

# Desafio

## Projeto Referência 2º Semestre 2014

O desafio do FIS 9 é:

Produzir um jogo de tabuleiro que apresente uma contribuição significativa à complexa questão da Gestão de Áreas Protegidas públicas e privadas no Brasil. Espera-se que o jogo impulse os diversos agentes envolvidos a acessarem novas narrativas que projetem o país para uma solução de vanguarda na gestão de áreas protegidas.

O jogo deverá ir além da mera reprodução de informações, abrindo espaço para uma experiência lúdica e criativa, que gere um repertório para conversas e reflexões relevantes e que sensibilize e mobilize os jogadores a ampliarem seu conhecimento, criarem sentido e tomarem posições.

Este Projeto Referência:

### Envolve

- Investigar o tema de gestão de áreas protegidas públicas e privadas em profundidade, seus conceitos, modelos, desafios e oportunidades;
- Identificar modelos de gestão de áreas protegidas vanguardistas;
- Mapear políticas e práticas públicas e privadas que possam ser referências inspiradoras;
- Reconhecer as questões ambientais, sociais, culturais e econômicas implícitas nesta realidade.

### Demanda

- Organizar-se e gerir a produção do jogo de tabuleiro;
- Criar e desenvolver a ideia central e o foco;
- Abordar o tema em sua multidimensionalidade;
- Adentrar no mundo dos *games*, descobrindo os meandros desta poderosa ferramenta e criando uma experiência que seja ao mesmo tempo lúdica e sensibilizadora;
- Identificar atores e processos que deverão estar refletidos no jogo;
- Definir o tipo de jogo que melhor reflete o tema (colaborativo, competitivo, etc.);
- Desenhar protótipos, testar, testar e testar outra vez a matemática e calibragem do jogo;
- Captar recursos via *crowdfunding* ou outras fontes pertinentes;
- Ser curioso e incansável no mergulho em conteúdos, teste dos protótipos e montagem do produto final.

*“O sujeito quando joga assimila e pode transformar a sua realidade”, Piaget*

No Brasil, um tema de extrema relevância, mas de pouco apelo junto a governos, empresas e sociedade é a gestão de áreas protegidas. O brasileiro possui pouca intimidade com a conservação e a valorização dessas áreas e, por isso, pouco se conscientiza da necessidade de conservá-las para as futuras gerações. Além de patrimônios naturais e culturais, essas áreas são fontes de serviços ecossistêmicos, que interferem em regulação climática, processos de erosão, produtividade agrícola, biodiversidade e nos fluxos de recursos hídricos. Esses últimos, por exemplo, impactam diretamente nossa qualidade de vida, pois tais áreas protegidas têm influência na matriz hidrelétrica, que é, atualmente, responsável por cerca de 70% da energia elétrica gerada no País.

O país perde também a oportunidade de explorar um mercado bilionário: segundo estudo da LCA e do Semeia, o potencial de geração de renda ligada ao turismo em Unidades de Conservação, feitos investimentos mínimos, seria de R\$ 53 bi em 10 anos e cerca de 55 mil empregos, o que equivaleria ao PIB atual do Mato Grosso do Sul. Em outro cenário, menos conservador, supondo que melhoras na renda do brasileiro, na infraestrutura geral do país e na gestão das UC sejam capazes de aumentar a visitação dos parques brasileiros para um terço do padrão atual dos EUA, estima-se que as atividades econômicas dinamizadas sejam capazes de gerar receita de R\$ 168 bi em 10 anos (= PIB atual de Santa Catarina). Nos EUA, as regiões que estão sob a gestão do tradicional *National Park Systems* (NPS) receberam em 2012 mais de 280 milhões de visitantes. O Brasil alcança anualmente apenas 6 milhões de visitantes em seus parques! Na Austrália, em 2007, turistas que visitaram os parques nacionais injetaram o equivalente a R\$30bi na economia. Na África do Sul, a estratégia de “Comercializar para Conservar” já garantiu que 75% das despesas de conservação dos parques sejam custeadas pelas atividades turísticas.

Ao longo de diferentes processos civilizatórios, o jogo sempre se fez presente como eixo central nas relações humanas, seja sob a forma de rituais, mitos, trabalho, festividades ou puramente divertimento.

As manifestações lúdicas estão presentes no desenvolvimento da inteligência e se vinculam aos estágios de formação cognitiva do ser humano. Cada momento de desenvolvimento relaciona-se a uma atividade lúdica e esse processo ocorre em todos nós. Assim, ela é berço obrigatório das atividades intelectuais, sendo indispensável à prática educativa.

A equipe deseja que os alunos mergulhem no tema, tendo contato com suas várias dimensões, para poderem fazer os recortes que mais lhe tocarem, refletindo essas escolhas num jogo que traga para seus jogadores uma experiência ao mesmo tempo lúdica e transformadora.

