

PoN!

A ILHA DOS TATUS



POLÍTICAS DA NATUREZA

KIT PEDAGÓGICO

COMO FAZER E APOSTILAS

Oficinas educativas, divertidas e envolventes sobre o tema das mudanças climáticas com o jogo para celular “PoN! – A Ilha dos Tatus”.

Idade 12+ | 5-30 Participantes

POW!

A ILHA DOS TATUS



PARCEIROS



EDITORIAL KIT PEDAGÓGICO



PROJETO:
MATTHIAS LÖWE



CONSULTORIA:
TAINÁ FELIX
JADERSON SOUZA



TRADUÇÃO E REVISÃO
ANTONIO CARLOS SANDOVAL
RODRIGO GERSTNER



DIAGRAMAÇÃO:
GUILHERME BRESOLA

VISÃO GERAL

O que está incluído?

Guias não-Interativos

Sobre	04
Como usar os Guias	05
Ação-ativista (Módulo Núcleo)	06
Biobalanco (Módulo A)	10
Pontos Críticos (Módulo B)	12
Robôs vs Tatus (Módulo C)	14

Apostilas

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável	15
Cartão Atenção	16
Manual PoN no PC	17
Cartaz Como Protestar	18
Protesto do Tatu	19
Pegada do Carbono	21
Regras de Pontos Críticos	23
Jogo de Tabuleiro Robô vc Tatu	25

SOBRE

Políticas da Natureza (ou abreviação: PoN) é uma iniciativa intercultural. O jogo para celular "PoN! A Lha dos Tatus", criado em uma grande colaboração brasileira-europeia, é baseado no jogo de tabuleiro PoN, que foi criado por Jacob Raffn e Frederik Lassen (Dinamarca), que por sua vez foi inspirado nos conceitos do filósofo francês Bruno Latour, publicados em seu livro "Politiques de la Nature", que aborda as relações entre humanos e natureza para além de uma perspectiva antropocêntrica.



Scaneie com a câmera do celular este QRCode para conferir o vídeo de apresentação do Kit Pedagógico.

O JOGO

No jogo para celular PoN!, os jogadores são tatus pacíficos que vivem em uma ilha ameaçada por terríveis robôs que cortam árvores, poluem rios, mineram e queimam, destruindo a natureza. Diante de tamanha devastação, o ecossistema da ilha torna-se cada vez mais instável, podendo entrar em colapso e desaparecer por completo.

Um grupo de corajosos tatus decide enfrentar os robôs e proteger a ilha. E é aí que eles descobrem que seus inimigos não são apenas máquinas. São outros tatus, como eles, mas presos em conchas robóticas, incapazes de pensar ou agir por conta própria.

Os jogadores então precisam trabalhar em equipe e libertar seus amigos da dominação robótica, para que, juntos, todos defendam a natureza e ajudem a restaurar o equilíbrio da ilha.

O KIT PEDAGÓGICO

Este kit visa incorporar o jogo em oficinas divertidas e envolventes, para fornecer uma maneira simples de mergulhar nas temáticas complexas e iniciar uma discussão prática sobre elas de maneira significativa.

Incluído neste kit, você encontrará um módulo principal e três módulos adicionais. Todos eles vêm com uma planilha interativa de Excel (os guias do workshop), orientando todas as etapas necessárias e fornecendo uma maneira de planejar o tempo, além de materiais impressos e apresentações digitais.

Ação-ativista (Módulo-núcleo)	Pesquise métodos para mudar e dê voz a eles em um protesto fictício do jogo.
Biobalço (Módulo A)	Criação de quiz sobre "Pegadas de carbono".
Pontos Críticos (Módulo B)	Jogo de dedução social sobre pontos críticos e seus indicadores.
Robôs vs Tatus (Módulo C)	Roleplay (encenação) em grupo sobre o que leva as pessoas a danificar a natureza.

PREPARAÇÃO

É melhor ter uma ideia do workshop de antemão, jogando você mesmo. Nem todos os materiais ou etapas são obrigatórios - você pode encontrar algumas opções que funcionam melhor para você. Como todo o nosso conteúdo está sob uma licença REA (Recursos Educacionais Abertos) (CC BY-SA, PoN), você pode alterar tudo como quiser e até redistribuí-lo.

É uma boa ideia começar com o guia. Nós o preparamos de forma que seja possível adaptá-lo às suas necessidades.

ORGANIZAÇÃO

Onde e quando é realizado o workshop? Quantos participantes provavelmente participarão? Você tem espaço e comida suficientes em suas instalações para isso ou está se mudando para um local maior? Talvez o workshop também possa ser combinado com outro evento, integrado a uma semana de projeto, ou talvez você conheça especialistas que também podem dar uma palestra sobre o tema.

COMO USAR OS GUIAS

Políticas da Natureza: Módulo Núcleo - Ação Ativista						
<div style="text-align: right;"> 01 Grupos 5 participantes </div>						
<div style="text-align: center;"> 02 Fase 0: Tarefas Pré-Workshop </div>						
Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderação	Comentários	Tempo
0	Perceber as mensagens e os temas do jogo, sua história e seu potencial, bem como os fundamentos técnicos. Observar como a educação em torno desses temas ainda pode ser feita de maneira divertida e envolvente.	Se os participantes não puderem jogar o jogo durante o workshop devido à tecnologia disponível ou ao tempo, eles devem ser instruídos de fazerem isso antes do workshop.	Link para o jogo.			03 0 a 30
04 Tempo Total Estimado do Módulo Núcleo: 60 min a 363 min						

- 01 Aqui você define com quantos grupos você planeja trabalhar.
- 02 Os blocos de fase estruturam as etapas individuais. Antes ou depois deles é uma boa hora para possíveis pausas. O tempo total do bloco pode ser visto em sua coluna de tempo.
- 03 Aqui você pode ver uma estimativa de tempo total em minutos.
- 04 Ao final de cada módulo, você pode ver o tempo total de cada um, facilitando o planejamento da atividade.

MÓDULO NÚCLEO

Os guias interativos (tabelas do Excel) são perfeitos para encontrar a programação certa para o tamanho e horário do seu grupo. Se quiser correr com o tempo normal ou não tiver acesso às tabelas, você também pode imprimir os seguintes guias não interativos e marcar os tempos manualmente na coluna "Você".

