de Maio</span></a>**

Seguem as planilhas do vídeo mais recentes de hoje:

[we.riseup.net/assets/646381/modelo-text...](https://we.riseup.net/assets/646381/modelo-text...)

[we.riseup.net/assets/646382/modelo-text...](https://we.riseup.net/assets/646382/modelo-text...)

É isso. Até a próxima! ;)

**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 18:49h">21 de Maio</span></a>**

[www.youtube.com/watch?v=C578IY0dVCY](https://www.youtube.com/watch?v=C578IY0dVCY)

Filmar de frente para a janela.

Melhor luz natural é no meio do dia ou no meio da tarde

Janelas fechadas para isolar o ambiente, a porta aberta para acustica  
fone com microfone.

gravar com celular na horizontal

suporte de papel higienico

celular ou camera na frente do olho.

fundo neutro

usar o aplicativo inshot

[www.youtube.com/watch?v=VCw6v7DbHvQ](https://www.youtube.com/watch?v=VCw6v7DbHvQ)

Iluminação criativa para vídeo:

[www.youtube.com/watch?v=ptTeHOydvV4](https://www.youtube.com/watch?v=ptTeHOydvV4)

**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);**

**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);**  
**parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span**  
**class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 18:52h">21 de Maio</span></a>**

[www.youtube.com/watch?v=IhpQRvN-qhQ](http://www.youtube.com/watch?v=IhpQRvN-qhQ)

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);**  
**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);**  
**parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span**  
**class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 20:46h">21 de Maio</span></a>**

Qual o espaço mínimo que um ser humano precisa para viver?

[casavoque.globo.com/Curiosidades/notici...](http://casavoque.globo.com/Curiosidades/notici...)

Qual o mínimo de espaço que um ser humano precisa para se exercitar e manter o corpo sadio?

Quais as dimensões de uma cela solitária?

Qual o mínimo de palavras um ser humanos precisa para conseguir sobreviver?

Quantos kilos de alimentos um ser humano precisa consumir para se manter sadio?

Com quantas pessoas um ser humanos precisa conversar diariamente para se manter sadio?

Quais as menores acomodações do mundo?

[www.viajali.com.br/menores-quartos-de-h.../](http://www.viajali.com.br/menores-quartos-de-h.../)

Qual o mínimo de água que um ser humano precisa para sobreviver ?

O cálculo feito é 35 ml de água multiplicado pelo peso corporal de cada um. Por exemplo: Uma pessoa de 45 kg deve tomar 1,5 litros de água por dia (o equivalente a 7 ou 8 copos) e uma pessoa de 80 kg deve tomar 2,8 litros de água por dia (aproximadamente 14 copos)

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);**  
**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);**  
**parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span**  
**class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 20:54h">21 de Maio</span></a>**

Quais as características técnicas da cabine mais ergonômica que já foi projetada?

Suprimento necessário para cada astronauta?

O que um leito precisa ter?

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);**  
**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);**  
**parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span**  
**class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 21:16h">21 de Maio</span></a>**

[www.agenciabrasilia.df.gov.br/2012/11/0.../](http://www.agenciabrasilia.df.gov.br/2012/11/0.../)

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);**  
**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);**  
**parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span**  
**class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 21:32h">21 de Maio</span></a>**

Quanto custa uma UTI em casa?

[www.agenciabrasilia.df.gov.br/2012/11/0.../](http://www.agenciabrasilia.df.gov.br/2012/11/0.../)

[www.folhadelondrina.com.br/cidades/vida...](http://www.folhadelondrina.com.br/cidades/vida...)

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);**  
**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);**  
**parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span**

**class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 21:33h">21 de Maio</span></a>**

leito com EDITE embaixo dele

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 21:37h">21 de Maio</span></a>**

ferramentas de medicina precisam estar embaixo do próprio leito, médicos não têm que buscar ferramentas longe pra tratar paciente. Em vez disso, as ferramentas ficam no próprio leito, embaixo da parte onde o paciente dorme, posicionados de forma segura para não machucar o paciente

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 21:39h">21 de Maio</span></a>**

cobertor no leito tem que ser fixo

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 21:48h">21 de Maio</span></a>**

cama com eixo / que não cai, para pobre: usa colchão e pneu

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 21:48h">21 de Maio</span></a>**

leito que tem impressora 3d: usa 3 drives (leitores) de CD / DVD e faz os eixos X, Y e Z da impressora

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 21:49h">21 de Maio</span></a>**

leito com máquina de costura que não fure o paciente

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 21:50h">21 de Maio</span></a>**

leito com guarda-roupa embaixo

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 21:52h">21 de Maio</span></a>**

regras do jogo: o que tem no leito precisa servir para rico e para pobre fazer em casa;

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 21:59h">21 de Maio</span></a>**

[casavogue.globo.com/Arquitetura/noticia...](https://casavogue.globo.com/Arquitetura/noticia...)

Leito que boia, voa, leito multiuso.

Leitos do futuro: <https://saudebusiness.com/ti-e-inovacao/build-health-inova-com-conceito-tecnologico-de-leitos-hospitalares-funcionais-no-his-2018/>

[riseup.net/pt/email/clients](https://riseup.net/pt/email/clients)

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 21 de Maio de 2020, 22:01h">21 de Maio</span></a>**

[riseup.net/pt/email/clients/evolution](https://riseup.net/pt/email/clients/evolution)

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 22 de Maio de 2020, 23:48h">22 de Maio</span></a>**

No trabalho de hoje com o RPGA, obtive esse vídeo D, feito entre 20h20 e 23h43:

“...No desafio de hoje, você deve fazer uma boa ação para alguém

Para isso, entre na interface

e veja um problema que alguém tem

E tente resolvê-lo, com sinceridade

Não importa se errar, mas tente resolver

usando seus conhecimentos e habilidades

Cada boa ação que fizer será recompensada

A recompensa será receber boas ações dos outros

Que vão te ajudar com algum problema que você precise

Esse problema será mostrado na interface para eles

Além disso, você irá ganhar qualificações

que equivalem a níveis de graduação profissional

que você obtém quando faz escola, faculdade etc.

e que te indicam como um profissional mais capacitado

mesmo que você não tenha diplomas, certificados etc.

ainda assim você poderá exercer aquela atividade

pois você terá mais que uma certificação:

você terá a CAPACIDADE de fazer tal tarefa

e, assim, poderá executá-la profissionalmente

ajudando outras pessoas e ajudando a si mesmo.

Esse é o desafio. Vamos à prática?...”

Para ver o arquivo em que está feita esta edição, vá neste link: [we.riseup.net/assets/648541/RPGA-TEXTO-...](https://we.riseup.net/assets/648541/RPGA-TEXTO-...)

É isso. Abraço e até a próxima! ;)

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Segunda, 15 de Junho de 2020, 19:48h">15 de Junho</span></a>**

NEOLÓGICA – O JOGO DAS PALAVRAS LIVRES

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;">created:&nbsp;&nbsp;<span class="date" title="Terça, 16 de Junho de 2020, 13:21h">16 de Junho</span><br>modified:&nbsp;&nbsp;<span class="date" title="Quarta, 24 de Junho de 2020, 20:08h">24 de Junho</span></a>**

Agenda do vídeo terça dia 16/06/20 de 3 horas:

19h00 às 19h30 terminar e refinar o roteiro do video Slide A ao Slide D.

19h30 às 20h00 escolher imagens, definir sequencias de gravação...

a cada 3 minutos mudar posição de filmagem (quando o pai mencionar um projeto, demonstrar por meio de imagem ou ação) e a

cada 10 minutos pai muda blusa e muda local para gravar:

1-quarto casa 01 B,

2- em frente a janela Casa 01 B,

3- em frente a parede Branca Casa 01 B

4- Em frente a parede pintada Casa01 A,

5- em frente a janela da cozinha casa 01 A.

6- do lado de fora da chácara na sombra de uma árvore ou pode ser no fim da tarde entre 16h até às 18h ou no comecinho da manhã umas 07h00 até umas 09h00.

Dicas de iluminação externa:

[www.michaeloliveira.com.br/iluminacao-e.../](http://www.michaeloliveira.com.br/iluminacao-e.../)

São 60 minutos de filmagem são 6 trocas de roupa, 6 locais diferentes e 20 mudanças de posição de câmera sendo que 10 podem ser de perfis do meu pai e 10 de imagens demonstração do projeto.

20h00 as 21h00 hora preparação para filmagem, fazer barba, escolher locais, roupas para o pai trocar, montar iluminação e posicionamento dos celulares. Testar resolução das câmeras e áudio

21h00 a 21h30 gravar várias sequencias em diferentes locais, seguindo roteiro.

21h30 até 22h00 editar vídeo, montar as partes.

