

Jogo Cartas para o Futuro

Salve, salve professora(or)!

O que você espera do futuro?

Pergunta profunda para começar nossa conversa do dia, não é mesmo? Nós, educadoras(es) do programa Escolas baseadas na Natureza, acreditamos num futuro mais sustentável, justo e equitativo. Onde a paz, a harmonia com a natureza e entre os povos seja pulsante em nossos territórios, ecossistemas e escolas.

Imagine se tivéssemos o poder de reiniciar o nosso planeta, como em um jogo... Recomeçar. Redesenhar as regras — essas, arbitrárias, que há tanto tempo privilegiam poucos em detrimento de muitos, e também da natureza que sustenta a vida. Rever nossas escolhas.

E, dessa vez, construir um mundo onde o cuidado, a colaboração, o respeito à diversidade e a harmonia fossem os pilares de tudo. Que decisões você tomaria? O que mudaria?

Não custa nada sonhar um pouco, não é mesmo?!



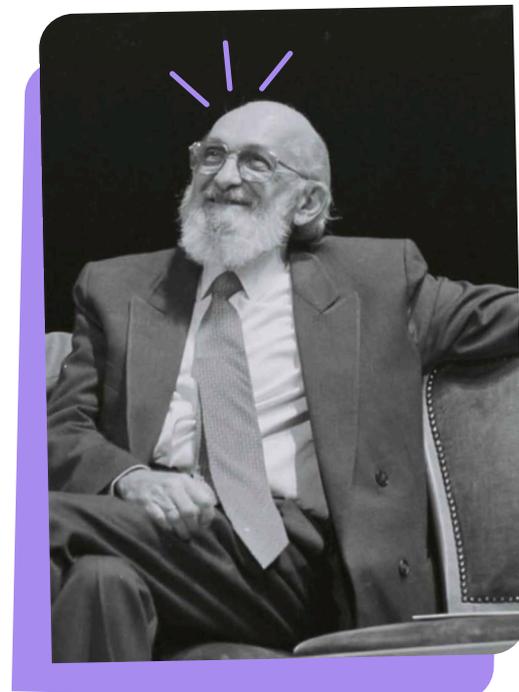
Esperança, minha gente! “É preciso ter esperança, mas ter esperança do verbo esperar; porque tem gente que tem esperança do verbo esperar. E esperança do verbo esperar não é esperança, é espera.

Esperançar é se levantar, esperançar é ir atrás, esperançar é construir, esperançar é não desistir! Esperançar é levar adiante, esperançar é juntar-se com outros para fazer de outro modo.” Essa boniteza de conceito criado pelo nosso bom e velho amigo Paulo Freire é parte da inspiração do nosso jogo Cartas para o futuro.

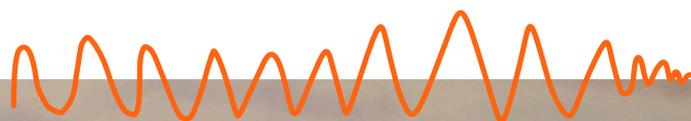
Em Pedagogia da Esperança: um reencontro com a Pedagogia do Oprimido, livro lançado em 1992, Freire nos convoca a olhar para a esperança como parte fundamental nos processos de transformação social. Através da luta coletiva e ações sistematizadas é possível transformar essa força em metodologia cotidiana, contribuindo diretamente para a construção de futuros melhores. É a educação como ato político!

Este jogo traz a carta como instrumento de comunicação importante entre as pessoas.

Muitas(os) das(os) estudantes, sobretudo neste tempo em que nossas atenções são disputadas por telas e aparelhos eletrônicos, podem nunca ter tido contato com uma carta manuscrita ou datilografada, por exemplo. Ou ainda, para as pessoas que não tiveram a oportunidade da alfabetização e da escrita, mas tiveram acesso ao universo das rádios, onde cartas eram lidas ao vivo para pessoas que estavam em lugares muito distantes.



Isso pode, de fato, ser uma novidade para grande parte da comunidade escolar.



pede
pudua

Cartas para o futuro é um jogo que busca provocar reflexões sobre a relação sociedade-natureza-educação, de forma didática, criativa e envolvente.

Um convite para pensar os desafios do presente e sonhar futuros mais justos e sustentáveis, que poderá ser desenvolvido com pessoas de várias idades.