Grupos
5 participantes
Políticas da Natureza: Módulo Núcleo - Ação Ativista
Fase 0: Tarefas Pré-Workshop

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderação	Comentários	Tempo
0	Perceber as mensagens e os temas do jogo, sua história e seu potencial, bem como os fundamentos técnicos. Observar como a educação em torno desses temas ainda pode ser feita de maneira divertida e envolvente.	Se os participantes não puderem jogar o jogo durante o workshop devido à tecnologia disponível ou ao tempo, eles devem ser instruídos de fazerem isso antes do workshop.	Link para o jogo			0 a 30

Fase 1: Aquecimento e Introdução

1	Mergulhe nos papéis. Os participantes fazem parte de uma rede global de ativistas ambientais chamada "A Liga". Há um problema urgente logo ali que precisa da nossa ajuda! Há muitos participantes - precisamos formar equipes menores!	Apresentar aos participantes uma situação fictícia, para que não tenham medo de errar; eles precisam de espaço para experimentar. Ao exagerar para os participantes sobre um problema urgente, eles podem ajudar a corrigir esses problemas. Uma apresentação é útil, mas não é necessária para essa curta conversa.	Apresentação-cronograma, Projetor ou TV	Dê as boas-vindas aos participantes do workshop e explique que o workshop também é um jogo. Mude ou coloque um chapéu engraçado e fale como se fosse um personagem da "A Liga":	Se você se sentir confortável e quiser fornecer uma história fictícia ainda mais envolvente em torno do workshop (isso é especialmente ótimo com crianças mais novas), uma fantasia (por exemplo, uma jaqueta diferente) é uma boa escolha!	0 a 1
2.1	Formar grupos e detectar os temas dos participantes. Pensamentos dos próprios participantes sobre importantes questões ambientais.	Cada participante escreve um problema ambiental utilizando uma ou três palavras. Um começa, se levanta em algum lugar da sala e lê em voz alta. Todos com o mesmo problema ou com um muito parecido se juntam à pessoa e lêem os seus problemas também. Continue com a próxima pessoa sem um grupo. No final, deve haver vários grupos de cerca de 4 a 6 pessoas, cada um com um problema. Se houver mais de 6 pessoas em um grupo, eles se dividem em um grupo menor ou escolhem um problema diferente, que será fornecida pelo educador. Depois que os grupos estiverem definidos: parabeneize-os por suas escolhas e dê-lhes um momento para analisar os problemas trazidos pela maioria. Escalável: Caso você não tenha tanto tempo ou se você tem a preocupação de que eles não tenham muitas ideias: coloque os participantes em grupos predefinidos com temas escolhidos por você mesmo.	Pequeno pedaço de papel, caneta, e a apostila "Objetivos de Desenvolvimento Sustentável" Link para Apostila	Precisamos ter grupos focados, mais ágeis e menores. Atualmente, há muitas coisas que não estão em ordem com o nosso meio ambiente - catástrofes climáticas, lixo, energia, consumismo, leis lentas ou equivocadas, pessoas... No que você gostaria de se concentrar? O que você considera ser um grande problema que as pessoas deveriam saber? Escreva em uma ou três palavras!	Abra espaço na sala, para que várias pessoas possam formar grupos.	4 a 10
2.2	Construção de equipe. Mais reflexões sobre o tópico escolhido, desta vez como grupo	O grupo se reúne em uma mesa, pensa em um nome para seu grupo e o desenha em uma folha de papel. Dependendo do tempo dos outros, eles podem adicionar um logotipo e #hashtags para seus tópicos. Eles podem então posicionar esse cartaz em sua(s) mesa(s) de grupo. Tome cuidado, ele será necessário no final do workshop.	Pedaço de papel, canetas e fita adesiva.			0 a 5

MÓDULO NÚCLEO
Políticas da Natureza: Módulo Núcleo - Ação Ativista
Fase 2: O Jogo

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderação	Comentários	Tempo
3	Preparar a análise. Obtenha ideias e pense em questões específicas levantadas pelo jogo.	Distribua o "cartão atenção" (do nível 1) para cada grupo - eles contêm uma palavra-chave curta para ficar de olho durante o jogo.	"Cartão atenção" do nível 1 (um para cada grupo).	Explique que há um grupo de tatus precisando urgentemente de nossa ajuda. Pouco antes de visitá-los, por favor, atente para as seguintes perguntas: --> Leia o "cartão atenção" e suas perguntas em voz alta enquanto o entrega.		0 a 2
4.1	Conhecer o jogo para celular/tablets. Perceber as mensagens e os temas do jogo, sua história e seu potencial, bem como os fundamentos técnicos. Observar como a educação em torno desses temas ainda pode ser feita de maneira divertida e envolvente.	O grupo joga o PoN!. Depois de cerca de 30 minutos, todos devem estar na tela final de jogo, mostrando as estatísticas. Escalável: Se possui menos tempo, deixe eles jogarem apenas o começo e continue para o item 4.2	Internet. O jogo, será instalado nos celulares dos alunos e/ou em tablets da escola. Apesar de ser mobile, pode ser instalado em PC/Mac. Instruções		Não esqueça de checar o tempo, para que todos terminem mais ou menos juntos.	13 a 17
4.2	Conhecer o jogo para celular/tablets. Perceber as mensagens e os temas do jogo, sua história e seu potencial, bem como os fundamentos técnicos. Observar como a educação em torno desses temas ainda pode ser feita de maneira divertida e envolvente.	Se os participantes não puderem jogar o jogo durante o workshop devido à tecnologia disponível ou ao tempo, eles devem ser instruídos de fazerem isso antes do workshop (etapa 0). Para lembrar a todos sobre o jogo, mostre o trailer do gameplay do jogo	Video , Projetor ou TV.			0 a 3
5	Análise rápida. Transferir conhecimento do jogo para os grupos	Cada grupo tem um curto período de tempo para refletir sobre o seu "cartão atenção". Em seguida, cada um apresenta uma breve declaração sobre isso (não mais de 1 minuto). Escalável: se você puder escalar - Esta é a parte para gastar mais tempo primeiro. Permita que respostas e outras opiniões se aprofundem. Permita mais tempo para refletir sobre o cartão atenção também. Distribua cartões de Nível 2.	"Cartão atenção" do nível 2 (um para cada grupo).		Se o jogo foi jogado fora do workshop, essa fase pode ser mais longa, para que o jogo possa ser discutido em detalhes. Para a apresentação de um Cartão Atenção, você pode usar uma ampolheta para focar o grupo em descobertas importantes - As perguntas e respostas depois devem ser feitas sem cronômetro. Certifique-se de orientar a discussão de forma significativa para não perder tempo antes da fase central do workshop.	5 a 15

MÓDULO NÚCLEO
Políticas da Natureza: Módulo Núcleo - Ação Ativista
Fase 3: Ação-ativista

