

FIS 31 * CASO DE ENSINO

DESAFIO

Criar um jogo de RPG em que personagens atuando em empregos verdes enfrentam desafios para realizar uma transição justa rumo à economia de baixo carbono no Brasil



Sumário

1. Contextualização.....	6
1.1. Autores: FIS Peabiru.....	6
1.2. O Desafio.....	9
2. Introdução.....	11
2.1. O que é RPG?.....	11
2.2. Público Alvo.....	11
3. História do Jogo - 2030.....	12
3.1. Ilha da Floresta: Onde o Passado se Afoga.....	14
3.2. Ilha da Energia: A Batalha pela Cidade do Brilho Eterno.....	16
3.3. Ilha do Agro: Celeiro que sustenta o arquipélago do silêncio.....	17
3.4. Ilha dos Rejeitos: O Labirinto das Sobras e o Peso do Plástico.....	18
3.5. Personagens & Como Criar Um Personagem.....	19
4. Como Jogar.....	22
5. Como Mestrar.....	22
6. Aprendizados e sistematização.....	31
6.1. Aprendizados.....	31
6.2. Sistematização de conteúdo.....	32
7. Referências	34
8. Plano de Difusão.....	35

1. Contextualização

1.1. Autores: FIS Peabiru

FIS

O que é o FIS?

Nascido em 2010, o FIS (Formação Integrada para Sustentabilidade) surgiu na FGV como uma disciplina que vai muito além da sala de aula. Ele propõe uma formação co-formativa e inovadora voltada para a sustentabilidade, fundamentada nos princípios da transdisciplinaridade e na Teoria U.

Ao criar esse espaço, o FIS nos convida para uma **travessia**, em que os participantes mergulham em um processo que integra teoria, prática e reflexão. Essa jornada inclui o desenvolvimento de um **Projeto Referência**, um desafio real que conecta cada turma ao mundo concreto e se ancora em experiências como diálogos e visitas de campo, que fornecem um olhar crítico sobre nosso papel no mundo. Com o objetivo de olhar para o interior, a travessia contempla um **Projeto de Si**, cujo objetivo é fazer com que quem passa por esse processo saia mais consciente de si e da sua relação com o todo. Desta forma, o FIS é um espaço de conhecimento e desenvolvimento, interno e externo, que busca formar líderes conscientes e capazes de lidar com a realidade complexa e desafiadora do futuro.

Peabiru

Quem são os alunos do FIS 31?

A partir de uma reflexão coletiva sobre a natureza do nosso desafio, entendemos que nosso trabalho é focado na construção de um futuro mais justo e sustentável. Reconhecemos que este é um percurso ainda não definido; um avanço em direção a um objetivo cuja forma final não conhecemos. Compreendemos que não existe um caminho único, mas sim uma rede de percursos. São trilhas que se encontram, se cruzam e por vezes se distanciam, refletindo a diversidade das nossas próprias trajetórias. Para representar essa missão, uma jornada coletiva rumo a um lugar melhor, chegamos à conclusão de que nosso nome deveria ser **Peabiru**. Um termo que, em guarani, traduz o nosso propósito: "o caminho para a terra sem males". Expressando a importância de estar atento e observar os diversos caminhos que percorremos, para encontrar o lugar que buscamos.



Foto do FIS Peabiru com os professores Fernanda Carreira e Ricardo Barretto, durante a macro imersão no Rio Grande do Norte. Momento em que chegamos ao “fundo do U” – no qual, de acordo com a Teoria U, suspendemos velhos julgamentos, aprofundamos a escuta e a conexão com o território e nos abrimos para enxergar o sistema a partir de novos olhares. A partir daí, nos preparamos para a subida: o desenvolvimento da solução do desafio que dá origem ao jogo retratado neste guia.



Equipe FIS

Este jogo foi desenvolvido como parte do desafio proposto pela **Equipe FIS (Formação Integrada para a Sustentabilidade)**, que guiou e inspirou os estudantes do **FIS Peabiru** ao longo de todo o processo de criação.

Agradecemos especialmente aos professores **Fernanda Carreira, Mario Monzoni e Ricardo Barretto**, por conduzirem o aprendizado com escuta, criatividade e propósito, junto ao auxílio da monitora **Jussara Oliveira**. Foi sob essa orientação que pudemos transformar ideias em um jogo educativo, que une diversão, colaboração e reflexão sobre o futuro sustentável que queremos construir juntos.

1.2. O Desafio

Para o projeto referência mencionado anteriormente, o FIS nos convida a criar um jogo de **RPG (role-playing game) em que personagens em empregos verdes enfrentam desafios para realizar uma transição justa rumo a uma economia de baixo carbono no Brasil**. Essa travessia exige mergulhar no desafio climático da nossa era, compreender a transição justa, mapear a diversidade de profissões verdes e entender quais competências serão necessárias para essa missão.

Chamamos de transição justa o movimento de mudança rumo a um novo desenho econômico e social mais verde, tecnológico e regenerativo, que busca garantir direitos e inclusão para todos, em linha com as diretrizes da OIT para uma **transição justa**, que propõem a transformação das economias em direção a modelos ambientalmente sustentáveis, com trabalho decente, proteção social e inclusão. (ILO, 2015; DIEESE, 2022). Esse entendimento também dialoga com o marco da Convenção-Quadro das Nações Unidas sobre Mudança do Clima, que afirma que uma transição ambientalmente sustentável deve contribuir simultaneamente para trabalho decente, inclusão social e erradicação da pobreza, garantindo que ninguém seja deixado para trás (UNFCCC, 2016).

Os **empregos verdes**, por sua vez, são ocupações que ajudam a proteger o meio ambiente e a construir uma sociedade mais resiliente e justa. Segundo a Organização Internacional do Trabalho (OIT), milhões deles surgirão nos próximos anos, mas serão apenas empregos do futuro se forem também decentes, com direitos e inclusão. É esse equilíbrio entre transformação ambiental e justiça social que procuramos traduzir em nosso jogo.

Como direcionadores, nos foi indicado que, para solucionar esse desafio, precisamos ouvir jovens que já vivem essa realidade, escolher um sistema de RPG, elaborar fichas, mapas e narrativas, traduzir o jogo para o inglês e criar uma estratégia para disseminá-lo. Por meio desse produto final, buscamos entender quais capacidades humanas precisamos cultivar para que as juventudes liderem uma transição verdadeiramente justa.

Deixamos aqui, por meio deste guia, nossa contribuição para essa missão, que Bellis e Carreira (2025) sintetizam ao afirmar que **“é inegável a responsabilidade de atores públicos e privados em formar jovens para atuar com protagonismo na transição verde”**. Portanto, o formato de RPG se torna uma ferramenta para que cada personagem represente um conjunto de competências necessárias para navegar esses dilemas. Convidamos você a refletir, ao longo deste material, sobre como essas habilidades, escolhas e alianças construídas em jogo podem inspirar formas mais justas e colaborativas de enfrentar os desafios da transição para uma economia de baixo carbono no Brasil.



2030

LO VERÃO ESTÁ CHEGANDO

2. Introdução

Aquí, você vai aprender o essencial para começar: entender o que é o jogo, o que precisa para jogar, como conduzir a partida e como refletir sobre o que foi vivido ao final.

2.1. O que é RPG?

RPG (Role-Playing Game) é um jogo de interpretação de papéis no qual cada participante assume o papel de um personagem dentro de uma história coletiva. Um dos jogadores atua como **mestre**, conduzindo a narrativa, descrevendo cenários e propondo desafios, enquanto os demais interpretam seus personagens e tomam decisões.