Esta é uma proposta pedagógica em diálogo com Arte Educação, que pode ser apropriada e adaptada por educadoras(es) de diversas áreas do conhecimento. Além de ser um exercício estratégico para pessoas alfabetizadas, também pode ser um caminho para a alfabetização.

Mas, não se preocupe! O jogo é desenvolvido para todas as pessoas, então, nossa sugestão é que você observe à diversidade que compõe a turma para acolher todas(os) estudantes.

Sugerimos alguns materiais de apoio para que você possa se sentir segura(o) no momento da atividade. Vamos começar?

Materiais de apoio para aplicação do jogo:

- [Cartas pedagógicas](#)
- [Cartas para uma educação antirracista](#)
- [Cartas, memória e luta](#)
- [Áudio Cartas](#)
- [Cartas e educação popular](#)
- [Cartas como intercâmbio cultural](#)
- [Cartas em Libras](#)
- [Cartas audiovisuais](#)
- [Cartas performance](#)

Habilidades BNCC alinhadas ao jogo:

EF09CI13: Propor ações individuais e coletivas para resolver problemas ambientais, com base em exemplos de consumo consciente e sustentabilidade.

EF05GE10: Reconhecer e comparar atributos da qualidade ambiental e formas de poluição.

EI02ET03: Compartilhar situações de cuidado de plantas e animais.

EF07CI13: Descrever o efeito estufa e seu papel no desenvolvimento da vida na Terra.

EF08CI16: Identificar alterações climáticas regionais e globais. Discutir iniciativas que contribuam para restabelecer o equilíbrio ambiental.

EF09CI13: Propor iniciativas para solucionar problemas ambientais. Analisar ações de consumo consciente e de sustentabilidade.



Habilidades BNCC alinhadas ao jogo:

EF04LP10: Ler e compreender, com autonomia, cartas pessoais de reclamação, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero carta e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.

EF15LP09: Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

EF15LP12: Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.

EF15AR01: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

EF15AR03: Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.

EF15AR04: Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

EF15AR05: Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

EF15AR06: Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

EF15AR12: Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.

EF69AR03: Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.

EF69AR31: Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.



Instruções do jogo Cartas para o futuro

1 Prepare a sala com as cadeiras e mesas para formar 4 grupos e estrutura básica de projeção (TV, computador, data show, o equipamento que você tiver). O jogo parte da apresentação de algumas imagens de obras de arte como elemento disparador das cartas. Caso não tenha equipamentos de projeção, sugerimos a impressão das imagens.

2 Após passar as imagens, peça que o grupo escolha uma das obras como ponto de partida para a carta que eles terão que desenvolver. Sugerimos os seguintes formatos:

- Carta-letra: cartas manuscritas.
- Cartas-performance: cartas que podem ser escritas com o seu corpo por meio da dança, teatro, mímica, apresentação musical.
- Áudio-cartas: cartas gravadas utilizando apenas os sons.
- Cartas-imagéticas: cartas em formato de desenhos, pinturas, audiovisual, fotografia, bordado, colagem e etc.

A ideia é criar uma carta para alguém que está no futuro, inspirada na obra escolhida, sobre como atravessamos as dificuldades socioambientais do presente. É para deixar a imaginação, a criatividade e a esperança fluírem, com muita responsabilidade e cuidado.

3 Importante: os grupos não podem contar para os outros sobre a escolha. O jogo se baseia exatamente no desafio de adivinhar qual obra foi escolhida como ponto de partida.

4 Dê um tempo de 20 a 30 minutos para que os grupos elaborem. Traga para sua narrativa os pontos centrais do desenvolvimento de uma carta (data, local, remetente, destinatário e por aí vai). Após a elaboração, inicie o jogo. importante: os grupos não podem contar para os outros sobre a escolha. O jogo se baseia exatamente no desafio de adivinhar qual obra foi escolhida como ponto de partida.

5 **Acordos:** não pode interromper o colega durante as apresentações, nem zombar das escolhas do formato das cartas, é inadmissível qualquer manifestação de desrespeito e deve-se respeitar o tempo estabelecido.

6 Você pode definir o tempo para cada apresentação, mas, sugerimos que não extrapole 5 minutos para trazer ritmo ao desenvolvimento do jogo.