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderação	Comentários	Tempo
6	Entender a tarefa. Existem muitas questões entre os seres humanos e a natureza e a sustentabilidade, bem como muitos métodos para lidar com elas.	Faça a conexão da parte principal do workshop à história do workshop. Explique a tarefa: Construa pequenos tatus de papel e escreva cartazes de protesto com maneiras que ajudem a mudar os problemas do seu grupo. No final, eles serão fotografados e compartilhados.		Os tatus do jogo estão protestando em frente a uma grande fábrica e estão lutando contra robôs na luta contra o desmatamento... Esse é o caminho mais promissor? Que outras possibilidades nós humanos temos? Também não podemos ver o que eles escreveram em suas placas de protesto. Temos que ajudá-los a compartilhar suas vozes. Vamos adicionar nossas vozes também! Construiremos nosso próprio "protesto de tatu" com reivindicações, dicas e demandas para melhorar os temas que vocês escolherem em seus grupos.		0 a 1
7	Pesquisar temas. Pense em maneiras para melhorar o tema escolhido pelo grupo.	Forneça ao grupo: a apostila orientando esse processo (recolha de métodos de mudança, tipos de slogans (dicas, demandas, reivindicações, ...); o alvo dos slogans (políticos, cidadãos adultos, crianças, empresas, ...); e material de pesquisa.	Apostila "como fazer o seu cartaz de protesto" e livros adicionais e materiais educacionais relacionados às questões ambientais	Antes que possamos construir cartazes de protesto, vamos garantir que eles causem impacto e realmente ajudem nos temas escolhidos.		0 a 7
8.1	Tornar os pensamentos em algo tangível.	Todo mundo constrói uma figura de tatu com um cartaz da apostila.	Apostila dos protestos dos tatus.		Lembre os grupos de discutir reivindicações, demandas ou dicas antes de escrevê-las nos cartazes para evitar duplicações.	0 a 7
8.2	Apresentar o panorama geral.	Todos concordam com um lugar na sala onde o protesto deve ser construído. Escalável: Vá para fora! Encontre um local que se encaixe no protesto. Cada grupo coloca suas figuras naquele local, enquanto nomeiam os temas escolhidos, os maiores problemas com os temas e as soluções para os problemas, enquanto leem os slogans.	"Cartão atenção" do nível 2 (um para cada grupo).		Opcional: Isso faz com que seja possível fazer uma ótima gravação!	10 a 15
8.3	Compartilhar as vozes.	Tire uma foto ou deixe os participantes tirarem fotos de todo o protesto. Compartilhe através de seus canais (chats em grupo, site da escola, mídia social). Use a hashtag #PoNAtivismo e adicione seu país e, se quiser, o nome do grupo ou o cartaz que eles criaram no início.	"Cartão atenção" do nível 2 (um para cada grupo).		Opcional: Isso faz com que seja possível fazer uma ótima gravação!	0 a 3

MÓDULO NÚCLEO
Políticas da Natureza: Módulo Núcleo - Ação Ativista
Opcionais: Módulos Adicionais (Adicione-os aqui para um workshop de um dia ou após esta programação ser dividida em vários dias)

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderação	Comentários	Tempo
A	Pegada de carbono e regeneração de energia. No jogo, a essência de uma árvore caída pode ser salva. Como isso se relaciona com a realidade? Quais são os fundamentos da biomassa?	Grupo criando um quiz sobre resíduos de carbono e ligação por florestas/novas árvores.	Agendar módulo A, Apostila "Pegadas de Carbono»			0 a 60
B	Pontos críticos (tipping point) e seus indicadores. O jogo apresenta pontos críticos e e seus indicadores - Eles podem parecer injustos, porque é tarde demais quando você os percebe e, qualquer que seja o bem que você faça, não pode melhorar as coisas. O que são indicadores reais, onde encontrá-los e o que eles alertam?	Jogo em grupo de mensagens escondidas.	Agendar módulo B, Apostila "Regras dos Pontos Críticos»			0 a 60
C	O que leva as pessoas a destruir a natureza? No jogo, os tatus podem se tornar robôs irracionais, destruindo a natureza. Eles também podem ser transformados de volta. Como essa metáfora se relaciona com a realidade?	Roleplay (simulação) em grupo entre robôs e tatus com a ajuda de um simples jogo de tabuleiro.	Agendar módulo C, Apostila "Robôs vs Tatus", cópia impressa do jogo de tabuleiro.			0 a 120

Fase 4: Fim e Reflexão

9	Ter a sensação que isso é uma situação global. Observar outras vozes?	Procure a hashtag #PoNativismo #PoNActivism e confira os outros projetos em todo o mundo.	Internet, Projetor ou TV.	Como esses são problemas globais, vamos ver o que as outras equipes da nossa rede criaram.	Confira antes se outros projetos já existem ou se o seu será o primeiro.	0 a 5
10	Reflexão	Perguntas para todo o grupo e breve discussão sobre o que aprenderam e que passos podem dar.		De quais cartazes você mais gostou? Existe algo que você possa fazer para tornar real a afirmação de um cartaz? Qual foi a parte mais importante que você aprendeu hoje?	Passos que eles podem tomar: Certifique-se de que está claro que isso não significa apenas mudar seu próprio comportamento, mas que eles também podem fazer algo para mudar o comportamento dos outros.	5 a 10
11	Feedback	Termine o workshop com um grande agradecimento por acrescentarem suas vozes ao mundo. Parabenize-os e peça uma devolutiva: O que foi bom? O que pode ser melhor?	.		Sinta-se à vontade para nos enviar essa devolutiva!	5 a 10

Tempo Total Estimado do Módulo Núcleo: 60 min a 363 min

MÓDULO A
Grupos
5 participantes
Políticas da Natureza: Módulo A - Biobalço
Fase 1: Aquecimento e Introdução

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderação	Comentários	Tempo
0	Relembre o jogo. Se o jogo foi jogado há algum tempo, adicione essa etapa.	Mostre o trailer do gameplay.	Vídeo , Projektor ou TV.			0 a 3
1	Refleta sobre o aspecto. Crie um link da mecânica do jogo de volta ao assunto. Claro que o jogo tem uma visão muito simples, mas cria um pensamento interessante sobre devolver energia emprestada.	Escalável: Forme grupos e deixe-os discutir e depois compartilhar suas descobertas.		No jogo, a essência de uma árvore caída pode ser salva, ao acertar os robôs. Como isso se relaciona com a realidade?		5 a 25
2	Preparar para atividade principal. Introdução da atividade principal.	Introdução sobre como seguramos objetos e usamos atividades com essa energia "emprestada". Definir Pegadas de Carbono.		Tudo ao seu redor - desde o computador ou celular que você está usando até os tomates em sua salada - tem um valor de pegada de carbono associado a eles. Mesmo o número de voos que você faz em um ano para a quantidade de laticínios que você consome deixará uma pegada de carbono no meio ambiente. A pegada de carbono é a quantidade total de emissões de gases de efeito estufa produzidas direta ou indiretamente para apoiar seu estilo de vida e atividades em um ano.		0 a 2

Fase 2: Atividade Principal

3	Entenda a tarefa. O objetivo é criar um jogo de cartas, que inclua os valores de ações e objetos. Os participantes devem aprender através de suas pesquisas, mas também através de brincadeiras.	Explique a atividade e distribua as apostilas.	Apostila "Pegadas de Carbono"; internet ou materiais de pesquisa, caneta e tesouras.	O objetivo é criar um jogo de cartas, que inclua os valores de ações e objetos. Coisas que deixaríamos cair, como os robôs no jogo. No início, você terá que pesquisar um tema de seu interesse, preencher os cartões e então podemos jogar!		0 a 1
4.1	Crie cartas com base em pesquisa.	Os participantes selecionam um tópico (comida, transporte, eletricidade,...) e pesquisam a pegada de carbono de objetos ou ações interessantes. Eles então criam uma pergunta cada, que é combinada em um grande questionário para todo o grupo. Escalável: crie mais de um cartão.			As cartas também podem ser editados com um computador, para que possam ser alterados, adicionados e impressos várias vezes.	15 a 60
4.2	Prepare o jogo.	Recolha todas as cartas e explique o jogo conforme descrito na apostila. Escalável: Se digital, a produção pode demorar mais. As cartas também podem ficar mais bonitos.			Se o tempo é essencial, não se preocupe em cortar os cantos das cartas.	5 a 20
4.3	Contextualizar os valores. Ao jogar o jogo, os participantes podem relacionar os números entre si e ter uma sensação de seu impacto.	Jogue o jogo.				0 a 17