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 17 de Junho de 2020, 17:05h">17 de Junho</span></a>**

[mmorpgbr.com.br/jogos-rpg-online/](http://mmorpgbr.com.br/jogos-rpg-online/)

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 25 de Junho de 2020, 00:45h">25 de Junho</span></a>**

[www.youtube.com/watch?v=dirA39T4N3I](http://www.youtube.com/watch?v=dirA39T4N3I)

Tirar o inicio e final de cada gravação

Colocar o ritmo de corte/troca de cena de acordo com o fluxo do que é mostrado: cenas de conversa corte mais lento, cenas de ação corte mais rápido ou de acordo com o ritmo da música

Fazer equipamentos para gravar vídeos:

[www.youtube.com/watch?v=X6t-gLGK958](http://www.youtube.com/watch?v=X6t-gLGK958)

[www.youtube.com/watch?v=xsQ91RwmbAk](http://www.youtube.com/watch?v=xsQ91RwmbAk)

[www.youtube.com/watch?v=J4h0HVDUBs](http://www.youtube.com/watch?v=J4h0HVDUBs)

[www.youtube.com/watch?v=vxaPQ2USsGY](http://www.youtube.com/watch?v=vxaPQ2USsGY)

ILUMINAÇÃO CASEIRA COM POTE DE SORVETE – DIY

[www.youtube.com/watch?v=vpiuBBrW\\_o](http://www.youtube.com/watch?v=vpiuBBrW_o)

DIY | SOFTBOX CASEIRO COM CAIXA DE SAPATO

[www.youtube.com/watch?v=ymZ86MNGkWg](http://www.youtube.com/watch?v=ymZ86MNGkWg)

SOFTBOX CASEIRÃO DE QUALIDADE 2.0 – DIY

[www.youtube.com/watch?v=IUhIXaJFHfY&lis...](http://www.youtube.com/watch?v=IUhIXaJFHfY&lis...)

DIY Tripé para celular caseiro feito com rolos de papel e caixas de leite – Reciclarte

[www.youtube.com/watch?v=dsRijPTgtUs](http://www.youtube.com/watch?v=dsRijPTgtUs)

DIY: Softbox + Tripé Caseiro

[www.youtube.com/watch?v=VDCKEe-cMmE](http://www.youtube.com/watch?v=VDCKEe-cMmE)

Técnica de iluminação

[www.youtube.com/watch?v=9jNVixgScpU](http://www.youtube.com/watch?v=9jNVixgScpU)

Dicas práticas de iluminação – Tutorial Foco Filmes

[www.youtube.com/watch?v=fx5y2ptJAxo](http://www.youtube.com/watch?v=fx5y2ptJAxo)

Tipos de luz

[www.youtube.com/watch?v=07ocUcj5ufs](http://www.youtube.com/watch?v=07ocUcj5ufs)

[www.youtube.com/watch?v=ISFKizsATV8](http://www.youtube.com/watch?v=ISFKizsATV8)

[www.youtube.com/watch?v=bF9UqmaQvuo](http://www.youtube.com/watch?v=bF9UqmaQvuo)

[www.youtube.com/watch?v=e7lhKGFHr0](http://www.youtube.com/watch?v=e7lhKGFHr0)

Estúdio Barato.

[www.youtube.com/watch?v=Zg5JsA\\_WQxo](http://www.youtube.com/watch?v=Zg5JsA_WQxo)

interface de áudio behinger

microfone condensador

////////////////////////////////////

Máquina para gravar vídeo

Tripé hidráulico

Softbox

Kit com soquete

[www.youtube.com/watch?v=3NL1LfphJdE](http://www.youtube.com/watch?v=3NL1LfphJdE)

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 25 de Junho de 2020, 17:07h">25 de Junho</span></a>**

Boa parte do planeta estava dividido entre os fatalistas, que achavam que o apocalipse era inevitável e o jeito era se preparar para quando o pior acontecesse e os prevencionistas que que achavam poder evitar o pior através de atitudes e projetos que envolviam todas as vertentes e fortalecimentos dos pilares da sociedade, evitando assim que a mesma desabasse. Quem está certo afinal? Ambos e nenhum. Quem saia de casa morria e quem ficava também podia morrer, seja por contágio de quem saiu seja de quem ou problema mental causado pelo isolamento.

A energia do mal que não pode ser vista ou tocada, nem personificada, ela esta se espalhando esconderijo para mentes dentro de uma estatua de sal.

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 25 de Junho de 2020, 17:10h">25 de Junho</span></a>**

pad.riseup.net/p/mercaflex2020-tmp

“CHOQUE: Descubrem que toda vida que é tirada é uma vida do universo que se extingue. E estão chegando ao fim...”

[  
PONTO INTRIGANTE: Pergunta interessante (útil, tem a ver diretamente com algum problema ou dúvida que o leitor tem mas que não pensa muito no assunto para evitar encarar algo que não sabe resolver - a pergunta tem que ser a que MAIS UNE de forma possível as pessoas) que o leitor não consegue responder mas que fica MUITO CURIOSO para responder.

///

[Desmoronamento Silencioso](#)

//

["Conheça os 10 seres mais poderosos da história da humanidade"](#)

["A Roupas Mais Cara da História da Humanidade"](#)

["O Dia Que Parou Toda A Humanidade"](#)

["17 de Março de 2020. Mas por quê essa data é tão importante?"](#)

[Hora do teste:](#)

["O que você está fazendo hoje? O que está fazendo agora?"](#)

["Já pensou em quanta água você bebe por dia?"](#)

["Já pensou em quanto dinheiro você pode economizar por um dia? E se eu te disser que uns 20% das suas economias podem sobrar no seu bolso com apenas 5 atitudes...?"](#)

[\(parece meio que o formato de Youtube dos tempos atuais\)](#)

[Mas, ainda não acho ideal. Teria que ser algo ALÉM do comum do Youtube...](#)

[Mas não tenho referência.](#)

[Não sei o que é falado no Youtube pra saber como ser diferente.](#)

[\(seguindo a linha do "o que ganho com isso", segue a sequência:\)](#)

["Já pensou em como pode ganhar mais com simples atos?"](#)

[\(linha perigosa, mas que gera algo interessante\)](#)

///

[Agora, preciso relembrar o que precisamos concluir:](#)

//

[Segue o texto original:](#)

[-- Vamos iniciar juntos aqui o experimento de um jogo de escrita coletiva com estilo Ficcional-Documental, recursos de RPG e de jornalismo colaborativo. Usamos uma metodologia que desenvolvi e chamei de Sistema A.M.P.L.O., que consiste em um conjunto de Narrativas Interativas Multiplataformas, baseadas nos estudos cotidianos de cada jogador \\* que participa como leitor e escritor aprendiz. Cada um deve fazer postagens de textos seus conforme o rigor das regras e desafios propostos. Essa atividade foi pensada para estimular o saber coletivo. a cada ciclo, uma aventura nova publicada e cada jogador inicia um novo desafio intelectual! Embarque conosco nessa jornada! E que o destino seja nosso aliado..."\]](#)

////

Como o leitor pode ganhar com o nosso trabalho?

Como qualquer leitor pode ganhar com nosso trabalho?

Ganho de conhecimento. Mas que conhecimento interessa a qualquer leitor?

PARALELAMENTE:

Vamos usar APENAS O QUE JÁ CRIAMOS. Vamos montar uma colcha de retalhos entre tudo o que já fizemos, pensando em "O que falta para terminar esse arquivo?" para todo arquivo que vermos...

E, para cada pedaço da produção, comparamos-o com uma série que gostamos muito...

////

Então, vamos analisar este texto mesmo:

VÍDEO "A":

("— Vamos iniciar juntos aqui o experimento de um jogo

>>>>>

A Praga de Gafanhotos parece inevitável  
O Vírus que está tomando conta das ruas também.  
Mas será que é mesmo...?

///

"CHOQUE: Descubrem que toda vida que é tirada é uma vida do universo que se extingue. E estão chegando ao fim..."

This is an etherpad service hosted by Riseup. Riseup provides secure online communication tools for people and groups working for liberatory social change.

Riseup depends on donations from users like you to keep going. Please visit [riseup.net/donate](https://riseup.net/donate) to contribute.

WARNING: This "pad" is a collaborative document that can be edited by anyone who has the URL. If you use an obvious name for the pad, it could be guessed.

WARNING: This pad will be DELETED if 60 days go by with no edits. There is NO WAY to recover the pad after this happens, so be careful!

If you want a pad to be kept for up to one year (365 days) without edits, append the word "-keep" to the end of the pad name.

If you want a pad to be deleted after one day, append the word "-tmp" to the end of the pad name.