7 Após cada apresentação, conte até 5, vagarosamente, e o grupo que levantar primeiro as mãos, todas(os) juntas(os), pode iniciar a tentativa de adivinhar qual obra inspirou a criação da carta. Não conseguiu, faça novamente a contagem e continue.

8 O grupo que acertar mais, ganha o “direito” de escolher qual ou quais cartas consideram mais interessantes para “endereçar para o futuro”. Se for uma carta-letra, a ideia é que você guarde e leia para todas(os) no fim do ano letivo de 2025, para que o ano de 2026 seja inspirado neste esperar. Se for uma carta-performance o convite é que você filme com o celular ou equipamento disponível para este registro e salve em local seguro para acessar na mesma

situação supracitada. O mesmo se aplica para as áudio-cartas. No caso das cartas-imagéticas sugerimos que você fotografe ou guarde o arquivo físico em local seguro para também acessar ao fim de 2025. Sugerimos ainda que caso a escola tenha redes sociais, que esse material seja compartilhado ao final do ano letivo!



Sugestão das Imagens

Paisagens Antrópicas do artista Christian Cravo - “Ele propõe uma visão inovadora de áreas frequentemente negligenciadas, apresentando-as como ambientes em constante transformação e resiliência. Pelo conceito de “processos movediços”, Cravo sugere que essas paisagens estão em fluxo contínuo, tornando-se lugares de regeneração e potencial inovação.” [Fonte.](#)

A Mudança do artista Marepe - “A arte de Marepe está diretamente ligada ao mundo atual, portanto, seus referenciais estão na própria história contemporânea e suas interfaces.” [Fonte.](#)

Nau Frágil da artista Priscila Rezende - “A inserção e presença do indivíduo negro na sociedade brasileira atuam como principais norteadores e questionamentos levantados no trabalho de Priscila Rezende.” [Fonte.](#)

Obra da série Aceita? do artista Moisés Patrício - “Artista visual, trabalha com fotografia, vídeo, performance, rituais e instalações em obras que tratam de elementos da cultura latina, afro-brasileira e africana.” [Fonte.](#)

A queda do céu e a mãe de todas as lutas da artista Daiara Tukano - “Reconhecida por sua produção artística ligada ao sagrado, à ancestralidade e à identidade indígenas e por sua militância nos movimentos indígena e feminista, Daiara Tukano entrelaça artes visuais, comunicação e direitos humanos em sua atuação.” [Fonte.](#)

Dxahá patxitxá kuyuna da artista Arissana Pataxó - “Em suas obras, a artista retrata a pluralidade de povos indígenas frente a resistência de permanência em solo brasileiro - reforçando a importância da memória e das tradições de seu povo”. [Fonte.](#)



Exemplo:

Minas Gerais, Belo Horizonte, 17 de junho de 2025.

Querido futuro,

No caminho para a nossa escola, passava um rio muito limpo que estava sendo poluído. Criamos uma campanha educativa com os nossos professores da disciplina de projeto de vida, coletamos os entulhos jogados na margem do rio e criamos um desfile de modas com o que foi possível encontrar.

Se você soubesse, foi um grande sucesso! Até a Marcinha que trabalha na cantina desfilou. Construimos na aula de arte um cartaz e colamos perto do muro que beira o rio, onde o pessoal jogava o lixo. No cartaz, a gente sugeriu que as pessoas cuidassem do planeta, senão, não teria mais água. Espero que tenha dado certo e que você possa navegar no barco. Eu vou deixar de presente pra você. Com o tempo, pode ser que cresçam plantas com flores.

Carta inspirada na imagem 03 da artista Priscila Rezende.



Professora (or), que tal experimentar?

É importante trabalhar com as(os) estudantes uma educação ambiental que perpassa várias dimensões. E que é possível falar e vivenciar a temática de maneiras diversas com recursos pedagógicos acessíveis.

Não se esqueça que você tem autonomia para escolher outras imagens e criar outra dinâmica para aplicação do jogo. Gostaríamos de te contar, por fim, que criamos esta experimentação com muito carinho. Inspiradas no sonho coletivo de construir um presente conectado a um futuro mais justo e sustentável por meio da educação, da arte e daquilo que é mais precioso para o bem viver: a natureza.

Um grande abraço!
Até o futuro, companheiras (os).