MÓDULO A
Políticas da Natureza: Módulo A - Biobalço
Fase 3: Fim e Reflexão

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderação	Comentários	Tempo
5	Reflexão própria. Guiar o jogo de cartas até fatos interessantes e uma reflexão sobre seu próprio impacto.	Discussão curta em grupo, começando com o vencedor, pois eles provavelmente têm a melhor visão geral.		Qual foi o número mais surpreendente para você? Qual das coisas que você faz ou tem você deixaria cair primeiro, se um tatu batesse em você? Você já está disposto a mudar alguma coisa?		0 a 10
6	Mostrar panorama geral. A energia transformada, não pode ser simplesmente devolvida. Precisa de tempo para crescer novamente.	Discuta e, em seguida, dê uma olhada no site overshootday.	Site: Dia da Sobrecarga da Terra	Energia transformada, não pode ser simplesmente devolvida. Precisa de tempo para crescer novamente. Se crescer leva mais tempo do que tomar, erradicamos os recursos da terra. Isso pode ser calculado aproximadamente e é chamado de "Dia da Sobrecarga da Terra" - marca a data em que a humanidade usou todos os recursos biológicos que a Terra regenera durante todo o ano. atividades em um ano.		5 a 10
7	Mostre um panorama ainda maior. Círculo de CO2, ligação de carbono, atmosfera, gases de efeito estufa, ...	Link para mais aulas possíveis.				0 a 45

Tempo Total Estimado do Módulo A: 60 min a 163 min

MÓDULO B

Grupos

5 participantes

Políticas da Natureza: Módulo B - Pontos Críticos
Fase 1: Aquecimento e Introdução

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderação	Comentários	Tempo
0	Relembra o jogo. Se o jogo foi jogado há algum tempo, adicione essa etapa.	Mostre o trailer do gameplay.	Vídeo , Projetor ou TV.			0 a 3
1	<p>Refleta a respeito. Faça uma relação entre a mecânica do jogo e o assunto.</p> <p>Claro que o jogo tem uma visão muito simples, mas cria um pensamento interessante sobre mudanças irreversíveis.</p>	<p>Breve discussão sobre pontos críticos.</p> <p>Escalável: Forme grupos e deixe-os discutir e depois compartilhar suas descobertas.</p>	<p>Boa leitura para preparação:</p> <p>Link Impactos Climáticos</p>	<p>O jogo apresenta pontos sem retorno e indicadores para eles - Podem parecer injustos, porque é tarde demais quando você os percebe e, qualquer que seja o bem que você faça, não é possível melhorar as coisas...</p> <p>Temos esses pontos na realidade também, onde depois de cruzar um certo ponto, não há como voltar atrás? --> Sim, são chamados "pontos críticos". Eles geralmente têm indicadores, mas são muito difíceis de perceber e os cientistas não têm certeza de onde ou quando tais pontos são cruzados. Uma coisa é certa: eles sempre chegam mais cedo do que se pensava.</p> <p>Quais são as consequências de cruzar um ponto crítico (fenômenos climáticos extremos, elevação do nível do mar,...)?</p>	Dica: falar sobre gelo ártico, que já passou do ponto crítico.	5 a 25

Fase 2: Atividade Principal

2	Entender a tarefa. Prepare-se para um jogo de dedução social caótico, que é jogado em cooperação - para que todos ganhem ou todos percam (perder não é realmente possível).	Explique a atividade, forme grupos e distribua as apostilas.	Apostila "Regras dos Pontos Críticos"	<p>Vamos agora jogar um jogo, onde as coisas podem ficar caóticas, assim como o clima.</p> <p>Primeiro, cada grupo descobrirá quaisquer coisas interessantes sobre uma possível área para pontos críticos e apresentará um sinal e uma ação que são secretos... [explicar a apostila]</p>	Mantenha a visão geral de forma curta.	0 a 2
3.1	Aprenda sobre os diferentes pontos críticos e se aprofunde em relação a eles. Os participantes escolhem um dos pontos críticos no mundo e anotam seus indicadores. Eles agora encontram um sinal adequado que podem representar na sala (por exemplo, assobiando, abrindo uma janela, levantando-se, ..) e uma ação (dançar, bater palmas, ..) para evitar seu ponto crítico. Todas as ações vão para um recipiente e são apresentadas a todos de forma anônima.	<p>Prepare o jogo.</p> <p>Escalável: Mais tempo, rende mais detalhes. Dependendo da idade e dos materiais, isso pode levar mais tempo.</p>	Internet	Explique a preparação novamente.	Sugestão nas notas de ajuda no final da apostila.	10 a 10
3.2	Observe a rapidez com que as coisas podem terminar em caos, devido a não saber ao que prestar atenção. Quando o jogo começa, todos os grupos começam lentamente com seus sinais ocultos e ficam mais rápidos a cada minuto até chegarem ao seu "ponto crítico". O objetivo de todos é desacelerar os outros e evitar seus pontos encontrando a ação correta.	<p>Jogue o jogo</p> <p>Escalável: Duração de uma rodada, número de rodadas</p>	Opcional: papel e caneta	Explique o jogo novamente.		10 a 15
3.3	Guie os participantes de volta do jogo para a discussão. Pontue de acordo com a apostila.	Finalize o jogo.				0 a 5

MÓDULO B
Políticas da Natureza: Módulo B - Pontos Críticos
Fase 3: Fim e Reflexão

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderação	Comentários	Tempo
4.1	Reflexão própria. Sentimentos de injustiça e urgência.	Comece perguntando sobre sentimentos no jogo, depois mude para previsões futuras.gameplay.		Você sabe como se sentiu durante o jogo, mas também sabe sobre os perigos desses pontos críticos. Qual é o pior que pode acontecer e ainda temos uma chance? O que você acha?		0 a 8
4.2	Dê Esperança. A situação parece terrível no momento, por isso é importante ressaltar que ainda há tempo para fazer algo e que a humanidade não desaparecerá em um piscar de olhos.	Exiba e discuta o video "Em um Momento: nós VAMOS consertar a mudança climática!"	Link: Nós Vamos consertar a mudança climática [áudio em inglês, legenda disponível em português]	Atenção, ainda há coisas para fazer!	Dica: falar sobre gelo ártico, que já passou do ponto crítico.	0 a 20

Tempo Total Estimado do Módulo B: 53 min a 60 min

MÓDULO C
Grupos
5 participantes
Políticas da Natureza: Módulo C - Robôs vs Tatus
Fase 1: Aquecimento e Introdução

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderação	Comentários	Tempo
0	Relembre o jogo. Se o jogo foi jogado há algum tempo, adicione essa etapa.	Mostre o trailer do gameplay.	Vídeo , Projetor ou TV.			0 a 3
1	Refleta a respeito. Faça uma relação entre a mecânica do jogo e o assunto. Claro que o jogo tem uma visão muito simples, mas cria um pensamento interessante sobre por que as pessoas danificam a natureza.	Breve discussão sobre "pessoas más" destruindo a natureza. Escalável: Forme grupos e deixe-os discutir e depois compartilhar suas descobertas.		No jogo, os tatus podem se tornar robôs irracionais, destruindo a natureza. Eles também podem ser transformados de volta. Como essa metáfora se relaciona com a realidade?		5 a 10
2	Preparar para atividade principal. Introdução da atividade principal.	Assista ao vídeo "Em um momento: VOCÊ pode consertar a mudança climática?"	Vídeo , Projetor ou TV.	As coisas são sempre mais complexas. Vamos assistir a um vídeo e manter nossos olhos abertos para entender por que as pessoas fazem o que fazem.		0 a 20