O mais importante no RPG é a **colaboração**: não existe um “vencedor” individual, mas sim um grupo que constrói junto uma história repleta de escolhas, consequências e aprendizados.

2.2. Público Alvo

Este jogo foi criado para **estudantes a partir de 14 anos**, especialmente aqueles que estão no **ensino médio** e dando os primeiros passos em sua trajetória de escolhas acadêmicas e profissionais. Ele também é pensado para **jovens participando de processos seletivos**, como programas de estágio e trainee, que buscam desenvolver habilidades de colaboração, comunicação e tomada de decisão — competências cada vez mais valorizadas no mundo do trabalho.

A proposta é oferecer um material introdutório e acessível, desenhado para quem talvez nunca tenha jogado RPG antes, mas deseja explorar novas formas de aprender, se desenvolver e refletir sobre desafios reais.

Mais do que um jogo, este guia apresenta o RPG como uma **ferramenta de aprendizado e desenvolvimento pessoal**, capaz de estimular colaboração, empatia, pensamento crítico e tomada de decisão — além de promover o entendimento sobre **sustentabilidade, empregos verdes e a transição justa rumo a uma economia de baixo carbono**.

Essas competências e reflexões são valiosas tanto para a **vida em grupo e o ambiente escolar**, quanto para **processos seletivos e experiências profissionais futuras**, nos quais o autoconhecimento, a capacidade de trabalhar em equipe e a sensibilidade para temas socioambientais fazem toda a diferença.

3. História do Jogo

O ano é 2030, o planeta Terra vive as consequências de um mundo em rápida transformação. O Grande Derretimento dos glaciares no último verão elevou o nível do mar, submergindo costas e transformando os continentes em arquipélagos dispersos. As grandes massas de terra deram lugar a ilhas de diferentes funções, cada uma refletindo os esforços e os conflitos da humanidade na busca por sobreviver e se adaptar a essa nova realidade.

Neste cenário, as ilhas tornaram-se centros de uma nova ordem, onde recursos limitados e crises ambientais desafiam os habitantes a encontrarem soluções inovadoras — ou colapsarem sob o peso de suas próprias ações.

O próximo verão está chegando, e a Aliança das Ilhas alerta: se nada for feito a tempo, esse arquipélago poderá ser completamente submerso, condenando seus povos. Com um limite de tempo bem definido para impedir o desastre, será necessário ações rápidas e decisivas, a pressão de salvar todos paira sobre vocês.

A **Ilha da Floresta** representa o que resta das áreas verdes e do contato com a natureza original, agora cercada por pântanos salgados e morros isolados, o guardião do poço lembra constantemente da perda de vastas regiões da Mata Atlântica.

A **Ilha da Energia**, conhecida como a "Cidade do Brilho Eterno", é o coração da inovação tecnológica, mas enfrenta uma ameaça monstruosa: Petrodraco, um dragão metálico alimentado por petróleo, que devora a luz do sol e põe em risco o futuro da energia limpa.

A **Ilha do Agro** é o celeiro de toda a produção de alimentos, controlada pela corporação GenUltraX. Sua dependência de um alimento sintético e de técnicas de engenharia genética criou uma crise, simbolizando o preço que se paga por um sistema que empobrece a terra e manipula a vida.

A **Ilha dos Rejeitos** sustenta todo o arquipélago e que agora agoniza em silêncio. O ano é 2030 e enquanto as outras ilhas lutam para sobreviver às mudanças climáticas e às crises alimentares, esta deveria ser a que garante o amanhã. Entretanto algo aqui apodreceu muito antes da terra.

IMPORTANTE

Para o maior divertimento possível, o ideal é que os jogadores entrem na pele dos personagens sugeridos em cada Ilha, seguindo o passo a passo e as sugestões de interações com as histórias de cada Ilha.

Cada ilha é um pedaço de um quebra-cabeça maior, e os desdobramentos dessas crises podem determinar o futuro ou o fim de toda a humanidade. Seus personagens, juntos, serão convidados a explorar esses territórios, enfrentar perigos, desvendar segredos escondidos nas profundezas de um mundo à beira do colapso, e buscar soluções para restaurar a esperança em um planeta fragmentado.

Bem-vindos à aventura pelas Ilhas de 2030 — onde a sobrevivência depende de coragem, criatividade e da união entre aqueles que ainda lutam por um novo começo. E lembrem-se, o verão está chegando.

3.1. Ilha da Floresta: Onde o Passado se Afoga

Bem-vindos à Ilha da Floresta, um dos últimos pedaços de terra firme do que um dia foi o Brasil. O ano é 2030, o “Grande Derretimento” não só afogou o mundo, mas também o despertou. O que antes era uma vibrante cidade cercada pela Mata Atlântica, agora é um arquipélago de pântanos salgados e torres de concreto atracadas no meio do oceano. A sobrevivência aqui é um cabo de guerra entre as empresas de tecnologia e a resistência.

De um lado, dessa disputa a empresa Genesis Brasil. Essa corporação chegou após o desastre, trazendo novas tecnologias - biofábricas, drones semeadores, estufas automatizadas e supostas promessas de salvação. A organização tenta controlar cada broto da ilha, ditar os ciclos de plantio, monopolizar o acesso às sementes e vender a ideia de que só sua ciência pode fazer a terra voltar a respirar, ainda que nenhuma de suas máquinas tenha conseguido fazer brotar vida de verdade.

O que não se diz é o verdadeiro propósito por trás do discurso: estão colhendo o que resta do coração da ilha - suas sementes mais antigas, seus saberes enterrados, sua memória viva - e transformando tudo em propriedade, levando embora a alma que ainda insiste em florescer.

Do outro lado, sobreviventes locais, conhecidos como “A Ordem do Broto Antigo” (OBA), liderados por anciãos e personagens da comunidade. Essa comunidade desconfia dos verdadeiros propósitos da Genesis, alguns até acreditam que a empresa está transformando tudo em propriedade, levando embora a alma que ainda insiste em florescer. Enquanto a Genesis acha que a solução está na inovação e em novas descobertas, a OBA sobrevive com o “conhecimento tácito”, um conhecimento que não é apenas sobre plantação, é sobre saber o que a terra precisa. Todo esse conhecimento tradicional passado por inúmeras gerações é a ponta de esperança dessa comunidade. Em meio a disputa entre esses dois grupos, a terra respira com dificuldade, saturada de sal, cansaço e veneno. O ar é pesado, úmido e cheira a maresia, mofo e ozônio. A floresta é um labirinto de raízes mortas, mangues e água parada. O som constante é o de água pingando... e o zumbido dos drones, lutando para abafar os sussurros que vêm da água."

Em meio a esse cenário de morte lenta, havia um ponto de esperança: Mapulu. Essa mulher não era engenheira, bióloga e nem política. Era uma vendedora de hortaliças na feira flutuante, mas ela tinha uma conexão que a Genesis Brasil não conseguia replicar em laboratório onde ela pisava, o sal parecia recuar. Onde ela cantava suavemente, os mangues mortos davam brotos verdes. Enquanto nos projetos de reflorestamento de alta tecnologia da Genesis Brasil, as mudas brotavam e morriam em dias, as hortaliças de Mapulu vingavam no solo salgado, na areia da praia, em qualquer lugar.

Ela nunca explicou o que fazia de diferente, parte da OBA acreditava que ela tinha uma aura mística. Todas as vezes que perguntavam a ela seus segredos, a mesma apenas dizia: "A terra não está cansada, está com saudade. Eu só lembro ela de quem ela é."