For example:

- [pad.riseup.net/p/1234-tmp](https://pad.riseup.net/p/1234-tmp) => deleted after 1 day of inactivity
- [pad.riseup.net/p/1234](https://pad.riseup.net/p/1234) => deleted after 60 days of inactivity
- [pad.riseup.net/p/1234-keep](https://pad.riseup.net/p/1234-keep) => deleted after 365 days of inactivity

Abusive behavior is not allowed on this service. Please visit [support.riseup.net](https://support.riseup.net) to report any problems.  
What do you want to do ?New mailCopy

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 25 de Junho de 2020, 17:13h">25 de Junho</span></a>**

– Boa parte do planeta estava dividido entre:  
os fatalistas, que achavam que o apocalipse era inevitável e o jeito era se preparar para quando o pior acontecesse alocando suprimentos por meses e usando equipamentos de segurança os prevencionistas que defendiam poder conter o caos através de atitudes e projetos para fortalecer os pilares da sociedade, evitando assim, que a mesma desmoronasse Quem estaria certo afinal? Ambos e nenhum. Quem saía de casa adoecia e quem saía também seja por contágio de quem saiu seja por avaria mental causada pelo isolamento social Ambas as escolhas possuem consequências,

////////////////////////////////////

– Boa parte do planeta estava dividido entre:

os fatalistas, que achavam que o apocalipse era inevitável e o jeito era se preparar para quando o pior acontecesse alocando suprimentos por meses e usando equipamentos de segurança os prevencionistas que defendiam poder conter o caos através de atitudes e projetos para fortalecer os pilares da sociedade, evitando assim, que a mesma desmoronasse Quem estaria certo afinal? Ambos e nenhum. Combater o vírus pode te levar ao contágio ou a solução ajudando a salvar milhares de vidas Esperar a tempestade passar, pode levar mais tempo que a vida é capaz de aguentar e suprimentos durar.

////////////////////////////////////

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 25 de Junho de 2020, 17:16h">25 de Junho</span></a>**

[super.abril.com.br/blog/superlistas/4-j.../](http://super.abril.com.br/blog/superlistas/4-j.../)

[meiobit.com/334699/writers-guild-of-ame.../](http://meiobit.com/334699/writers-guild-of-ame.../)

[www.pxb.net.br/comunidade/index.php?thr.../](http://www.pxb.net.br/comunidade/index.php?thr.../)

[super.abril.com.br/blog/superlistas/4-j.../](http://super.abril.com.br/blog/superlistas/4-j.../)

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 25 de Junho de 2020, 17:31h">25 de Junho</span></a>**

De tempos em tempos anjos da luz e das trevas são enviados para fortalecer e desafiar o mundo O primeiro grupo resolve problemas usando os recursos que possuem, por mais difícil e escassos que sejam trabalhando em prol do coletivo da caridade e do amor O segundo cria problemas complicados, desafia trabalhando para si mesmos e os seus acreditam que a vontade individual e competitiva fortalece e te faz merecedor dos bens que possui Nesse RPG , suas escolhas coletivas e individuais te levam a caminhos diferentes cheiros de desafios e aprendizados, vantagens e desvantagens, onde crias seu destino Escolha com sabedoria: De qual time fazes parte?

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 25 de Junho de 2020, 22:00h">25 de Junho</span></a>**

Vamos experimentar juntos um novo jogo de escrita coletiva? Como funciona? Descobri uma forma ficcional-documental de usar as nossas rotinas de vida como base para criar emocionantes e intrigantes narrativas multilineares. Chamei a metodologia que desenvolvi de Sistema A.M.P.L.O., agregando recursos realistas de jornalismo colaborativo para reconceituar RPG como Roteiros Para Grupos.

Nossas Narrativas Interativas Multiplataformas – NIMs, dirigidas e baseadas nos estudos de fatos cotidianos, com cada jogador atuando como leitor e escritor aprendiz, mostram algo valioso e divertido escondido na dramaticidade do mundo atual e essa atividade foi pensada para estimular o saber coletivo, com cada um postando textos seus conforme o rigor das regras e desafios propostos. Um misterioso enigma por ciclo, uma aventura nova publicada. Embarque conosco nessa jornada de suspense e desafios ! Cuidem bem de si mesmos e que o destino seja nosso aliado...

[super.abril.com.br/blog/superlistas/4-j.../](http://super.abril.com.br/blog/superlistas/4-j.../)

[meiobit.com/334699/writers-guild-of-ame.../](http://meiobit.com/334699/writers-guild-of-ame.../)

[www.pxb.net.br/comunidade/index.php?thr.../](http://www.pxb.net.br/comunidade/index.php?thr.../)

[super.abril.com.br/blog/superlistas/4-j.../](http://super.abril.com.br/blog/superlistas/4-j.../)

[www.uol.com.br/start/album/2018/09/02/o...](http://www.uol.com.br/start/album/2018/09/02/o...)

“CHOQUE: Descubrem que toda vida que é tirada é uma vida do universo que se extingue. E estão chegando ao fim...”

I“

PONTO INTRIGANTE: Pergunta interessante (útil, tem a ver diretamente com algum problema ou dúvida que o leitor tem mas que não pensa muito no assunto para evitar encarar algo que não sabe resolver - a pergunta tem que ser a que MAIS UNE de forma possível as pessoas) que o leitor não consegue responder mas que fica MUITO CURIOSO para responder.

///

Desmoroamento Silencioso

//

"Conheça os 10 seres mais poderosos da história da humanidade"

"A Roupas Mais Cara da História da Humanidade"

"O Dia Que Parou Toda A Humanidade"

"17 de Março de 2020. Mas por quê essa data é tão importante?"

Hora do teste:

"O que você está fazendo hoje? O que está fazendo agora?"

"Já pensou em quanta água você bebe por dia?"

"Já pensou em quanto dinheiro você pode economizar por um dia? E se eu te disser que uns 20% das suas economias podem sobrar no seu bolso com apenas 5 atitudes...?"

(parece meio que o formato de Youtube dos tempos atuais)

Mas, ainda não acho ideal. Teria que ser algo ALÉM do comum do Youtube...

Mas não tenho referência.

Não sei o que é falado no Youtube pra saber como ser diferente.

(seguindo a linha do "o que ganho com isso", segue a sequência.)

"Já pensou em como pode ganhar mais com simples atos?"

(linha perigosa, mas que gera algo interessante)

///

[Agora, preciso lembrar o que precisamos concluir:](#)

//

[Segue o texto original:](#)

[-- Vamos iniciar juntos aqui o experimento de um jogo de escrita coletiva com estilo Ficcional-Documental, recursos de RPG e de jornalismo colaborativo. Usamos uma metodologia que desenvolvi e chamei de Sistema A.M.P.L.O., que consiste em um conjunto de Narrativas Interativas Multiplataformas, baseadas nos estudos cotidianos de cada jogador \\* que participa como leitor e escritor aprendiz. Cada um deve fazer postagens de textos seus conforme o rigor das regras e desafios propostos. Essa atividade foi pensada para estimular o saber coletivo, a cada ciclo, uma aventura nova publicada e cada jogador inicia um novo desafio intelectual! Embarque conosco nessa jornada! E que o destino seja nosso aliado..."\]](#)

////

Como o leitor pode ganhar com o nosso trabalho?  
Como qualquer leitor pode ganhar com nosso trabalho?

Ganho de conhecimento. Mas que conhecimento interessa a qualquer leitor?

PARALELAMENTE:

Vamos usar APENAS O QUE JÁ CRIAMOS. Vamos montar uma colcha de retalhos entre tudo o que já fizemos, pensando em "O que falta para terminar esse arquivo?" para todo arquivo que vemos...

E, para cada pedaço da produção, comparamos-o com uma série que gostamos muito...

////

Então, vamos analisar este texto mesmo:

VÍDEO "A":  
(("— Vamos iniciar juntos aqui o experimento de um jogo

>>>>>

A Praga de Gafanhotos parece inevitável  
O Vírus que está tomando conta das ruas também.  
Mas será que é mesmo...?

///

"CHOQUE: Descubrem que toda vida que é tirada é uma vida do universo que se extingue. E estão chegando ao fim..."