Fase 2: Atividade Principal

3	Entender a tarefa.	Prepare o tabuleiro e as peças e distribua as fichas de personagens, divida os participantes em dois grupos (robôs e tatus) e diga a eles para marcar suas folhas.	Apostila "Robôs vs Tatus" (tabuleiro, várias fichas de personagens), pequenas peças/meeples (um para cada participante, metade em cores diferentes), caneta e papel.	Como acabamos de ver, há muitas pessoas envolvidas. Queremos brincar com todas essas visões diferentes, para entendê-las melhor. Cada um interpretará um personagem, discutirá como esse personagem, com o objetivo de reunirmos grandes compromissos no final.		0 a 5
4.1	Preparar o jogo. Todo mundo cria pequenos avatares (por exemplo, agricultor, empresa de transporte, turista, produtor de roupas, streamer,...) e coloca seu meeple em lados diferentes do tabuleiro.	Preencha a ficha de personagem e colete todas as peças com hipóteses. Escalável: Pense mais sobre personagens específicos em um ambiente de grupo ou colete hipóteses reais da mídia.		[Explique a diferença dos personagens dos robôs e tatus] Preencha sua ficha de personagem e não pense muito sobre isso. O mais importante é ter um personagem interessante com o qual você se sinta confortável.		10 a 30
4.2	Aprenda diferentes perspectivas. O objetivo é chegar a um meio-termo juntos, mas os avatares só podem se mover se concordarem (para frente) ou discordarem (para trás) com as opiniões da outra equipe. A cada rodada, uma hipótese aleatória é sorteada/escolhida e discutida. Chegando no meio, eles têm que chegar a um acordo para permanecerem lá.	Jogue o jogo até que 10 hipóteses tenham sido discutidas. Escalável: Discuta mais, introduza um limite de tempo para cada hipótese ou reduza o número de hipóteses.			Oriente os participantes a permanecerem nos objetivos/planos de seus personagens. Eles não precisam interpretar, mas os argumentos devem ser adequados aos objetivos/planos dos personagens.	30 a 60

Fase 3: Fim e Reflexão

5	Reflexão própria.	Rápida discussão em grupo sobre o jogo.		Que compromissos lhe pareceram realistas? Qual personagem foi mais surpreendente para você e por quê? O que você aprendeu com seu personagem e o que você gostaria de deixar com ele?		0 a 20
----------	-------------------	---	--	---	--	---------------

Tempo Total Estimado do Módulo C: 73 min a 120 min

1 ERRADICAÇÃO DA POBREZA



METAS DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

2 FOME ZERO



3 BOA SAÚDE E BEM ESTAR



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



5 IGUALDADE DE GÊNERO



6 ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO



7 ENERGIA LIMPA E ACESSÍVEL



8 CRESCIMENTO ECONÔMICO E EMPREGO DIGNO



9 INOVAÇÃO DA INDÚSTRIA E INFRAESTRUTURA



10 REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES



11 CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS



12 PRODUÇÃO E CONSUMO RESPONSÁVEIS



13 COMBATE AS ALTERAÇÕES CLIMÁTICAS



14 VIDA DEBAIXO DA ÁGUA



15 VIDA TERRESTRE



16 PAZ, JUSTIÇA E INSTITUIÇÕES FORTES



17 PARCERIAS EM PROL DAS METAS



CARTÕES ATENÇÃO

Corte e entregue a um grupo de participantes. Cartões de nível 1 antes de jogarem o PoN! e cartões de nível 2 depois de jogarem.

 <p>PoN! A Ilha dos Tatus</p> <p>OBJETIVO</p> <p>O que você precisa fazer para vencer?</p>	<p>NÍVEL 1</p>	 <p>PoN! A Ilha dos Tatus</p> <p>EMOÇÃO</p> <p>Como você se sente enquanto joga?</p>	<p>NÍVEL 1</p>
 <p>PoN! A Ilha dos Tatus</p> <p>ROBÔS</p> <p>O que eles estão fazendo?</p>	<p>NÍVEL 1</p>	 <p>PoN! A Ilha dos Tatus</p> <p>HISTÓRIA</p> <p>O que está acontecendo?</p>	<p>NÍVEL 1</p>
 <p>PoN! A Ilha dos Tatus</p> <p>NO GERAL</p> <p>Como você se sente em relação ao jogo?</p>	<p>NÍVEL 2</p>	 <p>PoN! A Ilha dos Tatus</p> <p>ARMADURA</p> <p>Quem está se escondendo por detrás das armaduras do robô e por quê?</p>	<p>NÍVEL 2</p>
 <p>PoN! A Ilha dos Tatus</p> <p>RAZÃO</p> <p>Pelo que você está lutando exatamente?</p>	<p>NÍVEL 2</p>	 <p>PoN! A Ilha dos Tatus</p> <p>REALIDADE</p> <p>Você vê algum paralelo com o nosso mundo real?</p>	<p>NÍVEL 2</p>

PON! INSTALADO EM PC

PoN! é um jogo para celular e tablets e deve ser usado assim, se possível. Se não houver telefones celulares ou tablets suficientes, mas PCs disponíveis, você pode baixar o PoN no computador para jogá-lo.

 **DOWNLOAD**

Jogando

Como clicar nos ícones de toque com o mouse é cansativo, você pode usar o teclado para jogar.



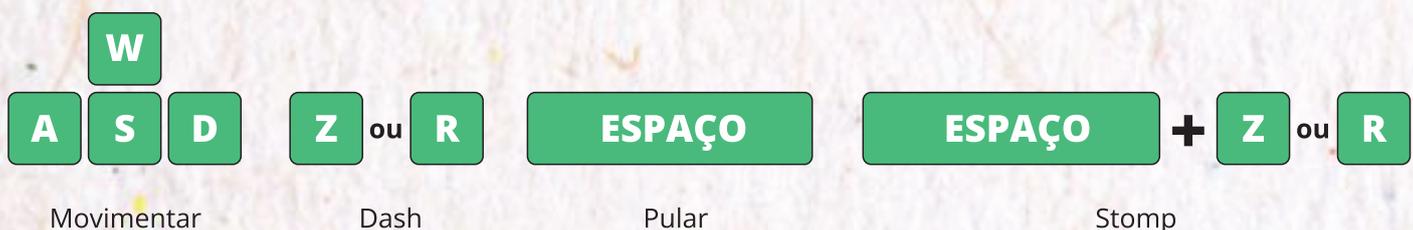
PON! INSTALADO EM MAC

Assim como em PCs, o PoN pode ser instalado em Mac, onde o jogo será emulado.

 **DOWNLOAD**

Jogando

Como clicar nos ícones de toque com o mouse é cansativo, você pode usar o teclado para jogar.



CARTAZ - COMO PROTESTAR

Um cartaz de protesto permite a criatividade. Se aventure! Mas lembre-se, mesmo que você não seja muito criativo: é importante marcar presença!