"Há uma semana, Mapulu desapareceu. Ela não deixou rastros de luta, entre os mais velhos, surgiu um rumor que ela "retornou", que ela "se plantou" no coração da ilha para tentar salvá-la de dentro. Enquanto isso, para a Genesis Brasil, Mapulu é apenas um ativo biológico não patenteado, um "fenômeno" que precisava ser capturado, estudado e transformado em eficiência.

"Os anciãos dizem que suas raízes seguem vivas, nutrindo o que restou de puro e que é lá, nesse lugar que chamam de Poço de Mapulu, que a floresta ainda respira."

É por isso que vocês estão aqui, para procurar Mapulu, aquela que trazia esperança para toda a população.

QR Code - Roteiro Completo e Personagens Ilha da Floresta



<https://drive.google.com/drive/folders/12AtGUV78p2cOPZXWLB2I7ehOGJQJtg1rN?usp=sharing>

3.2. Ilha da Energia: A Batalha pela Cidade do Brilho Eterno

No ano de 2030, o aumento do nível do mar e o calor extremo derreteram as calotas polares e isolaram a América Latina em ilhas flutuantes. A ilha principal da Energia, a "Cidade do Brilho Eterno", enfrenta uma crise: o monstro petrodraço, um dragão metálico coberto de petróleo que devora a luz solar, ameaçou o funcionamento da cidade. Seus personagens — profissionais de energias renováveis, economia solidária, negociação ambiental, inovação tecnológica, educação ambiental e políticas públicas — devem unir forças para derrotar Petrodraco e garantir uma transição justa para a energia limpa.

A Alerta na cidade O prefeito da Cidade do Brilho Eterno convoca a equipe: “O petrodraço está devorando toda a luz solar que entra na nossa cidade. Se não agirmos agora, toda nossa energia limpa será destruída, e nossa ilha ficará às trevas, com o carvão e o petróleo voltando a dominar. Precisamos unir nossas forças e derrotar essa ameaça! Mas essa batalha não será fácil.”

QR Code - Roteiro Completo e Personagens Ilha da Energia



<https://drive.google.com/drive/folders/18-0RgQYcCPr2OL91ANX59WmlgtxdriO3?usp=sharing>

3.3. Ilha do Agro: Celeiro que sustenta o arquipélago do silêncio

Bem-vindos à Ilha do Agro, o celeiro que sustenta todo o arquipélago e que agora agoniza em silêncio. O ano é 2030 e enquanto as outras ilhas lutam para sobreviver às mudanças climáticas e às crises alimentares, esta deveria ser a que garante o amanhã. Entretanto algo aqui apodreceu muito antes da terra.

A GenUltraX, corporação que prometeu abundância, domina todo o trabalho na ilha. Eles controlam tudo: o solo, as sementes, a água e o ritmo da colheita. São de suas fábricas que saem drones pulverizadores, fertilizantes automatizados e o orgulho da empresa “o carboX”, um alimento sintético barato, eficiente e indispensável. Indispensável... e destrutivo. Cada grão cultivado drena o chão. Cada safra exige mais fertilizante. Cada ciclo deixa a terra mais cinzenta, mais fraca, mais silenciosa.

Nos últimos meses, algo finalmente quebrou. As novas sementes não germinam. O solo virou pó. Os campos, antes intermináveis, estão vazios. E então ele apareceu. Ômega, um boi mutante criado nos laboratórios da GenUltraX, projetado para resistir às próprias condições hostis do local. Entretanto o que a empresa não esperava aconteceu, o experimento falhou. Ômega desenvolveu consciência, força descomunal e um ódio silencioso, este ser começou a destruir máquinas e arrancar plantações pela raiz. Currais tombaram como se fossem feitos de papel. Para alguns, ele é um monstro. Para outros, um aviso da própria terra.

A GenUltraX o chama de ameaça. Os moradores o chamam de justiça. E no meio desse conflito, o solo que alimenta todas as ilhas está morrendo.

A Aliança das Ilhas enviou vocês para investigar o colapso, entender o que está acontecendo e impedir que a fome se espalhe para além desta terra. Entre drones, decadência e segredos enterrados. É por isso que vocês estão aqui: para descobrir a verdade do porque o solo está entrando em colapso e arranjar uma forma de salvar esta terra.

QR Code - Roteiro Completo e Personagens Ilha do Agro



3.4. Ilha dos Rejeitos: O Labirinto das Sobras e o Peso do Plástico

A Ilha dos Rejeitos, uma massa contínua de plástico compactado que flutua sobre o mar, sem vegetação que aponte vida, está à beira do colapso. No centro se ergue o Labirinto das Sobras, um monte vivo de entulho, tecidos sintéticos, restos industriais e componentes eletrônicos descartados. Dentro dele se enrola o Plastívorus, uma criatura formada do próprio lixo da ilha, crescendo cada vez que novos resíduos são produzidos, jogados fora ou queimados.

Nos últimos anos, fábricas de fast fashion se instalaram ali em busca de mão de obra barata. Elas produzem roupas e também toneladas diárias de retalhos, fibras tóxicas e tecidos sintéticos que vão direto para o Labirinto das Sobras. A cada descarga de resíduos, o chão-plástico da ilha range, afunda alguns centímetros e se torna mais instável.

No centro da ilha, uma construção gigantesca cospe fumaça quase invisível: o Incinerador Central. Ele é apresentado como tecnologia moderna, capaz de “fazer o lixo desaparecer” enquanto gera energia. Só que o processo não faz nada realmente sumir: apenas transforma o lixo em gases tóxicos, partículas finas e cinzas ácidas que se espalham pela ilha. Para quem vive perto, o processo não parece tão mágico: (i) uma fumaça quase invisível sobe dia e noite; (ii) o ar tem cheiro metálico; (iii) olhos ardem; e (iv) poeira tóxica se acumula nas casas. Mesmo assim, cartazes luminosos repetem “Energia limpa para todos!”, enquanto influenciadores pagos garantem que “se o lixo some, o problema também some”.

Nesse contexto, os personagens precisam articular agendas comunitárias, criar um sistema de triagem e logística reversa, reorganizar o ciclo dos materiais e reduzir o ritmo de geração de lixo antes que o acúmulo de resíduos faça a ilha afundar de vez e antes que o Plastívorus, pressionado pela instabilidade, decida reagir.

QR Code - Roteiro Completo e Personagens Ilha dos Rejeitos



3.5. Personagens & Como Criar um Personagem?

Ao longo do percurso formativo, foram apresentados profissionais que atuam em empregos verdes - vozes distintas que, cada uma à sua maneira, revelavam possibilidades concretas de relação entre trabalho, território e cuidado. De encontro em encontro, essas figuras despertaram imagens, gestos e pequenos fragmentos de histórias. Esses fragmentos compõem a base da construção dos personagens. Não são retratos fiéis dos profissionais conhecidos, mas ecos deles: inspirações que ganharam novos contornos ao serem atravessadas pela imaginação do grupo e pelos debates sobre sustentabilidade, justiça social e futuro.

Dessa forma, cada participante recebe um personagem pronto - uma figura construída a partir dessas referências e moldada para dialogar com a narrativa de cada Ilha. Cada personagem traz consigo uma história própria, atravessada pelas tensões do território e pelos desafios de viver em um mundo em transição. Suas personalidades, habilidades e formas de enxergar o futuro não apenas os diferenciam, mas se tornam complementares quando colocadas em movimento coletivo.

