



POON!

ALHA DOS TATUS



www.jogopon.com.br

SOBRE

PoN! é um jogo para celulares, fruto de uma iniciativa envolvendo o Brasil e a Europa, disponível gratuitamente nas lojas da Google e Apple.

O jogo vem acompanhado por um kit pedagógico .

SOBRE

Seja um tatu e proteja sua ilha!

PoN! - A Ilha dos Tatus é um jogo mobile de ação de temática ambiental. Sua missão é recuperar os danos causados por robôs que estão roubando a essência da natureza.

Com modos Single Player e Multiplayer é possível se aventurar por quatro fases diferentes, inspiradas em biomas brasileiros.

EM AÇÃO



VISÃO

- Tratar de mudanças climáticas é urgente
- Novas gerações têm um papel fundamental nesse debate
- Protagonismo dos jovens para alcançar mudanças reais
- Cultura digital, inclusive jogos, é uma chave para alcançar esses agentes de transformação



OBJETIVO

Engajar e conectar jovens brasileiros, além das fronteiras sociais, pela causa do clima e da sustentabilidade – bem como conectar jovens brasileiros, latinoamericanos e europeus pelo mesmo fim.

ENGAJAR

| CONECTAR

| EMPODERAR





SESC - 2022



CEMI GAMA - 2023



EUD Diplomacia Pública - 2023



CEPEMD Rio - 2023

WORKSHOPS

PON! no BIG



BIG - 2022



BIG - 2023

PREMIAÇÃO

CERTIFICADO

Declaro para os devidos fins que o jogo "PoN! A Ilha dos Tatus" desenvolvido pela "ILEX Games" conquistou o Prêmio de Jogo de Impacto no concurso "Pitch for Change 2022" realizado no X Festival Games for Change América Latina, de 18 a 20 de novembro de 2022.

I hereby declare that the game "PoN! A Ilha dos Tatus" developed by "ILEX Games" was awarded the Game of Impact Prize in the "Pitch for Change" competition at the X Games for Change Latin America Festival from November 18 to 20, 2022.

Gilson Schwartz

Presidente – Games for Change América Latina

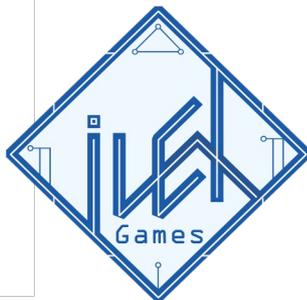


Games for Change 2022

QUEM FAZ



Game e Arte
Mediação com Games



**GOETHE
INSTITUT**



EUNIC

EU National Institutes
for Culture

APOIO INSTITUCIONAL



Alliance Française
Brasília - Brésil



Alliance Française
Rio de Janeiro



BRITISH
COUNCIL



Instituto
Cervantes

São Paulo



Instituto
Cervantes

Rio de Janeiro



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Embaixada da Suíça no Brasil

GOETHE-ZENTRUM
KOOPERATIONSPARTNER



GOETHE
INSTITUT



Wallonie - Bruxelles
International.be
Au Brésil



EMBASSY OF SWEDEN

Embaixada da Suécia
Brasília



EMBAIXADA DA DINAMARCA

Brasília



Embaixada da Finlândia
Brasília



Ambasciata d'Italia
Brasília

Viborg
Visuals

ENGAJAMUNDO



CAMÕES
INSTITUTO
DA COOPERAÇÃO
E DA LÍNGUA
PORTUGAL
MINISTÉRIO DOS NEGÓCIOS ESTRANGEIROS

ISTITUTO
italiano
DI CULTURA
SAN PAOLO

ISTITUTO
italiano
DI CULTURA
RIO DE JANEIRO



MOSTRA
ECOFALANTE
DE CINEMA

Sesc



PREFEITURA DE
Santos



sétima
CINEMA



The Animation Workshop
VIA University College

INSTITUT
FRANÇAIS



EMBAIXADA DA BÉLGICA
EM BRASÍLIA



Ambasáid na hÉireann | An Bhrasáil
Embassy of Ireland | Brazil
Embaixada da Irlanda | Brasil



AMBASSADE
DE FRANCE
AU BRÉSIL

Liberté
Egalité
Fraternité

Spaine



Reino dos Países Baixos

HISTÓRIAS DE SUCESSO

//

No dia 22 de setembro, tivemos em nossa escola, um excelente workshop com a apresentação do jogo PoN A Ilha dos Tatus. Professores e alunos saíram do workshop com grandes expectativas em saber que através do jogo, em suas atividades pedagógicas, podem ampliar discussões e aprendizados sobre temas ambientais."