Ideia

Seu assunto importante:

O que precisa ser feito:

Quem precisa mudar:

Sua mensagem:

Dica:

Seja curto e objetivo - tente apenas quatro palavras, defina o tom (agressivo, inclusivo, chamar para a ação, humor...) para que as pessoas possam tirar uma foto ou refletir sobre sua vida, lançar referências à cultura pop.

Estilo

Parte mais importante: Destaque-se! Experimente um design com lápis e finalize-o com delineadores, marcadores e outros materiais, se estiver satisfeito com isso.

Fonte

- Escreva em um tamanho grande para que todos possam ver.
- Use cor(es) para destacar importantes palavras – certifique-se que o contraste seja alto o suficiente.
- Use letras maiúsculas e formas criativas de posicionar as letras.

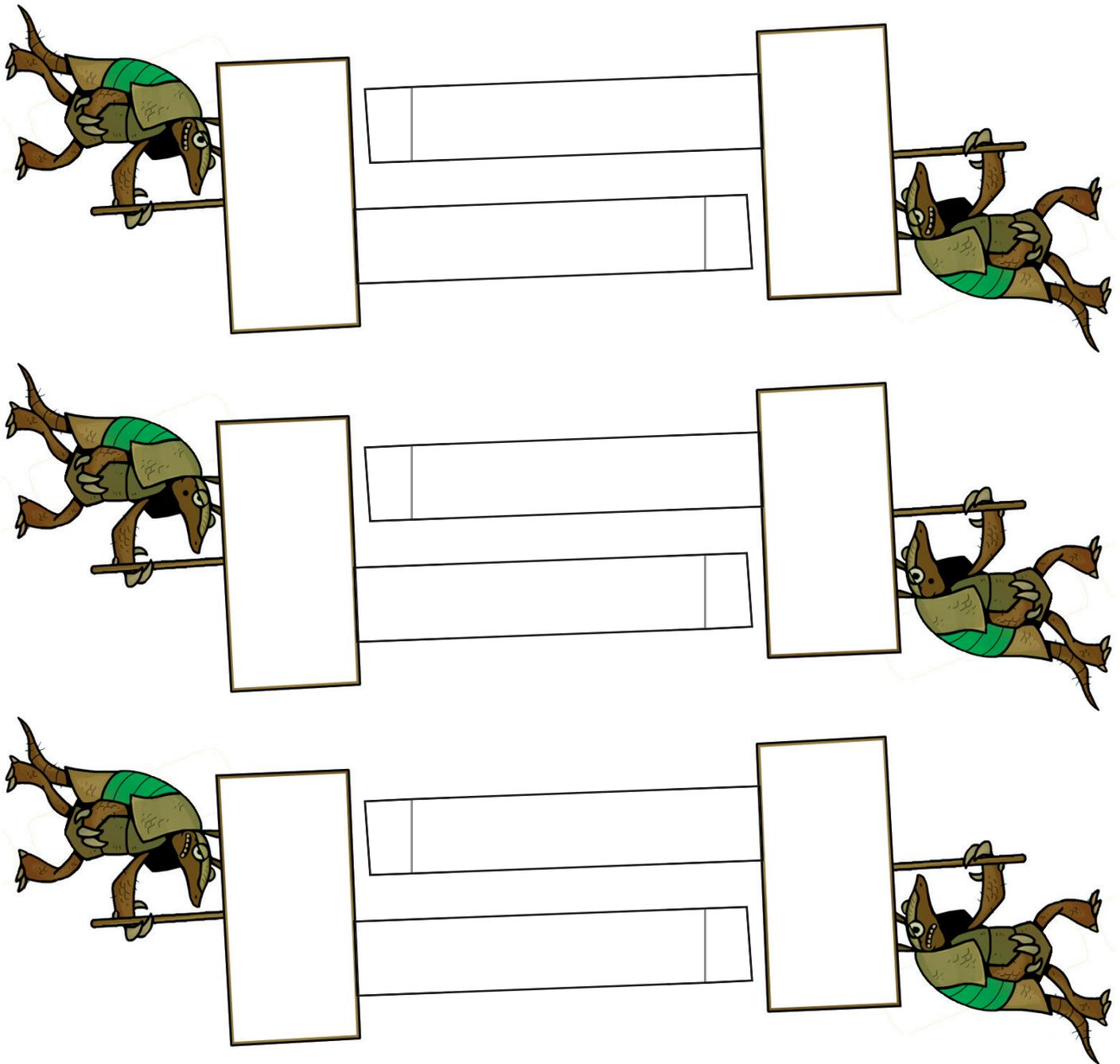
Decoração & Imagens

- Tente limitar as cores para melhor reconhecimento
- Fazer em 3D chama a atenção - Talvez anexar algo ao cartaz?
- Se você fizer isso: ter uma imagem ou símbolo se destaca.



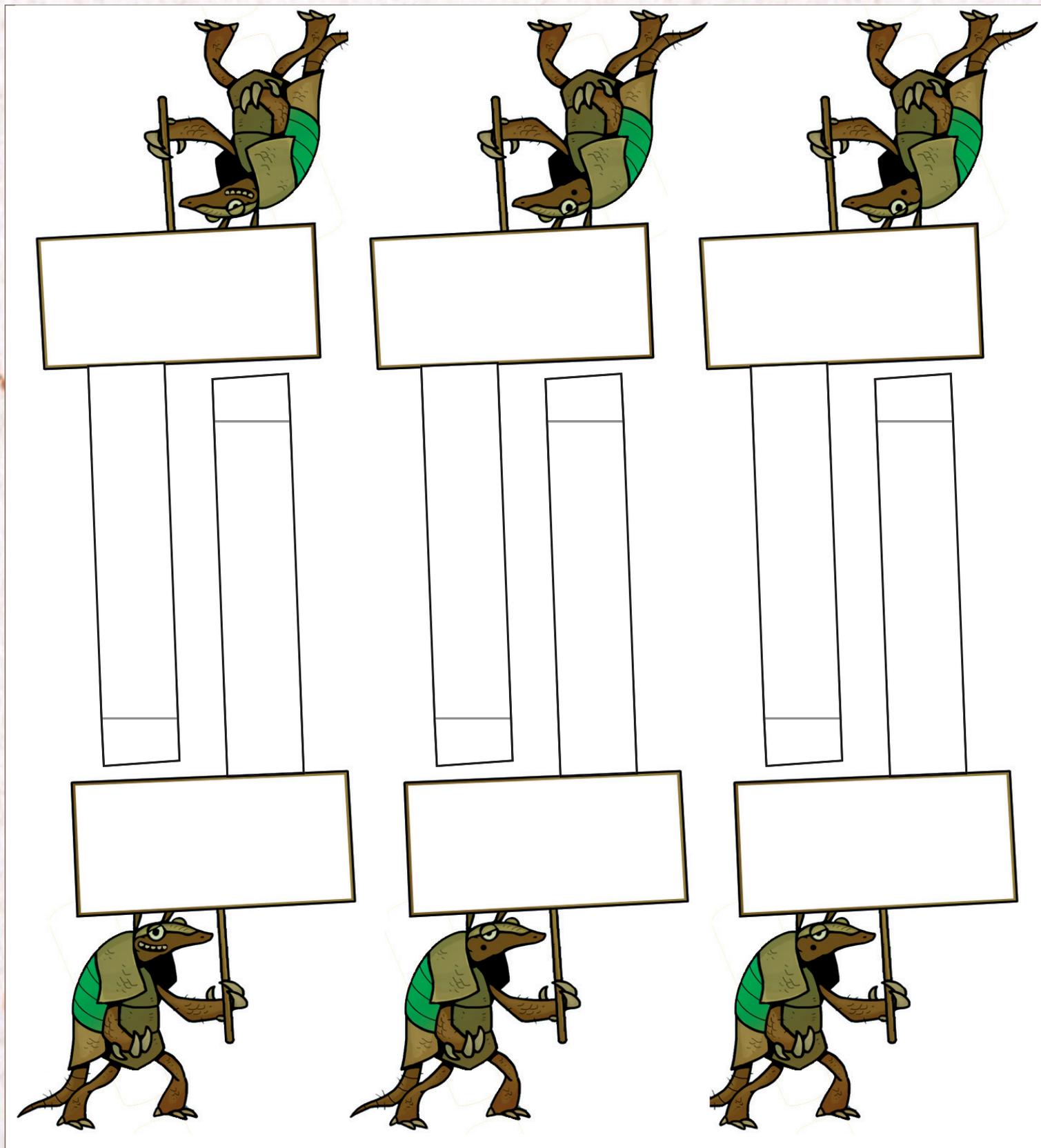
PROTESTO DOS TATUS (PEQ)