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 25 de Junho de 2020, 22:05h">25 de Junho</span></a>**

RESULTADO DO NOSSO TRABALHO COLABORATIVO (PAI, EU, RAW) NO PROJ. AMPLO EM 25-06-2020 DAS 20h ÀS 22h:

“Vamos experimentar juntos um novo jogo de escrita coletiva? Como funciona? Descubri uma forma ficcional-documental de usar as nossas rotinas de vida como base para criar emocionantes e intrigantes narrativas multilineares. Chamei a metodologia que desenvolvi de Sistema A.M.P.L.O., agregando recursos realistas de jornalismo colaborativo para reconceituar RPG como Roteiros Para Grupos. Nossas Narrativas Interativas Multiplataformas – NIMs, dirigidas e baseadas nos estudos de fatos cotidianos, com cada jogador atuando como leitor e escritor aprendiz, mostram algo valioso e divertido escondido na dramaticidade do mundo atual e essa atividade foi pensada para estimular o saber coletivo, com cada um postando textos seus conforme o rigor das regras e desafios propostos. Um misterioso enigma por ciclo, uma aventura nova publicada. Embarque conosco nessa jornada de suspense e desafios ! Cuidem bem de si mesmos e que o destino seja nosso aliado...”

Além disso, surgiram as siglas:

NIM – New Interactive Methods

(do Estilinglês – método estilinguístico de aproveitar o arcabouço de uma linguagem / idioma para crescer os outros...)

OBS.: TAL POSTAGEM ACIMA SERVIU NO JOGO MERCADEUS, FOI TESTADO E VIROU PARTE DO MENU; TESTE FOI FEITO NESSE HORÁRIO NA MÁQUINA PRATA SAMSUNG

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 26 de Junho de 2020, 22:05h">26 de Junho</span></a>**

Resultado do nosso trabalho colaborativo do Projeto AMPLO (eu, pai e Raw) para o Vídeo B em 26-06-2020-21h54  
Vamos jogar juntos agora entre diferentes multiversos e

sua pergunta deve ser quais os objetivos desta aventura?  
Nossa realidade parece estar contaminada por algo perigoso.  
Se for fato, temos que descobrir como aconteceu, os impactos sobre cada vida nesta planisfera, reciclar e reverter tudo.  
Temos que descobrir como cada ato, evento e pensamento causa efeitos dissociativos na Humanidade 9, considerada a nossa.  
Estamos todos presos em um ciclo de tempo de uns 70 anos de rodada e temos para entender como seguir por aqui.  
Vamos vivendo e aprendendo a jogar a mesma e eterna jornada.  
Cada jogador deve investigar como era a realidade original, de onde foi trazido para esta, que parece ser alternativa e estar falhando como se fosse copiada, um arquivo corrompido.  
Ajudem a recuperar os restos de nosso multiverso original !  
Como fazer isso? Procurando atos e fatos dentro e fora de si  
Que talvez possam servir como referenciais do modelo copiado que foi distorcido e transformado na nossa realidade atual.

Resultado do nosso trabalho colaborativo do Projeto AMPLO (eu, pai e Raw) para o Vídeo Czão-1 em 26-06-2020-21h55-ate-as-22h05:

Vamos ver como encontrando em sua raiz mestra as pistas deixadas por seus ancestrais.  
– No bloco seguinte vamos ver como jogar... roteiro para um grupo amplo – RPGA.  
– Saudando a todos, apresento um ...”

“Para jogar somos proibidos de matar, morrer e fazer inimigos”

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);**

**parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 19:51h">27 de Junho</span></a>**

Vamos ver como encontrando em sua raiz mestra  
as pistas deixadas por seus ancestrais.

No bloco seguinte vamos ver como jogar...

Saudando a todos, apresento um roteiro para um grupo amplo – RPGA.

Para jogar somos proibidos de matar, morrer e fazer inimigos

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);  
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 19:53h">27 de Junho</span></a>**

B:

Vamos jogar juntos agora entre diferentes multiversos e  
sua pergunta deve ser quais os objetivos desta aventura?  
Nossa realidade parece estar contaminada por algo perigoso.  
Se for fato, temos que descobrir como aconteceu, os impactos  
sobre cada vida nesta planisfera, reciclar e reverter tudo.  
Temos que descobrir como cada ato, evento e pensamento causa  
efeitos dissociativos na Humanidade 9, considerada a nossa.  
Estamos todos presos em um ciclo de tempo de uns 70 anos  
de rodada e temos para entender como seguir por aqui.  
Vamos vivendo e aprendendo a jogar a mesma e eterna jornada.  
Cada jogador deve investigar como era a realidade original,  
de onde foi trazido para esta, que parece ser alternativa e  
estar falhando como se fosse copiada, um arquivo corrompido.  
Ajudem a recuperar os restos de nosso multiverso original !  
Como fazer isso? Procurando atos e fatos dentro e fora de si  
Que talvez possam servir como referenciais do modelo copiado  
que foi distorcido e transformado na nossa realidade atual.

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);  
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 19:55h">27 de Junho</span></a>**

ANOTAÇÕES IMPORTANTES SOBRE SESC:

Trabalhar de maneira criativa com os ambientes digitais já existentes (redes sociais,

YouTube, etc.), evitando intenções de desenvolvimento de sites, por exemplo;

PODCASTS: Canal de saída será exclusivamente no perfil da unidade no YouTube;

EAD: Propostas de cursos/workshops/oficinas devem se orientar pela lógica de tutoriais  
em vídeo (YouTube, Instagram, etc.) ou de ações em salas virtuais (Zoom, Google  
Meet, Teams, etc.). Os cursos disponíveis na Plataforma EAD do Sesc (sesc.digital/ead)  
têm outro tempo e protocolo de produção e de publicação (cursos já negociados e/ou  
em negociação);

- Criações ou propostas programáticas com qualidade técnica e estética, força temática, atemporalidade, licenças para ambiente digital, etc., poderão migrar posteriormente para a Plataforma Sesc Digital (sesc.digital);
- Atenção especial às licenças disponíveis no novo minutário e sua correta aplicação para que a ação proposta tenha vida no meio digital e, possivelmente, na Plataforma Sesc Digital (sob demanda). A noção das licenças necessárias para uma determinada programação deve balizar a negociação com o proponente.

Artes

É importante pensar em vinhetas/tarjas/GCs/Cards e artes em geral que criem unidade nos vídeos, onde sejam utilizadas as artes que dialoguem com a identidade do projeto. Em geral, o

editor web e designer possuem os softwares apropriados para criação dessas peças.

////

A equipe Editorial do Sesc Digital é responsável pela orientação para o domínio estratégico das redes sociais: de formato, linguagem, público, estratégia programática etc.

As redes oficiais do Sesc São Paulo hoje são Facebook, Twitter, Instagram.

Sendo o Youtube uma rede de streaming, deve ser utilizado prioritariamente para exibição de programações constantes, com atualização frequente e sistemática, como séries de vídeos de uma programação (contação de histórias, aulas de música, atividades físicas, slams etc.) com potencial e relevância para a permanência.

A criação de novos canais nas redes sociais deve ser alinhada com o Sesc Digital que analisará cada caso. Qual canal será criado? Com quais objetivos? Questões de segurança de dados devem ser avaliadas para que novos canais transpareçam a credibilidade institucional no digital. Novos canais podem ser criados se seu uso for justificado às necessidades da unidade e institucionais, considerando questões individuais e de autonomia das unidades.

///

Para cada conteúdo a ser veiculado em qualquer rede social é necessário

1. Discutir junto das equipes de programação o perfil de públicos das redes da unidade para definir qual a melhor rede e horário para publicar cada conteúdo programático e assim atingir o público esperado.
2. Orientar as equipes de programação que farão as contratações sobre os formatos dos vídeos para cada rede social. Devem ser respeitadas as características de cada rede, sugerindo duração e formato. Por exemplo, feed do instagram: 1min. Twitter: 2min20s. etc. Caso seja produzido um vídeo para utilização em mais de uma rede, é sugerida a produção do vídeo na horizontal.
3. Aplicar legenda em todos os vídeos, como recurso de acessibilidade. A produção da legenda pode ser contratada pela unidade ou produzida através das ferramentas disponíveis em cada rede.
4. Articular com a equipe de programação a parceria dos contratados na divulgação do material programático. Compartilhamento, cruzamento do vídeo nas redes dos artistas etc. Essencial que exista um planejamento de comunicação para a ativação das programações. É recomendável que as unidades façam agendas semanais, criem uma rotina de divulgação, diferentes materiais, ativem as equipes responsáveis pela programação para divulgação em suas redes e em eventuais grupos fechados como de Idosos, GMF, Juventudes etc.
5. Conteúdos programáticos em série devem ser agrupados em playlists no Facebook e Youtube sempre que possível.
6. Conteúdos produzidos e contratados pelo Sesc serão veiculados exclusivamente nas redes oficiais do Regional. As exceções serão tratadas caso a caso junto às gerências técnicas, STS e SCS.

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 19:57h">27 de Junho</span></a>**

ATEMPORALIDADE

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 20:05h">27 de Junho</span></a>**

O desenvolvimento de tudo que foi inventado e colocado ao nosso alcance – pelos nossos ancestrais- , interessa a todos...