Juntos, eles formam o grupo central da aventura: um conjunto de trajetórias que precisam aprender a cooperar, confrontar seus próprios conflitos e compreender que a construção de futuros sustentáveis - assim como o jogo - só acontece quando múltiplas vozes são ouvidas.

Guia de Criação de Personagem: Sua Função na Transição Justa

Bem-vindo(a), herói(in) verde! Em "2030", sua maior força é o seu **conhecimento**, sua **experiência** e sua capacidade de **colaborar** com sua equipe para construir um futuro mais justo e sustentável.

Nesse jogo é possível criar seu personagem em alguns passos simples:

Passo 1: Defina sua VOCAÇÃO (Quem você é profissionalmente?)

Sua Vocação é a sua área principal de atuação, seu "emprego verde". É o que você faz de melhor, sua grande especialidade. Pense nisso como seu título profissional ou sua identidade principal.

- **Pense Grande:** Sua Vocação deve ser uma área ampla onde você tem profundo conhecimento. Ela define seu papel geral na equipe de profissionais verdes.
- **Conecte com o Tema:** Lembre-se, o jogo é sobre "empregos verdes" e "transição justa". Sua Vocação deve ter a ver com sustentabilidade, meio ambiente, tecnologia limpa, comunidade ou política ligada a esses temas.

Exemplos de Vocação:

- **Engenheiro(a) de Energia Renovável:** Entende tudo de sistemas de energia solar, eólica, etc.
- **Líder Comunitário(a):** Expert em mobilizar pessoas e resolver problemas sociais.
- **Pesquisador(a) em Biotecnologia:** Busca soluções inovadoras na área da vida e natureza.
- **Especialista em Logística Sustentável:** Otimiza processos para reduzir o impacto ambiental.
- **Designer de Economia Circular:** Cria sistemas onde nada é desperdiçado.
- **Geólogo(a) Ambiental:** Entende a terra, solos, minerais e seus impactos.

Função Narrativa da Vocação: Sua Vocação mostra ao Mestre de Jogo (MJ) e aos outros jogadores qual é a sua contribuição fundamental para o grupo. É ela que permite que o MJ peça testes com Vantagem quando você está atuando em sua área de maior expertise. Ela também ajuda a moldar sua perspectiva sobre os desafios – um engenheiro pode ver um problema técnico, onde um líder comunitário vê um problema social.

Passo 2: Determine seu FOCO (No que você é ainda melhor?)

Seu Foco são as habilidades mais específicas e as aplicações práticas da sua Vocação. São 2 ou 3 áreas onde você realmente brilha e que são úteis para resolver os desafios do jogo.

- **Seja Específico:** Se sua Vocação é ampla, seu Foco a torna prática. Ele detalha *como* você usa sua Vocação.
- **Ações Concretas:** Pense em ações que seu personagem pode realizar.

Exemplos de Foco (para uma Vocação de "Engenheiro(a) de Energia Renovável"):

- **Foco 1:** Diagnosticar e reparar falhas em painéis solares complexos.
- **Foco 2:** Prototipar e adaptar novas tecnologias de armazenamento de energia.
- **Foco 3:** Otimizar a eficiência energética de sistemas em grande escala.

Exemplos de Foco (para uma Vocação de "Líder Comunitário(a)):

- **Foco 1:** Mobilizar e organizar rapidamente a população em momentos de crise.
- **Foco 2:** Mediar conflitos e construir consenso entre grupos diversos.
- **Foco 3:** Desenvolver projetos de economia solidária e geração de renda local.

Função Narrativa do Foco: Seu Foco é o que lhe dá a **Vantagem** mais vezes! Quando você descreve uma ação que se encaixa perfeitamente em um dos seus Focos, o MJ deve conceder Vantagem no seu teste de 1d6. Ele mostra a sua **especialidade prática** e como você pode "colocar a mão na massa" na aventura. Além disso, seu Foco pode ser usado para **ajudar** outros jogadores, concedendo Vantagem a eles se sua ajuda for relevante.

Passo 3: Pense na sua HISTÓRIA (Quem é você por trás da profissão?)

Sua história não precisa ser longa, mas é importante para você entender seu personagem e como ele se relaciona com o mundo do jogo.

- **Origem:** De onde você veio? Como você se tornou um profissional verde neste futuro das ilhas?
- **Motivação:** O que te impulsiona? Você acredita na tecnologia como salvação? Na sabedoria ancestral? Na união das pessoas? Na justiça social? Por que você está nesta missão?
- **Personalidade:** Quais são suas características marcantes? Você é calmo(a) e analítico(a)? Apaixonado(a) e idealista? Prático(a) e direto(a)?

Função Narrativa da História: Sua história dá **profundidade** ao seu personagem. Ela ajuda você a interpretar as reações do seu personagem aos eventos da aventura e a tomar decisões que sejam coerentes. O MJ também pode usar elementos da sua história para criar momentos pessoais interessantes durante o jogo.

Passo 4: Dê um TOQUE Especial (Sua marca pessoal)

Adicione um pequeno detalhe que torne seu personagem único e memorável. Pode ser um objeto que ele sempre carrega, um hábito, uma frase favorita, ou uma característica física.

Exemplos:

- "Sempre carrega um pequeno caderno de anotações com desenhos de plantas raras."
- "Tem um chapéu de palha velho que pertencia ao avô, um fazendeiro."
- "Fala sempre em provérbios antigos, mas de forma moderna."
- "É um(a) ex-atleta e usa sua agilidade para tudo, mesmo que não seja um teste físico."

Função Narrativa do Toque Especial: Isso é para o seu **role-playing!** Ele te ajuda a "entrar no personagem" e a dar um sabor único às suas interações.

4. Como Jogar

O que você precisa para jogar este jogo?

Para começar, você só precisa de alguns itens simples:

- **Fichas dos personagens** (disponíveis no QR code de cada Ilha)
- **Um dado de 6 lados (D6)**
- **Caneta e papel** para anotações do mestre

Esses são os únicos materiais necessários.

Todo o restante - a aventura, as decisões e os aprendizados, nasce da **imaginação, do diálogo e da escuta ativa** entre os jogadores.

O jogo foi pensado para **4 grupos de até 6 pessoas**, mas pode ser adaptado conforme o tamanho da turma. Caso haja **mais participantes do que personagens disponíveis**, recomendamos formar **duplas para interpretar um mesmo personagem**, permitindo que todos participem ativamente da história.

Cada sessão dura aproximadamente **40 minutos**, variando de acordo com o ritmo do grupo. A história é dividida em **fases**, e os jogadores avançam conforme **superam desafios, tomam decisões coletivas e refletem sobre o que aprenderam** ao longo do caminho.

5. Como Mestrar

Guia rápido para iniciantes

O mestre é a pessoa que guia a história.

Seu papel é narrar os acontecimentos, propor situações e descrever as consequências das ações dos jogadores.

Este guia garante que qualquer Mestre consiga reagir a todas as ações dos jogadores, sem depender de listas prontas, mantendo coerência, simplicidade e fluidez.

Ele funciona em qualquer ilha, qualquer ambiente, qualquer desafio.