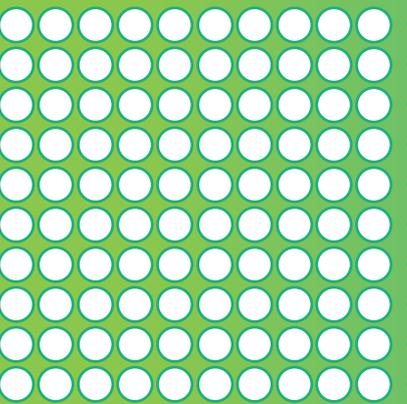
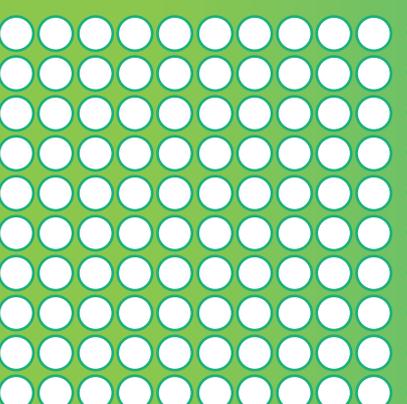
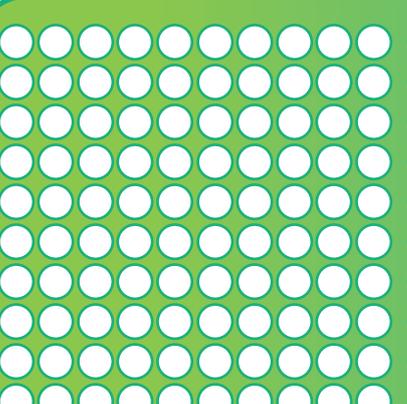
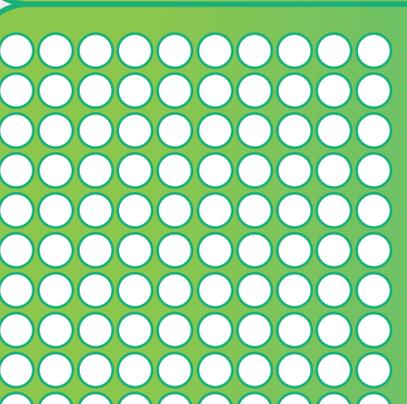
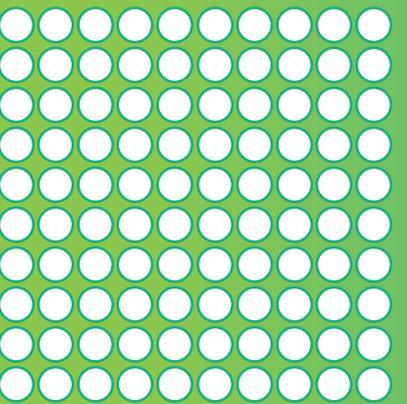
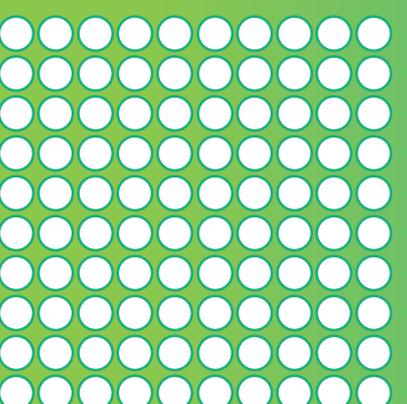
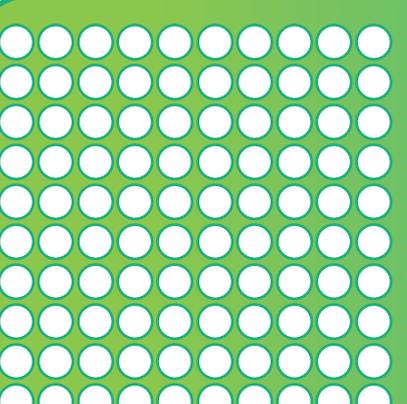
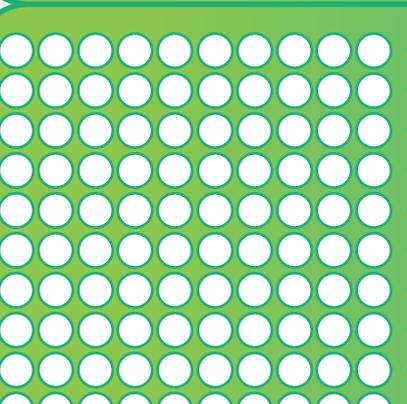
Recorte os tatus, crie seu cartaz, dobre a parte de trás e deixe todos se unirem em um grande protesto.



PROTESTO DOS TATUS (GR)

Recorte os tatus, crie seu cartaz, dobre a parte de trás e deixe todos se unirem em um grande protesto.



 A LHA DOS TATUS	O QUE	CO2	CUSTO EM TONELADAS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 +	
 A LHA DOS TATUS	O QUE	CO2	CUSTO EM TONELADAS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 +	
 A LHA DOS TATUS	O QUE	CO2	CUSTO EM TONELADAS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 +	
 A LHA DOS TATUS	O QUE	CO2	CUSTO EM TONELADAS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 +	
 A LHA DOS TATUS	O QUE	CO2	CUSTO EM TONELADAS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 +	
 A LHA DOS TATUS	O QUE	CO2	CUSTO EM TONELADAS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 +	
 A LHA DOS TATUS	O QUE	CO2	CUSTO EM TONELADAS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 +	
 A LHA DOS TATUS	O QUE	CO2	CUSTO EM TONELADAS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 +	

REGRAS DE PONTOS CRÍTICOS



ONU:
Causas e efeitos das mudanças climáticas

Um ponto crítico (tipping point) é um limiar crítico que, quando ultrapassado, leva a grandes e, muitas vezes, irreversíveis mudanças no sistema climático. É provável que tenham impactos severos na sociedade humana.