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 20:22h">27 de Junho</span></a>**

BLOCOS DE 10 LINHAS (30 SEGUNDOS) SENDO 2 MENUS POR MINUTO

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 20:25h">27 de Junho</span></a>**

A0

Oi eu sou Andre Malaquias Educador do SESC

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 20:25h">27 de Junho</span></a>**

A1

Vamos experimentar juntos um novo jogo de escrita coletiva? Como funciona? Descobri uma forma ficcional-documental de usar as nossas rotinas de vida como base para criar emocionantes e intrigantes narrativas multilineares. Chamei a metodologia que desenvolvi de Sistema A.M.P.L.O., agregando recursos realistas de jornalismo colaborativo para reconceituar RPG como Roteiros Para Grupos. Nossas Narrativas Interativas Multiplataformas – NIMs, dirigidas e baseadas nos estudos de fatos cotidianos, com cada jogador atuando como leitor e escritor aprendiz,

A2

mostram algo valioso e divertido escondido na dramaticidade do mundo atual e essa atividade foi pensada para estimular o saber coletivo, com cada um postando textos seus conforme o rigor das regras e desafios propostos. Um misterioso enigma por ciclo, uma aventura nova publicada. Embarque conosco nessa jornada de suspense e desafios ! Cuidem bem de si mesmos e que o destino seja nosso aliado...

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 20:26h">27 de Junho</span></a>**

B0

Vamos jogar juntos agora entre diferentes multiversos e

sua pergunta deve ser quais os objetivos desta aventura? Nossa realidade parece estar contaminada por algo perigoso. Se for fato, temos que descobrir como aconteceu, os impactos sobre cada vida nesta planisfera, reciclar e reverter tudo. Temos que descobrir como cada ato, evento e pensamento causa efeitos dissociativos na Humanidade 9, considerada a nossa. Estamos todos presos em um ciclo de tempo de uns 70 anos de rodada e temos para entender como seguir por aqui. Vamos vivendo e aprendendo a jogar a mesma e eterna jornada.

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 20:27h">27 de Junho</span></a>**

## B1

Cada jogador deve investigar como era a realidade original, de onde foi trazido para esta, que parece ser alternativa e estar falhando como se fosse copiada, um arquivo corrompido. Ajudem a recuperar os restos de nosso multiverso original ! Como fazer isso? Procurando atos e fatos dentro e fora de si Que talvez possam servir como referenciais do modelo copiado que foi distorcido e transformado na nossa realidade atual.

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 20:30h">27 de Junho</span></a>**

## C0

Salve, galera! Vamos ver como jogar? Muito bem! Nessa aventura a soma dos mundos sentidos pelos humanos e outros seres, vai ser como o maior dos jogos, contos e tabuleiros, englobando toda a realidade que foi ou vai ser conhecida agregando experimentos, pesquisas e pessoas O ato de jogar encontra-se em tudo o que fazemos Vamos observar as coisas ao nosso redor e pesquisar como foram criadas, como funcionam e como cada uma delas evoluiu com o tempo.

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 20:49h">27 de Junho</span></a>**

## C1

Os materiais, meios e processos utilizados, os efeitos negativos e positivos identificados. reportando o resultado na interface para os demais. Buscando fontes opostas, pesquisando fatos e dados de forma respeitosa e imparcial O desenvolvimento de tudo que foi inventado e colocado ao nosso alcance, interessa a todos... Os ditos criadores se fazem menos importantes que o processo pelo qual as coisas foram criadas. Para iniciar essa jornada acesse a interface abaixo Link da interface: <https://we.riseup.net/wetube/>

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 20:52h">27 de Junho</span></a>**

## C2 (interface?)

– No bloco seguinte vamos ver como jogar...

Saudando a todos inicio um roteiro para um grupo amplo RPGA. Vamos ver como fazer isso encontrando em sua raiz mestra as pistas de valor atemporal deixadas por seus ancestrais Para jogar somos proibidos de matar, morrer e fazer inimigos

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);**

**parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 21:10h">27 de Junho</span></a>**

Nosso público é:

Para todos os públicos? (intergeracional, acima de 13 anos);  
Crianças podem jogar apenas junto com os pais.

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 21:11h">27 de Junho</span></a>**

D0:

Quem nunca jogou ou possui alguma dificuldade deve assistir aos video-livros dos mestres anteriores  
Se sabes jogar, pode prosseguir a partir desse roteiro respondendo as perguntas publicadas abaixo  
No desafio de hoje devem pesquisar: Sua genealogia.  
Quais os nomes de seus antepassados mais antigos ?  
Quanto mais melhor ao menos 8. Qual o significado e origem deles?  
Quais as plantas com as mesmas iniciais dos seus nomes ?  
Os nomes dados por especialistas para essas plantas?  
Com sua parte de solo perdida, nem herda terra nem colhe o que planta, sem direito a ter sua parte dela.  
Podemos escolher as boas sementes que precisamos e desejamos plantar, prover fruto individual e coletivo, conforme sua terra herdada, puder cultivar.

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 21:39h">27 de Junho</span></a>**

Fique atento ao programa da semana que vem...  
Fique atento ao programa do jogo da semana que vem...  
Fique atento ao programa do Multiversa da semana que vem...

**aml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sábado, 27 de Junho de 2020, 21:43h">27 de Junho</span></a>**

NEOLÓGICA – O JOGO DAS PALAVRAS LIVRES

LIPO – LÍNGUA PORTUGUESA OBJETIVA

ZONA FICCIONAL / IMAGINÁRIO E ZONA DOCUMENTAL / CIENTÍFICA

C: VAMOS ASSIM PROCURAR ESTUDAR MELHOR E TRABALHAR MELHOR

MELHOR INFORMADOS VAMOS ESTUDAR MELHOR E TRABALHAR MELHOR

**rmaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Domingo, 28 de Junho de 2020, 17:06h">28 de Junho</span></a>**

1-Headeven cachoeira

2-Antiguidade caverna de água

3-arroz rodando

4- Idade Média Alta – caverna com mais água

5-Idade Mercantil – da janela em direção ao mar com barco

6- Idade Industrial avançada ponto inicial das janelas quebradas

7- Idade Tecnológica – painel de botões e celular

8-Idade tecnologica janela com predinhos.

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 02 de Julho de 2020, 20:16h">02 de Julho</span></a>**

Enviei os arquivos do skybox e do novo mapa feito hoje para o vídeo! Segue link para baixar:

[we.riseup.net/assets/659847/SKYBOX-E-NO...](https://we.riseup.net/assets/659847/SKYBOX-E-NO...)

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Sexta, 03 de Julho de 2020, 19:29h">03 de Julho</span></a>**

Assaultcube está respondendo bem às transformações para se tornar Merca para vídeos. Mas está com mais de 200 MB, motivo pelo qual não o subirei aqui até depurar apenas pastas e arquivos essenciais. Mas segue editando, já com música, açaí, floresta e livre edição. Em breve mais novidades, neste canal... :D

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;">created:&nbsp;<span class="date" title="Terça, 14 de Julho de 2020, 17:07h">terça-feira</span><br>modified:&nbsp;<span class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 20:36h">quarta-feira</span></a>**

Desafios semanais para jovens amantes de aventuras e aprendizados constantes!!

E se as pessoas independente do cargo que ocupam pudessem escolher trabalhar 4 horas por dia no lugar de 8 horas? O que poderiam fazer nas 4 horas restantes?

Onde foi parar os bens deixados por nossos ancestrais?

Como conhecer nossos ancestrais pode tornar nossa vida melhor hoje?

E se soubéssemos quanto cada ancestral deixou de bens para a gente hoje?

Quem paga impostos pode ser considerado sócio investidor de empresas públicas com direito a receber por lucros e resultados?

Quais as necessidades comuns de todo ser humano, independente de cor, credo ou raça? O que todos precisamos?

Como garantir de todos tenham o que precisam?

Descubram os segredos por trás das suas séries e filmes preferidos, quais os elementos de roteiro, fotografia, a dose de drama, humor e terror e romance que faz as pessoas se identificarem com os personagens e gostarem dessas obras?O que elas tem em comum?

E se nenhum ser humano comesse carne?

E se os portugueses e outros países da Europa não tivessem colonizado o Brasil?

Imagine uma sociedade onde todo as pessoas trabalham e estudam em casa e os trabalhos operacionais são feitos por robos.

Quanto custa viver, morar e comer?

Quais os tipos de som que acalmam e perturbam a mente , qual explicação a ciência dá para isso? O que você sente ao ouvir cada um deles?

Como nossos antepassados vivam sem tecnologias?Quais as brincadeiras e recursos que usavam para se divertir?