- Deise Perfeito, Diretora do Colégio estadual CEPMD Brasil-Alemanha, Rio de Janeiro



HISTÓRIAS DE SUCESSO

//

Minha opinião sobre o Jogo é positiva. A mecânica é intuitiva para os estudantes. Os cenários e o conteúdo valorizam o contexto brasileiro. Tiveram o cuidado de elaborar uma proposta situada. Como minha graduação foi em Ciências Humanas, lemos Latour. Acredito que o jogo é um modo lúdico de introduzir a obra do autor e desenvolver competências socioambientais. O jogo tal como está é muito bom.

Em relação ao pedagógico, gostei bastante da oficina que integrou estudantes e professores, proporcionando troca de saberes e de experiência cultural entre gerações. Fiquei curiosa para saber a recepção e utilização do jogo em outros contextos. Em especial, a adoção do mesmo por professores.”

- Viviane Gonzalez Dias

**Coordenadoria de Articulação e Elaboração de Projetos Educacionais Inovadores - COAEP
Secretaria de Estado de Educação - SEEDUC-RJ**

CONQUISTAS

+de 14 mil pessoas impactadas;

+de 70 eventos entre 2022 e 2023;

+de 36 escolas pelo Brasil;

Vencedor do Games for Change Latin America 2022 na categoria Impacto;

O Jogo PoN! + Kit Pedagógico foi **oficialmente incluído no currículo da rede pública** da cidade de Santos;

CROSS SECTOR

DEMOCRACIA

público-alvo - próximas eleições

SUSTENTABILIDADE

Clima; Biodiversidade; Meio Ambiente
Direitos da Natureza

JUVENTUDE

Inspirar ativismo
Engajar e Conectar
Relações interculturais entre jovens

EDUCAÇÃO

Kit pedagógico
Eventos PoN

DIVERSIDADE

No ativismo climático
No setor de jogos/tecnologia

ECONOMIA CRIATIVA

SOCIAL

Capacitação
Criação de empregos
Santos/Querô - Viborg/TAW



TATU CIRCULAÇÃO

- Veículo equipado com placas solares e um sistema conversor de energia e internet móvel;
- Oficinas de conscientização ambiental e sustentabilidade para crianças e adolescentes a partir do jogo PoN! e kit pedagógico;
- Sessão de curtas de animação do The Animation Workshop (DK), com temáticas ambientais
- Apoio R\$ 500.000,00



impacto

- ✓ 5 workshops em 5 comunidades do Brasil profundo;
- ✓ Impactando diretamente cerca de 250 crianças e jovens;
- ✓ Expectativa de alcançar e sensibilizar cerca de 1200 pessoas;
- ✓ Efeito multiplicador ao envolver a comunidade escolar local. Mínimo 10 professores alcançados, que se tornarão multiplicadores ativos;
- ✓ Para cada participante nos workshops, estima-se que ao menos 2 familiares estejam indiretamente influenciados pelo projeto, totalizando aproximadamente 500 familiares conscientizados e envolvidos nas atividades e aprendizados propostos;
- ✓ Público previsto de 100 a 150 espectadores por sessão.

ESTRUTURA

- Van acomoda assentos para o público, tela de projeção de 200 polegadas, mesas, sistema de projeção, som, e internet móvel, tablets com o jogo PoN! e kit pedagógico impresso.
- Espaço workshop e cinema é montado em lugares como praças públicas, quadras esportivas, ou em frente a escolas.



NOSSOS PARCEIROS

Cine Solar já visitou 345 cidades do país, realizou 1035 sessões, possibilitou que mais de 176 mil pessoas fossem contempladas com a exibição de mais de 100 filmes, entre curtas-metragens (de temática socioambiental) e longas, percorrendo mais de 120 mil quilômetros pelo Brasil.

The Animation Workshop, centro nacional de animação na Dinamarca, fundado em 1988. Atualmente uma das melhores escolas de animação do mundo e residência internacional de artistas, mudando a indústria cinematográfica na Europa.

OBRIGADO !



APONTE O LEITOR DE QR CODE PARA A TELA

www.jogoPON.com.br
#euJogoPON