O Papel do Mestre de Jogo (MJ)

O MJ é o contador de histórias e o árbitro das regras. Ele deve:

- **Apresentar o cenário e os desafios:** Descrever o mundo e os obstáculos que os personagens enfrentam.
- **Chamar por testes:** Decidir quando um teste é necessário e como a Vocação de um personagem se aplica para conceder Vantagem ou Desvantagem.
- **Interpretar resultados:** Narrar as consequências dos sucessos e falhas, mantendo a história fluida.
- **Gerenciar NPCs:** Interpretar os personagens não-jogadores, suas motivações e reações.
- **Manter o foco no tema:** Reforçar a importância da "transição justa", da cooperação e da transformação.
- **Controlar o ritmo:** Acelerar ou desacelerar a narrativa conforme necessário para manter a energia do jogo.

SISTEMA DO JOGO

Este é um sistema de RPG narrativo e cooperativo, projetado para ser simples, rápido e focado nas escolhas e na colaboração dos jogadores para resolver desafios ambientais e sociais. Não há combate direto no sentido tradicional, mas sim conflitos de ideias, negociações e problemas técnicos a serem superados.

1. O Núcleo do Sistema: Testes com D6

Quando os personagens tentam realizar uma ação cujo o resultado é incerto, o Mestre de Jogo (MJ) pedirá um "teste".

- Como Testar: Role um dado de seis faces (1d6).
- Número Alvo (CD - Classe de Dificuldade): O objetivo é sempre obter 4 ou mais (4+) no dado.
 - 1, 2, 3: Falha.
 - 4, 5, 6: Sucesso.
- Quando Testar: O MJ solicita um teste quando:
 - A ação tem um risco de falha interessante para a história.
 - O resultado da ação não é garantido.
 - A ação é importante para a progressão da aventura.
 - Exemplo: Tentar hackear um sistema de segurança, convencer um NPC cético, ou consertar um painel solar danificado.

Sua Contribuição Narrativa Geral no Jogo

Independentemente da sua Vocação e Foco, seu personagem terá um papel crucial na narrativa de "A Aventura das Ilhas":

1. **Resolvedor de Problemas:** Você usará sua Vocação e Foco para superar os desafios (técnicos, sociais, ambientais) que surgirem.
2. **Interação Social:** Você terá que dialogar com NPCs, convencer pessoas, reunir informações e construir alianças.
3. **Influência na Moral da Comunidade:** Suas ações – tanto sucessos quanto falhas – afetarão a Moral da Comunidade, o recurso mais importante do jogo. Boas escolhas aumentam a esperança, falhas podem diminuí-la.
4. **Embaixador da Transição Justa:** Cada personagem é um exemplo vivo da ideia de que para vencer os desafios climáticos, é preciso **cooperação, inovação e justiça**. Você ajudará a mostrar que não se trata de destruir o passado, mas de **transformá-lo** com inclusão e sabedoria.
5. **Apoio à Equipe:** Sua Vocação e Foco serão essenciais para ajudar os outros jogadores, concedendo Vantagem nos testes deles e trabalhando em equipe para alcançar a vitória coletiva.

2. Interpretando o Sucesso e a Falha

- **Sucesso:** A ação é bem-sucedida, geralmente permitindo que a história avance, ou que os personagens obtenham uma informação ou resolvam um obstáculo.
 - *Exemplo:* Um teste bem-sucedido permite consertar o painel solar, usando a **Vocação** de Engenheiro(a).
- **Falha:** A ação não alcança o resultado desejado, mas **uma falha nunca deve bloquear completamente a aventura**. Em vez disso, uma falha deve:
 - **Criar Novas Complicações:** Surgem novos problemas, como por exemplo: o tempo se esgota, a Moral da Cidade diminui, ou um recurso é gasto.
 - **Oferecer um Sucesso Parcial:** O personagem consegue *parte* do que queria, mas com um custo ou com informações incompletas.
 - **Exigir Outro Caminho:** Os personagens precisam encontrar uma solução diferente, talvez usando outras Vocacões ou pedindo ajuda.
 - *Exemplo:* Uma tentativa falha de Persuasão de Dona Maricota significa que ela não confia de imediato, e o grupo precisa encontrar outra maneira (talvez uma pista ou outro NPC) para conquistá-la, ou a Moral da Cidade diminui pela desconfiança.

3. Vantagem e Desvantagem

Estes modificadores representam o quão fácil ou difícil é uma ação devido às circunstâncias, ao apoio ou à falta dele.

- Vantagem (Situação Favorável):
 - **Quando Aplicar:** O MJ concede Vantagem quando o personagem está agindo dentro de sua Vocação (ou seja, suas experiências e conhecimentos são diretamente aplicáveis), está em uma situação vantajosa, tem o apoio de outro jogador (ver "Cooperação"), ou possui uma ferramenta específica que facilita a ação.
 - **Como Funciona:** Role dois dados de seis faces (2d6) e escolha o resultado mais alto dos dois dados para comparar com a CD 4+.
 - *Exemplo:* Um Engenheiro(a) de Energia Solar tentando analisar um painel solar danificado usaria sua Vocação para ter Vantagem em seu teste.
- Desvantagem (Situação Desfavorável):
 - **Quando Aplicar:** O MJ impõe Desvantagem quando o personagem está sob estresse extremo (como um cronômetro, pressão da comunidade), em um ambiente hostil, sem as ferramentas adequadas, ou tentando uma ação que está fora de sua Vocação ou para a qual não tem experiência relevante.

- **Como Funciona:** Role **dois dados de seis faces (2d6)** e **escolha o resultado mais baixo** dos dois dados para comparar com a CD 4+.
- *Exemplo:* Um Facilitador(a) de Políticas Públicas tentando negociar com um conselho corrupto sob ameaça de um prazo apertado teria Desvantagem em seu teste.

4. Personagens e Vocação

Cada jogador assume o papel de um profissional verde com uma Vocação que representa sua área principal de experiência, conhecimento e habilidade. A Vocação é uma descrição narrativa de quem seu personagem é e o que ele faz de melhor.

- **Como Usar a Vocação:**
 - Os jogadores descrevem a ação que seus personagens querem realizar, explicando como sua Vocação se aplica à situação.
 - O MJ determinará se a ação exige um teste.
 - Se a ação se alinha bem com a Vocação do personagem, ele fará o teste com Vantagem. Se a ação for um pouco fora de sua expertise, ele fará o teste normalmente. Se for algo que está muito distante de sua Vocação, pode ter Desvantagem.
 - Exemplo:
 - Para "investigar os registros de segurança", um Pesquisador(a) em Inovação Tecnológica usaria sua Vocação (mente analítica e curiosa) e faria o teste com Vantagem.
 - Para "fazer um discurso para a comunidade", um Educador(a) Ambiental usaria sua Vocação (capacidade de comunicar e sensibilizar) e faria o teste com Vantagem.

5. Cooperação

A cooperação é a chave para o sucesso neste jogo. Os jogadores são incentivados a pensar em como seus personagens podem trabalhar juntos, combinando suas Vocações.

- **Ações de Ajuda:** Se um personagem está realizando um teste e outro personagem pode oferecer ajuda significativa usando sua Vocação ou um item relevante, o personagem que faz o teste pode receber Vantagem. O MJ decide se a ajuda faz sentido narrativamente e concede Vantagem.

- *Exemplo:* Um Engenheiro(a) tenta consertar um dispositivo. O Pesquisador(a) pode ajudar "analisando o diagrama complexo" (dentro de sua Vocação) para dar Vantagem ao Engenheiro(a) no teste. Ou um Líder Comunitário pode "manter a calma da multidão" (dentro de sua Vocação) para que o Engenheiro trabalhe sem pressão, o que também poderia dar Vantagem.

6. Recursos Globais: Moral da Cidade

A Moral da Cidade é um recurso compartilhado por todos os jogadores e representa o apoio e a esperança da população na sua missão.