Desafio da semana: pesquise práticas de ecologia doméstica inicie experimentos em sua casa e poste os resultados da experiência para nós, o que teve de fácil e difícil bom e ruim.

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Terça, 14 de Julho de 2020, 18:07h">terça-feira</span></a>**

“Com quanto dinheiro nascemos?”

“Quanto custa cuidar de todo mundo?”

“Quando nossos ancestrais não couberam na Terra?”

“E se o dinheiro fosse arroz?”

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;">created:&nbsp;<span class="date" title="Terça, 14 de Julho de 2020, 20:55h">terça-feira</span><br>modified:&nbsp;<span class="date" title="Terça, 14 de Julho de 2020, 21:45h">terça-feira</span></a>**

O que aconteceria se?

E se todas as cassas do mundo coletassem água da chuva?

E se todas as pessoas do mundo tivessem gerador eólico em suas casas?

(assistir o menino que descobriu o vento)

E se todas as pessoas do mundo captassem energia solar?

Quanto dinheiro cai do céu?

E se a moeda fosse arroz?Você poderia plantar o dinheiro.

E se a moeda de troca não fosse dinheiro mas alimento?Quantidade de grãos?

Como é criada uma lei?

Quais leis deveriam valer para todos?

Leis que não deviam mudar independente da época?

Como calcular quanto uma pessoa possui de patrimônio público e privado?

Qual a melhor forma de gerenciar um patrimônio?

De quanto em quanto tempo é necessário fazer reformas e manutenções de uma casa? Como fazer issode forma inteligente, gastando pouco?

Quantos vieram antes de nós? Porque se somarmos a quantidade de ancestrais de cada pessoa viva hoje a humanidade do passado não caberia na Terra?

Como calcular a quantidade de

Como garantir moradia, comida, saúde e educação para toda a humanidade?

Qual a diferença entre emprego e trabalho?

Imagine que as pessoas estão com um TBI – Transtorno Bipolar Ideológico, onde umas defende um lado da realidade e se cegam para o outro e outras defendem o lado oposto, ambos os lados têm elementos reais e inventados, como debates a solução de problemas humanos sem ser enquadrado em nenhum dos grupos? Como adotar uma linguagem neutra em meio a discursos ideológicos e parciais?

Como adotar uma postura imparcial e a prova de rótulos?

Qual a diferença entre opinião e fato?

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Terça, 14 de Julho de 2020, 23:16h">terça-feira</span></a>**

E se o voto não fosse secreto?

E se todo mundo soubesse o que todo mundo ganha?

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 01:21h">quarta-feira</span></a>**

O que a esquerda e a direita tem em comum?Como podem se unir para tornar o mundo um lugar melhor?

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 20:22h">quarta-feira</span></a>**

Próximas sextas-feiras de agora até o fim do ano:

01 → sexta-feira, 17 de julho de 2020  
 02 → sexta-feira, 24 de julho de 2020  
 03 → sexta-feira, 31 de julho de 2020  
 04 → sexta-feira, 07 de agosto de 2020  
 05 → sexta-feira, 14 de agosto de 2020  
 06 → sexta-feira, 21 de agosto de 2020  
 07 → sexta-feira, 28 de agosto de 2020  
 08 → sexta-feira, 04 de setembro de 2020  
 09 → sexta-feira, 11 de setembro de 2020  
 10 → sexta-feira, 18 de setembro de 2020  
 11 → sexta-feira, 25 de setembro de 2020  
 12 → sexta-feira, 02 de outubro de 2020  
 13 → sexta-feira, 09 de outubro de 2020  
 14 → sexta-feira, 16 de outubro de 2020  
 15 → sexta-feira, 23 de outubro de 2020  
 16 → sexta-feira, 30 de outubro de 2020  
 17 → sexta-feira, 06 de novembro de 2020  
 18 → sexta-feira, 13 de novembro de 2020  
 19 → sexta-feira, 20 de novembro de 2020  
 20 → sexta-feira, 27 de novembro de 2020  
 21 → sexta-feira, 04 de dezembro de 2020  
 22 → sexta-feira, 11 de dezembro de 2020  
 23 → sexta-feira, 18 de dezembro de 2020  
 24 → sexta-feira, 25 de dezembro de 2020  
 25 → sexta-feira, 01 de janeiro de 2021

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 20:37h">quarta-feira</span></a>**

Quais os nomes de seus antepassados mais antigos ?

Imagine uma sociedade onde todo as pessoas trabalham e estudam em casa e os trabalhos operacionais são feitos por robos.

Quanto custa viver, morar e comer?Como garantir moradia, comida, saúde e educação para toda a humanidade?

E se todas as cassas do mundo coletassem água da chuva?

E se todas as pessoas do mundo tivessem gerador eólico em suas casas?  
(assistir o menino que descobriu o vento)

E se todas as pessoas do mundo captassem energia solar?

Quanto dinheiro cai do céu?

E se a moeda fosse arroz?Você poderia plantar o dinheiro.

E se a moeda de troca não fosse dinheiro mas alimento?Quantidade de grãos?

Quantos ancestrais nossos haveriam na Terra a 20 gerações atrás?

O que aconteceu nas décadas zero?

Quantos vieram antes de nós? Porque se somarmos a quantidade de ancestrais de cada pessoa viva hoje a humanidade do passado não caberia na Terra?

Quando foi os anos zero?Quando foi o ano zero?

E se as pessoas independente do cargo que ocupam pudessem escolher trabalhar 4 horas por dia no lugar de 8 horas? O que poderiam fazer nas 4 horas restantes?

Onde foi parar os bens deixados por nossos ancestrais?

Como conhecer nossos ancestrais pode tornar nossa vida melhor hoje?

E se o voto não fosse secreto?

E se todo mundo soubesse o que todo mundo ganha?

Vamos ajudar no combate ao COVID19 ? Como fazer um modelo de pia feita de materiais reciclados que possa ser criada e usada por qualquer pessoa ?

Como produzir suprimentos de limpeza e para proteger gastando o minimo possível?

**maal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);  
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 20:57h">quarta-feira</span></a>**

Os rios mais poluídos das cidades da Terra podem ser fitorremediados?

Quais são as 20 maiores florestas urbanas da Terra?

Quanto dinheiro existe no mundo?

A quem pertence o conhecimento?

A planta Ficus ou unha-de-gato pode sequestrar gás carbonico de toda as cidades da terra?

Quantas pessoas morrem por dia?

Quantos bebes nascem por dia?

Qual seria o tamanho do terreno da casa de cada ser humano se a superfície habitável da Terra fosse dividida por todos os humanos que existem?

Qual o lugar mais quente da Terra?

Qual o lugar mais frio da Terra?

Qual o lugar mais escuro da Terra?

Qual os lugares da Terra que não possuem gravidade?

E se não existissem impostos?

Quantos tipos de impostos existem?

E se só existissem um documento para tudo?

Quantos tipos de documentos existem?

Qual o maior livro já escrito?

Qual o filme mais longo?

O que é considerado ecológico?

Qual o livro mais vendido da história?

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 20:58h">quarta-feira</span></a>**

A planta unha-de-gato é medicinal? Ver em [pt.wikipedia.org/wiki/Unha-de-gato](https://pt.wikipedia.org/wiki/Unha-de-gato)

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 21:33h">quarta-feira</span></a>**

Listando os 24 principais projetos para as perguntas...:

- 1 Isocracia 3.0
- 2 Meritocracia 3.0
- 3 Trabalhismo 3.0
- 4 ISO 3.0
- 5 Sistema Bancário 3.0
- 6 Moeda Fantasma
- 7 Genealogia Exponencial
- 8 Mito da Segurança (Inclui o Criptografia Antrópica, o Treino Militar para Todos e o Armas Não Letais)
- 9 Perfil AMPLO (Inclui o Maldição do Papel)
- 10 Modo Produtivo 3.0
- 11 MultiContrato / MultiEscritório
- 12 Ecometria
- 13 Ecograde / "O"
- 14 MOHABE
- 15 Roupas Multifuncional
- 16 Tiara-Celular / "Arandela"
- 17 Engenharia Colaborativa
- 18 Gradiente
- 19 Floresta de Sensores / Orquestra Aleatória / VIRTUALIDADE (sensores fazem coisas da realidade densa (a nossa) serem traduzidas em elementos virtuais – como sons (engloba o Orquestra Aleatória) e imagens (engloba o Floresta de Sensores) e outros impulsos diferentes...)
- 20 Artepédia
- 21 Escola Produtiva
- 22 Interface da Gestão Internacional
- 23 Homenismo
- 24 Contratheos

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 21:44h">quarta-feira</span></a>**

Catálogo de perguntas recusadas em 15-07-2020:

- Por que as pessoas zombam de quem não sabe?
- Quais foram os primeiros combustíveis utilizados pelos seres humanos?
- Quais foram e são os ... usados pelos seres humanos?
- Como foram criados os jornais no mundo?