Cientistas de todo o mundo estão à procura de áreas importantes para o nosso clima e próximas de um ponto crítico. É claro que eles precisam descobrir quando e como elas chegarão a um ponto crítico, procurando sinais de alerta e encontrando soluções para evitar mais mudanças. Mudar um elemento pode levar a mudanças em outros elementos também. Com o aumento das temperaturas, aparentemente algumas mudanças, como a redução do gelo no mar ártico, já são irreversíveis.

PREPARAÇÃO

1. Faça duplas e pesquise um dos pontos críticos do planeta.
 - Que função importante eles ocupam?
 - O que acontece se eles passarem do ponto crítico?
 - Como pode ser evitado que eles passem do ponto?



REGRAS DE PONTOS CRÍTICOS



Em Resumo:

VAMOS consertar as mudanças climáticas.

[áudio em inglês, legenda disponível em português]

2. Invente um sinal oculto que se adeque à sua área (por exemplo, assobiar, abrir uma janela, levantar-se etc.) e uma ação (dançar, bater palmas...) que se encaixe na estratégia de prevenção. Discuta a escala do sinal (por exemplo, tocar uma janela versus abri-la por um minuto) e defina um ponto crítico (por exemplo, a janela foi aberta e nunca mais se fechará - agora uma parte dela fica aberta).
3. Anote as ações em um pedaço de papel e junte todas os pedaços. Depois, escreva todas em um quadro, para que todos possam vê-las. Para tornar tudo mais desafiador: leia tudo apenas uma vez.
4. Decida quanto tempo você quer jogar (por exemplo, 10 minutos). Comece o jogo e a contagem regressiva.

JOGABILIDADE (GAMEPLAY)

Todos os grupos começam devagar com seus sinais ocultos e vão ficando rápido a cada minuto (isso de forma aproximada, com o objetivo de atingir seu ponto crítico na metade do tempo da atividade). Os jogadores andam em grupos livremente e tentam descobrir quais sinais ocultos os outros possam estar utilizando. Se uma ação correta for realizada na frente de um grupo, eles precisam diminuir a velocidade do sinal oculto. Não há problema em contar aos outros sobre suas possíveis descobertas. Os jogadores podem, inclusive, fazer anotações.

Os grupos nunca revelam seu sinal oculto ou reconhecem o uso de uma ação correta a menos que seja para desacelerar seu sinal oculto.

OBJETIVO

O objetivo é evitar qualquer caos na sala, descobrindo as ações de todos até que o tempo do cronômetro chegue ao fim.

FIM

Quando o tempo do cronômetro chegar ao fim, todos decidem juntos o nível de caos que experienciaram em uma escala de 1 a X, onde X é o número de grupos. Os grupos então adivinham quais outras áreas os outros grupos escolheram. Ao explicar o elemento de escolha do ponto crítico, as suposições certas ganham 1 ponto. Subtraia esses pontos do nível de caos para ganhar sua pontuação.

Jogue novamente ou desafie outros jogadores para tentar vencer!

Nossa área

Nosso sinal

Mínimo

Pontos críticos

Máximo

Nossa ação

ROBÔS VS TATUS



Em Resumo:

VOCÊ pode
consertar a mudança
[áudio em inglês, legenda
disponível em português]

No PoNI!, os robôs claramente destroem habitats biológicos e são os antagonistas. Ao atacá-los, eles perdem sua concha robótica e se tornam um tatu protestador. Chique!

Neste jogo de tabuleiro cooperativo, queremos entender como essa transformação pode funcionar. Quem são esses humanos robotizados? São especificamente maus? E como podem ser salvos? Obviamente não pulando sobre eles, certo?

PREPARAÇÃO

1. Imprima o tabuleiro e as folhas de funções. Separe pequenas peças/meebles (um para cada participante, metade em cores diferentes). Posicione o tabuleiro no meio da sala.
2. Metade dos jogadores são designados para serem robôs e metade para tatus. Os jogadores preenchem sua folha de papéis e decidem uma linha para sua peça/meeble na respectiva área inicial de seu tipo.
3. Cada jogador sugere uma hipótese que seja adequada ao seu personagem e escreve ela em um papel. Depois, todas as peças são recolhidas. Exemplo:

TIPO	PESSOA	HIPÓTESE
Robô	Filme-diretor	As pessoas precisam se divertir para esquecer o estresse.
Tatu	Ator	As pessoas devem parar de comer carne para reduzir o gás carbônico.
Robô	Fazendeiro	A Produção de carne deve ser financiada pelo governo para salvar milhares de empregos.

JOGABILIDADE

Escolha uma hipótese aleatória e discuta sobre ela. Toda vez que você concordar com alguém, movimente a peça para frente. Se você discordar, movimente para trás.

OBJETIVO

Tente chegar a um meio-termo, convença os outros e faça concessões.

FIM

Depois de 10 hipóteses o jogo acaba. Todos que estão no meio vencem. Juntos, têm que tentar chegar a um acordo final para cada peça/meeble que ainda está do lado de fora

ROBÔS VS TATUS - FICHAS DE PERSONAGENS

Quem você vai ser? Robô ou Tatu? Estrela do cinema, trabalhador(a) honesto(a), estudante, diretor(a) de empresa, político(a) ou dançarino(a) – você decide em como se aventurar!

O objetivo desta ficha é dar a você um personagem aleatório que vive em algum lugar deste mundo. Tente não ser você, mas tente também estar confortável com o personagem (especialmente se você estiver do lado dos robôs).

Primeiro: cheque seu tipo

Como um robô, você lucra com o estado atual das coisas e as mudanças para salvar o clima mudarão a forma como você vive ou trabalha. Talvez você até lucre ao poluir a Terra de uma forma ou de outra.

Como um tatu, você não precisa ser um ativista (mas pode ser um, claro). Se acontecer de você apoiar a mudança climática, então não é do seu conhecimento.

Imagem de Perfil	Nome	
	País	Idade
	Dinheiro	<input type="checkbox"/> ROBÔ Metade do seu grupo precisa ser robô!

Qual é a sua história?

Profissão

Escolha um ou acrescente as sua

Ator	Fazendeiro	Carpinteiro	Inventor	Padre
Diretor	Streamer	Produtor de eventos	Maquinista	Músico
Político	Estilista	Faxineiro	Bombeiro	Bibliotecário
Gestor	Jardineiro	Marinheiro	Psicólogo	E-esportista
Artista	Atleta	Garçom	Guarda-florestal	Vendedor
Cientista	Operário	Economista	Padeiro	Designer
Professor	Médico	Designer de games	Zoólogo	Influencer

Profissão Atual - Desafio

O que te mantém acordado a noite?

Como as mudanças climáticas interferem na sua vida (não apenas no trabalho)? Você pode influenciar ou influencia algo? Você pensa no seu futuro? O que é essa palavra-chave?

Hipótese

Mudança climática? É tão simples?

Isso é importante para você. Você pensa que se AQUILO ACONTECE, ISSO será um bom resultado para você. Algum tipo de opinião forte, real para seu personagem.

ROBÔS



POMI

A Ilha dos Tatus

TATUS



START

START

START

START

START

START



POW!

A ILHA DOS TATUS

www.jogopon.com.br

ISBN: 978-65-995031-1-5



9 786599 503115