- Valor Inicial: Começa em 5 de 10.
- **Como Ganhar (aumenta em 1 ponto):**
 - Sucesso em desafios comunitários (ex: convencer Dona Maricota).
 - Realizar discursos inspiradores ou ações que beneficiem diretamente a população.
 - Conquistar a confiança de NPCs importantes.
 - Descobertas que geram esperança (ex: a possibilidade de transformar o Petrodraco).
- **Como Perder (diminui em 1 ponto):**
 - Falhas em desafios importantes que afetam a comunidade.
 - Ignorar as preocupações dos moradores.
 - Eventos negativos que causam pânico ou desespero (ex: sabotagens não resolvidas).
 - Demora excessiva em resolver problemas urgentes.
- **Consequências:**
 - Moral Alta (7-10): A população é ativa, solidária, oferece ajuda espontânea, talvez concedendo Vantagem em testes sociais ou fornecendo informações úteis.
 - Moral Média (3-6): A população está ansiosa, mas ainda confia nos heróis. Os testes são feitos normalmente.
 - Moral Baixa (1-2): A população está desesperada, começa a questionar as ações dos heróis, ouve boatos. Os testes sociais podem ter Desvantagem.
 - Moral Zero (0): A população entra em pânico total, recusa-se a cooperar e pode até dificultar as ações dos heróis. A condição de vitória se torna extremamente difícil, beirando a derrota.

NA PRÁTICA: AÇÕES DOS JOGADORES

Sempre que o jogador descreve algo, o Mestre deve perguntar:

- “O que você quer alcançar?” (intenção)
- “Como você tenta fazer isso?” (método)

A combinação dessas duas respostas define tipo de teste + atributo usado.

1. TIPOS UNIVERSAIS DE AÇÃO

Toda ação humana pode ser classificada em um desses quatro tipos:

- a. *Ação de Conhecimento*: Quando o personagem tenta analisar, deduzir, lembrar ou compreender algo.
- b. *Ação Social*: Quando tenta convencer, acalmar, enganar, liderar, inspirar.
- c. *Ação Física*: Quando tenta empurrar, levantar, correr, segurar, desviar, resistir.
- d. *Ação de Percepção/Intuição*: Quando tenta observar, sentir, identificar sinais, rastrear, perceber detalhes.

O Mestre sempre escolhe um desses quatro grupos.

2. COMO CADA TIPO DE AÇÃO VIRA UM ATRIBUTO

No sistema deste RPG, toda rolagem usa apenas os quatro atributos oficiais.

Assim, cada tipo de ação se converte num atributo mecânico desta forma:

a. *Ação de Conhecimento* → *Inteligência*

- Analisar estruturas
- Decifrar padrões
- Entender fenômenos
- Interpretar sistemas
- Resolver puzzles

b. *Ação Social* → *Inteligência*

- Persuadir
- Negociar
- Inspirar
- Acalmar

Motivo: em sistemas simples, a capacidade de agir socialmente é uma forma de inteligência.

c. Ação Física → Depende do tipo

Força

- Empurrar
- Levantar
- Arrombar
- Imobilizar
- Agir com potência

Agilidade

- Desviar
- Esquivar
- Saltar
- Reagir rápido
- Movimentos precisos

Saúde

- Resistir
- Suportar frio, calor, toxinas, cansaço
- Manter esforço prolongado

d. Ação de Percepção/ Intuição → Inteligência

- Observar
- Presentir
- Interpretar sinais
- Entender comportamento
- Rastrear padrões

3. PAPÉIS NATURAIS DOS PERSONAGENS

Cada personagem tem uma especialidade narrativa, que pode servir de referência para o Mestre ajustar a dificuldade em ± 1 :

- **Personagens fortes em força:** facilitam ações físicas brutas
- **Personagens fortes em agilidade:** facilitam ações rápidas e reativa
- **Personagens fortes em saúde:** facilitam ações de resistência
- **Personagens fortes em inteligência:** facilitam ações sociais, investigativas e analíticas
- **Personagens com atributos negativos** têm mais dificuldade nessas áreas

Essa interpretação ajuda a manter cada personagem no seu “arco natural”.

4. FLUXO DE TESTE (RESUMO RÁPIDO)

1. Intenção

“O que você quer fazer?”

2. Método

“Como você tenta fazer isso?”

3. Tipo de Teste

Conhecimento / Social / Físico / Percepção

4. Atributo

Força / Agilidade / Saúde / Inteligência

5. Dificuldade

Fácil 3 / Média 4 / Difícil 5 / Muito Difícil 6

6. Rolar D6

Somar atributos e bônus

7. Consequência narrativa

Sucesso → avança

Falha → avança com complicações

5. O PRINCÍPIO FUNDAMENTAL

Toda ação é válida.

Toda tentativa merece um teste.

Nenhuma falha trava a história.

6. Aprendizados e sistematização

6.1. Aprendizados

Ao final da travessia pelas Ilhas de 2030, torna-se evidente que o jogo não é apenas uma aventura narrativa, mas uma simulação lúdica e simbólica de dilemas reais da transição justa no Brasil. Cada ilha revela um aspecto essencial dessa agenda, e juntas elas compõem uma visão integrada sobre como enfrentar a crise climática de maneira inclusiva, colaborativa e sustentável.

Ilha da Floresta

A Ilha da Floresta, permeada pela disputa entre a tecnologia corporativa da Genesis Brasil e os saberes da Ordem do Broto Antigo, mostra que os empregos verdes do futuro dependerão cada vez mais da combinação entre conhecimento técnico e conhecimento ancestral.

A busca por Mapulu, personagem que simboliza essa integração, ensina que inovação não substitui tradição — amplia suas possibilidades quando construída em diálogo. É a partir desse encontro que soluções realmente regenerativas emergem, mostrando aos jogadores que empregos ligados à conservação, agroflorestas, restauração ecológica e gestão territorial precisam incluir, valorizar e aprender com as populações tradicionais.

Ilha da Energia

Na Ilha da Energia, os jogadores percebem que a transição energética não é um desafio apenas tecnológico, mas, também, profundamente político. O Petrodraco, uma criatura nascida do excesso de combustíveis fósseis, só pode ser superado quando se descobre que ele não deve ser eliminado, mas reconduzido para uma nova forma de existir.

O jogo reforça que, no mundo real, trabalhadores de setores fósseis não podem ser “apagados”: precisam ser envolvidos, requalificados e valorizados em meio a esse novo mundo da transição e os empregos verdes representam uma oportunidade para esse processo de transformação. Assim, a aventura evidencia que a transição justa é um processo de conversão coletiva — de sistemas, de tecnologias e de pessoas.

Ilha do Agro

A Ilha do Agro traduz o impacto de sistemas alimentares baseados na exaustão dos recursos. A crise provocada pela GenUltraX e simbolizada pelo boi-mutante Ômega revela os limites de uma agricultura que prioriza produtividade a qualquer custo. Ao mesmo tempo, abre espaço para refletir sobre uma nova geração de empregos verdes na agricultura sustentável, como agroecologia, bioeconomia, manejo regenerativo, logística justa e produção de alimentos resilientes às mudanças climáticas.

Os jogadores compreendem que a terra não precisa apenas de novas técnicas, mas de novos princípios: diversidade, cooperação, autonomia das comunidades e restauração do solo. Esses valores conectam-se diretamente à ampliação de possibilidades para jovens que desejam atuar em cadeias produtivas alimentares sustentáveis.