Quais as 100 maiores tragédias conhecidas por causar a maior quantidade de mortes em todo o mundo humano por motivos religiosos / e como elas se desenrolaram...?

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 21:57h">quarta-feira</span></a>**

Gerador genérico de perguntas:

Quais foram / O que fizeram as X pessoas da profissão Y mais conhecidas?  
Quais foram, quais são e como foram criados os X ... (materiais / produtos / serviços / mecanismos / métodos / energias / registros) usados pelos ... seres humanos?

**rmaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 22:04h">quarta-feira</span></a>**

Qual a noite mais longa da Terra?

Qual o dia mais longo da Terra?

Quantos tipos e modelos de veículos elétricos os humanos já inventaram?

Quantos navios elétricos já foram criados?

Quantos aviões elétricos já foram criados?

Como funcionam as vacinas?

De quantos recursos a humanidade precisa para ninguém precisar dormir nas ruas?

Qual o peso da mínima quantidade de alimentos que um ser humano precisa por dia para sobreviver?

Qual a quantidade e a qualidade mínimas de alimentos que um ser humano precisa para sobreviver a cada dia?

Qual a quantidade e a qualidade mínima de alimentos que um ser humano precisa para sobreviver a cada dia?

Qual o espaço mínimo que um ser humano precisa ocupar na Terra para sobreviver?

Quantos passos cada ser humano precisa dar durante sua vida na Terra?

Quais são os bons sentimentos que somados geram a felicidade?

Qual a diferença entre o vinho e o suco de uva?

Quantos litros de água potável existem no mundo?

Qual o tempo máximo que se deve ficar na frente de uma tela eletrônica?

Porque quase não existem dentistas nos hospitais ?

Qual foi o primeiro navio construído pelos seres humanos?

Como foram solucionadas as maiores crises que o mundo já enfrentou?

Qual foi o primeiro combustível usado pelo homem?

Quantos tipos de energias limpas existem?

Quantos tipos de alimento vegetal você pode ter em um quintal?

Quantos povos humanos existem na Terra?

O que aconteceria se tivéssemos três governos ao mesmo tempo em cada república, um para a direita outro para a esquerda e outro para os independentes?

Quantas árvores foram necessárias para criar todos os livros que a humanidade já produziu?

Quanta energia é gasta para fabricar um celular?

????O que dá mais lucro para a humanidade

O que faz a humanidade ganhar mais, o que produz de duradouro ou para descarte?

Quanto tempo dura uma viagem a pé ao redor da Terra?

Quantos navios afundados existem nos mares e oceanos

Quem plantou os frutos das florestas?

Quem foram as Evas Mitocondriais?

Em quantas partículas se divide o átomo?

O que significa átomo e em quantas partículas se divide?

Diferença entre opinião e fato?

Quantas estátuas gigantes existem no mundo humanos e quais as origens delas?

Quais são as armas não letais que existem?

A qual arte marcial se aplica a frase: "O melhor ataque é a defesa?"

A qual arte marcial melhor se aplica a frase: "O melhor ataque é a defesa?"

Quais as cidades extintas são conhecidas hoje?

Quais cidades fantasmas são conhecidas hoje?

Quais são as 100 maiores construções do mundo humano atual e antigo?

Quantas tribos existem e já existiram na América?

Quantas tribos existem e já existiram na Oceânia?

Quantos povos existem e já existiram na Europa ?

Quantos povos existem e já existiram na África ?

Quantos povos existem e já existiram na Ásia ?

Quantos tipos de moedas existem no mundo humano?

Quantos tipos de moedas são usadas pelos seres humanos?

São e foram usadas pelos seres humanos?

Quais os idiomas e dialetos usados pelos seres humanos?

Quem inventou o sapato?

Quais são os jornais de papel mais conhecidos em todo o mundo humano?

Como se diz liberdade de expressão em cada idioma e dialeto da humanidade?

O que aconteceria se todas as casas fossem carros?

O que aconteceria se todas as casas fossem navios?

O que aconteceria se todas as casas fossem aviões?

O que fizeram as 30 mulheres engenheiras mais conhecidas?

O que fizeram as 100 cientistas mulheres mais conhecidas?

Quantas mortes já foram causadas em todo o mundo humanos por motivos religiosos?

Quais as 100 maiores tragédias conhecidas por terem causado os maiores números de mortes por motivos religiosos?

Quais os 50 navios fantasmas mais conhecidos na história humana até hoje?

Quantos tipos de submarinos existem?

Quantas pessoas cabem no maior submarino que existe?

Como funciona e como foi fabricado o primeiro submarino que existe?

Como eram os óculos da pré-história?

Quais são os 100 materiais mais usados por todas as indústrias do mundo humano?

Quais os materiais que foram abandonados pelas indústrias na Terra e porque?

Onde eram formados os criadores do primeiro curso de ensino superior da Terra?

ENIGMAS IRÔNICOS??

Quais são as tecnologias que trazem paz sem causar mortes?

**maal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 23:00h">quarta-feira</span></a>**

E se todas as cidades fossem uma só?

Quais são as maiores qualidades e os piores defeitos das 50 maiores cidades da Terra?

Como seria uma multa negativa?

E se todos fossem premiados por suas boas ações?

Como dobrar os empregos em todo o mundo humano?

E se as pessoas pagassem imposto pelas coisas públicas que elas usassem?

E se todos fossem sócios dos bancos?

E se os bancos fossem sócios de todos os empreendedores?

E se ao invés de juros os bancos ganhassem uma porcentagem do lucro dos seus clientes?

**maal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 23:20h">quarta-feira</span></a>**

O que acontece com os centavos que sobram das contas para dividir dinheiro que não dão exatas?

Seria possível trocar impostos pelas sobras de centavos do sistema financeiro mundial?

Cada ancestral que tivemos nos deixou pelo menos uma moeda?O que aconteceu com elas?

Quais foram as piores falhas dos melhores sistemas de segurança do mundo?

E se todas as pessoas tivessem direito a treinamento militar?

Quantos tipos de documentos existem e o que aconteceria se todos virassem um só em um único Perfil Amplo?

E se todos os produtos fossem alugados ao invés de vendidos e tivessem garantia vitalícia permanente?

E se todas as garantias fossem vitalícias?

E se fizéssemos tudo em nossa casa?

Qual a melhor e mais ecológica medida de consumo para cada um dos habitantes da Terra?

E se todas as moradias fossem verticais?

E se todas as casas fossem de montar como lego?

Roupa multifuncional?

E se qualquer peça de roupa pudesse se acoplar e se transformar em outras?

MUNDO CONSEQUENTE

E se usássemos apenas um único tipo de dispositivo móvel sem precisar usar as mãos ( ERE ) ?

O que aconteceria se todos os engenheiros e estudantes do mundo se unissem para construir as coisas de que precisamos?

O que aconteceria se a graduação durasse a vida toda?!!!

E se tivéssemos sensores onipresentes???

O que é necessário para construirmos uma Artepédia enciclopédia e galeria digital, mundial de arte?

E se todas as escolas tivessem que ser produtivas e seus alunos ganhassem por tudo que produzem enquanto aprendem?

O que aconteceria se tivéssemos um mesmo herpe/crm/bi para controlar o sistema de produção de todo o mundo?

**rn**aal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quarta, 15 de Julho de 2020, 23:22h">quarta-feira</span></a>

O que aconteceria se todos os homens apoiassem as feministas?

E se Deus passasse a ser considerado a soma de todos os seres vivos somadas aos mortos?

**rn**aal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;">created:&nbsp;<span class="date" title="Quinta, 16 de Julho de 2020, 20:30h">8:30<span>PM</span></span><br>modified:&nbsp;<span class="date" title="Quinta, 16 de Julho de 2020, 21:17h">9:17<span>PM</span></span></a>

Precisamos estar atentos a essas regras para não perder conteúdos:

This is an etherpad service hosted by Riseup. Riseup provides secure online communication tools for people and groups working for liberatory social change.

Riseup depends on donations from users like you to keep going. Please visit [riseup.net/donate](https://riseup.net/donate) to contribute.

WARNING: This “pad” is a collaborative document that can be edited by anyone who has the URL. If you use an obvious name for the pad, it could be guessed.

WARNING: This pad will be DELETED if 60 days go by with no edits. There is NO WAY to recover the pad after this happens, so be careful!

If you want a pad to be kept for up to one year (365 days) without edits, append the word “-keep” to the end of the pad name.

If you want a pad to be deleted after one day, append the word “-tmp” to the end of the pad name.