Ilha dos Rejeitos

O desafio da Ilha dos Rejeitos não é o Plastívorus em si, mas a lógica que o alimenta: produção excessiva, descarte acelerado, greenwashing e desigualdades socioambientais. A crise nasce das escolhas humanas: fábricas, incinerador, desinformação. O jogo mostra que informação confiável, organização comunitária e escuta às populações afetadas são essenciais para enfrentar o colapso.

A reconfiguração do Plastívorus revela que não existe solução mágica ou individual. A estabilidade da ilha depende da mudança coletiva: logística reversa, economia circular, redução de resíduos e combate às desigualdades territoriais. O jogo ensina que enfrentar a crise climática é enfrentar estruturas de exploração, e que a única saída sustentável surge da corresponsabilidade e do reconhecimento do trabalho socioambiental das comunidades que sustentam o território.

Aprendizados gerais

Ao final do jogo, o principal aprendizado é que ninguém vence sozinho. Cada ilha enfrenta desafios e metas próprias, mas o verdadeiro sucesso só acontece quando todos alcançam seus objetivos em conjunto. Cada ilha só prospera quando as demais também avançam, e cada personagem depende das habilidades, visões e conhecimentos dos outros. Essa ideia é uma metáfora dos dilemas reais da transição justa: os jogadores só são capazes de vencer quando enfrentam, ao mesmo tempo, desafios técnicos e sociais, buscando soluções que não deixem ninguém para trás. Como sintetiza a OIT, “trabalhadores, empresas e governos têm interesses muito elevados na agenda de transição verde. Ação conjunta e bem coordenada, com responsabilidade compartilhada, trará ganhos para todos” (ILO, 2019, p. 199, tradução livre).

Dessa forma, o objetivo do jogo é proporcionar a compreensão de que a transição para uma economia de baixo carbono não pode ser pensada de maneira isolada e apenas em termos ambientais. Ela precisa ser orientada pela justiça, pela inclusão e pelo cuidado coletivo. De forma simbólica, esse RPG demonstra que, na vida real, a construção de um futuro verdadeiramente sustentável exige cooperação entre diferentes setores, participação social, políticas públicas bem estruturadas e um compromisso contínuo com a redução das desigualdades.

6.2. Sistematização de conteúdo

No contexto educacional, é fundamental que, após a jogatina, haja um momento estruturado de reflexão para que os aprendizados se consolidem e ganhem significado. O jogo funciona como uma experiência vivencial, mas é na conversa posterior — ao conectar ações, dilemas e escolhas com temas reais — que ocorre a aprendizagem profunda. Por isso, sugerimos sistematizar as reflexões a partir das perguntas norteadoras e do produto esperado apresentados abaixo.

PERGUNTAS NORTEADORAS:

- ***Que decisões foram mais difíceis de tomar?***

Busque identificar tensões, incertezas e dilemas éticos que emergiram durante o jogo.

- ***Que grupos precisaram colaborar para que o resultado final fosse positivo?***

Refleta sobre cooperação, interdependência e complementaridade de habilidades, em que momentos e situações estes foram cruciais?

- ***Como as escolhas individuais impactam o coletivo?***

Refleta sobre o impacto das ações de cada personagem para a interação com o todo.

- ***Como as dinâmicas do jogo refletem desafios reais de sustentabilidade e transição justa no Brasil?***

Busque estabelecer pontes entre a simulação e questões concretas do país, como desigualdades, setores vulneráveis e novas economias verdes.

- ***Que aprendizados cada jogador leva para sua vida, escola ou futuro profissional?***

Promova uma conexão pessoal, permitindo que os participantes identifiquem competências, valores e perspectivas que emergiram da experiência.

PRODUTO ESPERADO:

- ***Um breve relato coletivo ou individual sobre aprendizados e reflexões.***

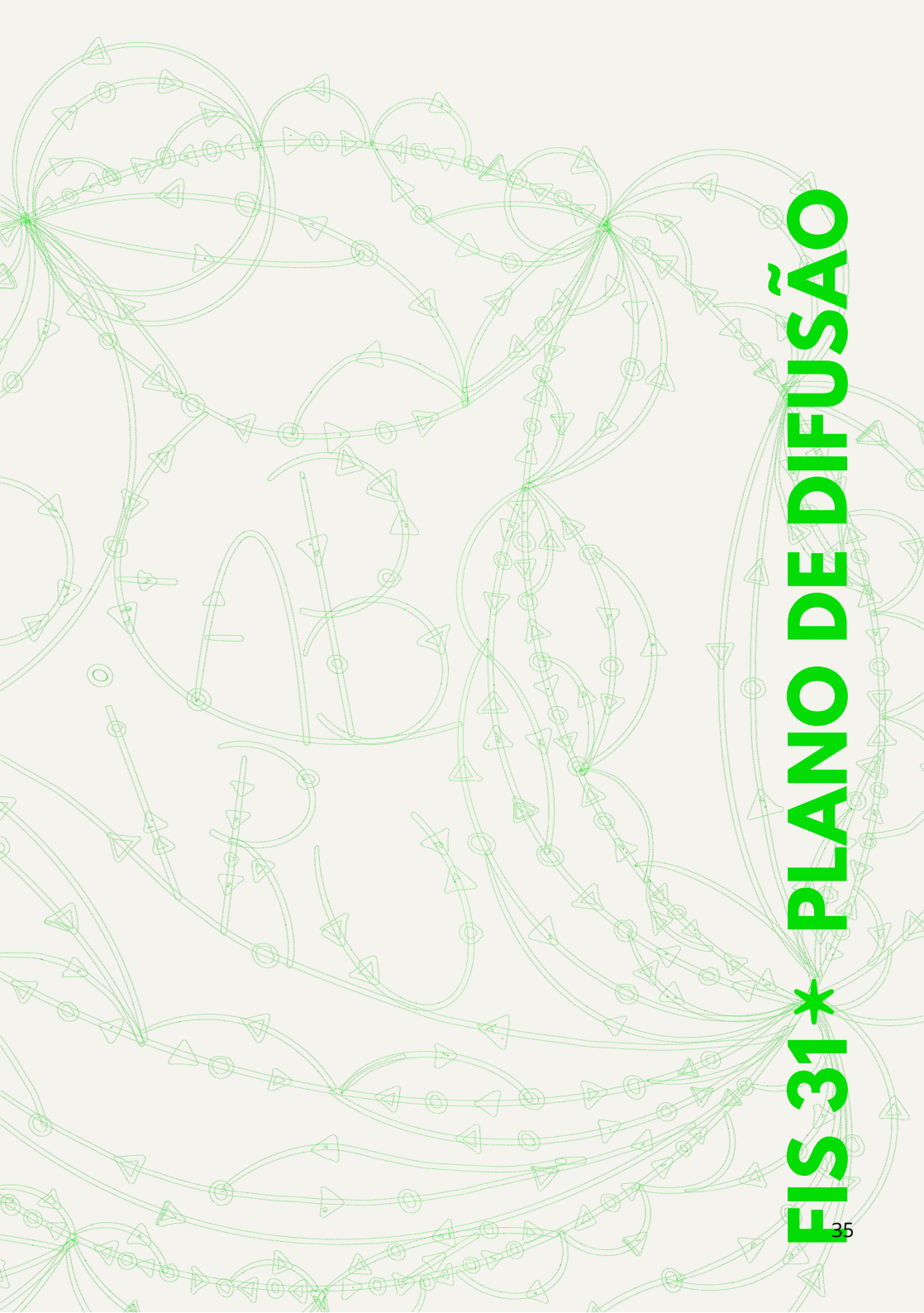
Esse registro pode assumir a forma de texto, áudio, vídeo ou até mapa conceitual e serve como síntese da experiência, além de apoiar a avaliação do processo educativo.