For example:

- [pad.riseup.net/p/1234-tmp](https://pad.riseup.net/p/1234-tmp) => deleted after 1 day of inactivity

- [pad.riseup.net/p/1234](https://we.riseup.net/p/1234) => deleted after 60 days of inactivity
- [pad.riseup.net/p/1234-keep](https://we.riseup.net/p/1234-keep) => deleted after 365 days of inactivity

Abusive behavior is not allowed on this service. Please visit [support.riseup.net](https://support.riseup.net) to report any problems.

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 16 de Julho de 2020, 21:04h"> 9:04<span>PM</span></span></a>**

/..\

1- Como se diz liberdade de expressão em cada idioma e dialeto da humanidade?

2- Quantas moedas cada país do mundo já teve e porque elas sumiram?

3- Quantos povos existem e já existiram no mundo?

**hazatml on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 16 de Julho de 2020, 21:16h"> 9:16<span>PM</span></span></a>**

ATENÇÃO!! Eixos Temáticos definidos pelo SESC que Enquadram Melhor nas nossas ações:

OBS.: Listados do MAIS ENQUADRÁVEL para o menos enquadrável, por ordem:

Cultura Digital e Hackerismo

—> Construção de Rede e Colaborativismo;

Artes Visuais e Artes Gráficas

—> História da Arte (?);

Audiovisual / Imagem e Som

—> Vídeo → Roteiro, narrativa;

Técnicas Construtivas

—> Do It Yourself / Do It Together;

—> Arquitetura → Modelagem 3D;

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 16 de Julho de 2020, 21:18h"> 9:18<span>PM</span></span></a>**

UMA PERGUNTA PARA RESPOSTAS INFINITAS

JOGANDO PERGUNTAS – PERGUNTA DA JOGADA – AULA DE HOJE

PERGUNTAS JOGADAS – PERGUNTAS DA JOGADA – O JOGO DAS PERGUNTAS – PERGUNTA DESAFIO – O DESAFIO DAS PERGUNTAS – PERGUNTAS INFINITAS – O LIVRO DAS PERGUNTAS INFINITAS – PERGUNTAS PARA RESPOSTAS INFINITAS -

O LIVRO DIGITAL DAS JOGADAS DA VIDA

PARA RESPONDER EM FAMÍLIA – PARA CALCULAR COM A FAMÍLIA

CALCULANDO COM A FAMÍLIA – CALCULE COM A FAMÍLIA – CALCULE JUNTO COM SEUS FAMILIARES

MEDIDAS DO MUNDO – MEDIDAS DA TERRA EDIDAS HUMANAS – DA HUMANIDADE

ATIVIDADES PARA GENTE COM ACESSO E PARA GENTE SEM ACESSO

NÚCLEO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO: NTI

ESCRITA COLETIVA DE FICÇÃO : AINDA NÃO REALIZADO /..\ PROGRAMAÇÕES REGULARES -

SOFTWARES LIVRES QUE SÓ RODAM EM GNU/LINUX E QUE SÃO USADOS NA PRODUÇÃO DE AULAS

!!!! O QUE FAZER QUANDO AS TECNOLOGIAS NÃO FUNCIONAM?

REDUNDÂNCIA DE RECURSOS PARA ALTA DISPONIBILIDADE : MISSÃO SOCIOAMBIENTAL CRÍTICA

O QUE O BOM RETIRO TEM A VER COM ESCRITA E FICÇÃO?

JJJ

REPLICAÇÃO DE CONTEÚDO PARA PRESERVAR – BCAP!!!

OOO

MOODLE

CURSOS MULTIPLATAFORMAS

**rnal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 16 de Julho de 2020, 21:24h"> 9:24<span>PM</span></span></a>**

01 → sexta-feira, 17 de julho de 2020 UMA PERGUNTA PARA RESPOSTAS INFINITAS  
 02 → sexta-feira, 24 de julho de 2020  
 03 → sexta-feira, 31 de julho de 2020  
 04 → sexta-feira, 07 de agosto de 2020  
 05 → sexta-feira, 14 de agosto de 2020  
 06 → sexta-feira, 21 de agosto de 2020  
 07 → sexta-feira, 28 de agosto de 2020  
 08 → sexta-feira, 04 de setembro de 2020  
 09 → sexta-feira, 11 de setembro de 2020  
 10 → sexta-feira, 18 de setembro de 2020  
 11 → sexta-feira, 25 de setembro de 2020  
 12 → sexta-feira, 02 de outubro de 2020  
 13 → sexta-feira, 09 de outubro de 2020  
 14 → sexta-feira, 16 de outubro de 2020  
 15 → sexta-feira, 23 de outubro de 2020  
 16 → sexta-feira, 30 de outubro de 2020  
 17 → sexta-feira, 06 de novembro de 2020  
 18 → sexta-feira, 13 de novembro de 2020  
 19 → sexta-feira, 20 de novembro de 2020  
 20 → sexta-feira, 27 de novembro de 2020  
 21 → sexta-feira, 04 de dezembro de 2020  
 22 → sexta-feira, 11 de dezembro de 2020  
 23 → sexta-feira, 18 de dezembro de 2020  
 24 → sexta-feira, 25 de dezembro de 2020  
 25 → sexta-feira, 01 de janeiro de 2021

**rnal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;); parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;); parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span class="date" title="Quinta, 16 de Julho de 2020, 22:03h">10:03<span>PM</span></span></a>**

Aproximadas 200 nações existentes hoje e toda ou qualquer nação que existe e já existiu?

01 → sexta-feira, 17 de julho de 2020 → UMA PERGUNTA PARA RESPOSTAS INFINITAS  
 02 → sexta-feira, 24 de julho de 2020 → JOGANDO PERGUNTAS  
 03 → sexta-feira, 31 de julho de 2020 → PERGUNTA DA JOGADA  
 04 → sexta-feira, 07 de agosto de 2020 → AULA DE HOJE  
 05 → sexta-feira, 14 de agosto de 2020 → PERGUNTAS JOGADAS  
 06 → sexta-feira, 21 de agosto de 2020 → PERGUNTAS DA JOGADA  
 07 → sexta-feira, 28 de agosto de 2020 → O JOGO DAS PERGUNTAS  
 08 → sexta-feira, 04 de setembro de 2020 → PERGUNTA DESAFIO  
 09 → sexta-feira, 11 de setembro de 2020 → O DESAFIO DAS PERGUNTAS  
 10 → sexta-feira, 18 de setembro de 2020 → PERGUNTAS INFINITAS  
 11 → sexta-feira, 25 de setembro de 2020 → O LIVRO DAS PERGUNTAS INFINITAS  
 12 → sexta-feira, 02 de outubro de 2020 → PERGUNTAS PARA RESPOSTAS INFINITAS  
 13 → sexta-feira, 09 de outubro de 2020 → PERGUNTA DE HOJE  
 14 → sexta-feira, 16 de outubro de 2020 → O LIVRO DIGITAL DAS JOGADAS DA VIDA

15 → sexta-feira, 23 de outubro de 2020 → PARA RESPONDER EM FAMÍLIA  
16 → sexta-feira, 30 de outubro de 2020 → PARA CALCULAR COM A FAMÍLIA  
17 → sexta-feira, 06 de novembro de 2020 → CALCULANDO COM A FAMÍLIA  
18 → sexta-feira, 13 de novembro de 2020 → CALCULE COM SEUS AMIGOS  
19 → sexta-feira, 20 de novembro de 2020 → CALCULE MEDIDAS DO MUNDO  
20 → sexta-feira, 27 de novembro de 2020 → PLA – PERGUNTAS LIVRO AMPLO  
21 → sexta-feira, 04 de dezembro de 2020 → JA – JOGO AMPLO  
22 → sexta-feira, 11 de dezembro de 2020 → CAM – CALCULANDO ASSUNTOS DO MUNDO  
23 → sexta-feira, 18 de dezembro de 2020 → NIM – NARRATIVA INTERATIVA MULTIPLATAFORMA  
24 → sexta-feira, 25 de dezembro de 2020 →

**rnaal on <a href="#" class="dotted" onclick="var parent = this.up(&quot;div&quot;);  
parent.toggleClassName(&quot;hide&quot;);  
parent.siblings().last().toggleClassName(&quot;hide&quot;); return false;"><span  
class="date" title="Quinta, 16 de Julho de 2020, 22:03h">10:03<span>PM</span></span></a>**

Sistema A.M.P.L.O.,  
RPG como Roteiros Para Grupos  
Nossas Narrativas Interativas Multiplataformas – NIMs  
Multiversa  
Recubica  
Faz a conta  
Ecometria  
ISO (  
(Pegar uma população do mundo / listar seus aspectos populacionais e referentes a seus benefícios / impostos / )