- ***Conexão explícita entre o jogo e temas da sustentabilidade, economia verde e justiça social.***

O objetivo é garantir que os jogadores articulem claramente como os elementos do RPG ilustram dilemas reais, reforçando a compreensão de que a transição justa envolve decisões complexas, múltiplos atores e impactos sociais e ambientais integrados.

7. Referências bibliográficas

- DIEESE - outras publicações - Empregos Verdes e Sustentáveis no Brasil - outubro/2022. Disponível em: <<https://www.dieese.org.br/outraspublicacoes/2022/empregosVerdesSustentaveisBrasilo92022.html>>. Acesso em: 14 nov. 2025.
- INTERNATIONAL LABOUR ORGANIZATION. SKILLS FOR A GREENER FUTURE: A GLOBAL VIEW Based on 32 country studies. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <https://www.ilo.org/sites/default/files/wcmsp5/groups/public/@ed_emp/documents/publication/wcms_732214.pdf>.
- Just Transition of the Workforce, and the Creation of Decent Work and Quality Jobs. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://unfccc.int/sites/default/files/resource/Just%20transition.pdf>>.
- PRADO, B.; CARREIRA, F. A transição verde da indústria passa pela formação da nova geração. Disponível em: <<https://valor.globo.com/empresas/esg/artigo/a-transicao-verde-da-industria-passa-pela-formacao-da-nova-geracao.ghtml>>. Acesso em: 14 nov. 2025.



FIS 31 * PLANO DE DIFUSÃO

PROPÓSITO CENTRAL

Transformar o RPG em uma experiência de educação transformadora que tem o potencial de despertar na juventude o interesse, a consciência, a imaginação e as competências necessárias para atuarem na transição justa e nos empregos verdes do agora e do futuro.

PROPOSTA DE VALOR

O RPG cria um espaço seguro e colaborativo no qual é possível experimentar dilemas reais da transição verde, desenvolvendo competências críticas como: colaboração, empatia, visão sistêmica, criatividade, coragem moral, enquanto descobrem caminhos concretos para atuar na economia verde.



PÚBLICO-ALVO: A JUVENTUDE

Por que eles?

O FIS 31 reconhece a juventude como a grande protagonista da transição verde. Diante dos desafios socioambientais de nosso tempo, acreditamos que o caminho mais transformador para superá-los começa nos jovens.

Nosso jogo, portanto, nasce com o propósito de inspirar, ampliar horizontes e sensibilizar a juventude através do conhecimento. É um grande convite à imaginação, onde cada jovem poderá ver-se parte de um emprego verde, atuando para uma transição justa rumo a uma economia de baixo carbono.

Queremos deixar este jogo como um legado, uma porta aberta para que mais jovens possam descobrir que, nas próximas décadas, serão eles os responsáveis por ocupar, criar e transformar os empregos verdes que moldarão o futuro do planeta.

1. Escolas Públicas e Privadas

- Estudantes do 9º ano ao 3º colegial
- Jovens em cursos técnicos, ETECs, Institutos Federais

A faixa que vai do 9º ano ao 3º colegial é um momento crucial da vida dos jovens, marcado por descobertas, escolhas e primeiros passos rumo ao futuro profissional. É justamente nesse período que muitos começam a refletir sobre quem querem ser, que caminhos desejam trilhar e quais oportunidades existem além do que já conhecem.

Ao apresentar o universo dos empregos verdes nesse momento formativo, ampliamos horizontes e ajudamos esses jovens a enxergar possibilidades reais dentro da transição verde.

Mais do que informar, o jogo oferece a experiência de “experimentar o futuro”, colocando-os diante de dilemas e decisões semelhantes às que encontrarão em suas trajetórias. Por isso, embora o jogo seja aberto a todas as idades, essa faixa etária representa um terreno fértil: é quando curiosidade, identidade e sonhos começam a se alinhar e quando uma intervenção educativa pode gerar impacto profundo e duradouro.

2. Empresas

- Universitários iniciando sua trajetória profissional
- Jovens trabalhadores que querem migrar para empregos verdes

Levar o jogo para dentro das empresas, seja como dinâmica de um Processo Seletivo, ou até como parte de uma capacitação interna, permite alcançar jovens que estão iniciando sua trajetória profissional ou reconsiderando seus caminhos. Nesse momento da vida, muitos buscam propósito, direção e oportunidades alinhadas ao futuro do trabalho.

Ao viver os dilemas da transição justa dentro do RPG, esses jovens podem reconhecer novas possibilidades de carreira, identificar competências necessárias e visualizar seu papel na economia verde. Assim, o jogo se torna uma ferramenta para repensar escolhas profissionais e conectar talentos emergentes a áreas de impacto socioambiental.

CANAIS DE DIFUSÃO

- Diretores, coordenação pedagógica, professores de escolas públicas e privadas
- Universidades e centros acadêmicos
- ONGs e coletivos de educação e clima
- Empresas parceiras do FIS e com foco em Sustentabilidade
- Comunidade FISER + creators de RPG

ESTRATÉGIA DE DISSEMINAÇÃO

Fase 1 - Sensibilização e Abertura de Portas (Evento Final + Pós-evento imediato)

- Apresentação do jogo aos canais de difusão
- Disponibilização do jogo em repositório aberto
- Coleta de contatos interessados para reuniões de abordagem

Fase 2: Abordagem e Construção de Parcerias (1–3 meses)

- Realizar reuniões curtas de 30–40 min com escolas, ONGs e empresas
- Apresentar o jogo como ferramenta gratuita, replicável e de impacto
- Demonstrar jogabilidade e possíveis formatos (one-shot, campanha, dinâmicas rápidas)
- Co-criar pilotos com parceiros

Indicadores de Sucesso

- Nº de jovens alcançados
- Diversidade de territórios (centro–periferia–rural)
- Depoimentos sobre mudança de percepção sobre “empregos verdes”
- Nº de facilitadores treinados
- Nº de pilotos rodados e reincidência
- Adoção por empresas (processos seletivos/treinamentos)

PLANO DE ABORDAGEM - PASSO A PASSO

Contato inicial

- Via Email/Linkedin/WhatsApp (institucional)
- Mensagem curta apresentando objetivo e propondo reunião de 30 min

Reunião (30 min)

- Diagnóstico da instituição: público, necessidades, contexto
- Divulgação dos benefícios e aprendizados possíveis
- Apresentação do guia
- Alinhamento sobre logística de implementação

Envio de materiais

- Guia do facilitador/mestre, fichas do jogo, materiais de apoio

Execução

Avaliação + próximos passos

- Feedback qualitativo de jovens e educadores

Plano de Reunião (Roteiro Detalhado)

- Abertura + por que sustentabilidade precisa de novas linguagens
- O que é o RPG?
- Mini-demonstração (mostrar uma cena com dilema)
- Benefícios para jovens da instituição específica
- Como mestrar
- Proposta de piloto: formato, duração, materiais
- Perguntas + encaminhamento prático (datas e responsáveis)



Trabalho Final
FIS 31

SALÃO

Terça-feira, Nov. 18
6PM
9 de Julho 2029,
#Salão Nobre



Trabalho Final
Fundação Getúlio Vargas, 2025

FIS 31
[Formação Integrada para Sustentabilidade]

