



PROGRAMA AÇÃO PARA CRIANÇAS Roteiro Para Elaboração de Projetos

Atenção: Este roteiro deve ser usado para elaboração do projeto de ação social do grupo junto à sua comunidade ou público beneficiário. Não confundir com a mobilização de recursos.

PARTE I

1. Informações Cadastrais da Entidade Proponente

Nome completo
Instituto Ambiente em Movimento (IAM)

CNPJ
11733274/0001-06

Endereço (rua, número, complemento, bairro, cidade, estado e CEP)
Rua Castro 178, Bairro Água Verde, Curitiba, Paraná – CEP 80620-300
Rua Correa Dutra 103, Bairro Flamengo, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro – CEP 22210-050

Telefone, fax, endereços eletrônicos (e-mail e skype)
(21) 98319-9743

Ano de fundação
2009

Número atual de membros da entidade
15

Nome e função da pessoa legalmente responsável pela entidade
Jay Marinus Nalini van Amstel - Presidente

Função da pessoa legalmente responsável pela entidade
Presidente

2. Dados bancários da entidade proponente ou da entidade repassadora para remessa dos recursos, caso o projeto seja aprovado:

Nome do banco (que tenha agência em Salvador-BA).
Número e dígito (se tiver) da agência bancária.
Número e dígito da conta bancária.
Cidade e estado onde se localiza a agência bancária.

Banco do Brasil
Agência: 1569-5
Conta: 25619-6
Rio de Janeiro - RJ

Dados cadastrais da entidade repassadora

Nome completo

CNPJ

Endereço (rua, número, complemento, bairro, cidade, estado e CEP)

Telefone, fax, endereços eletrônicos (e-mail e skype)

Nome e função da pessoa legalmente responsável pela entidade

Dados bancários da entidade repassadora

Nome do banco (que tenha agência em Salvador-BA).

Número e dígito (se tiver) da agência bancária.

Número e dígito da conta bancária.

Cidade e estado onde se localiza a agência bancária.

3 - Histórico de atuação da entidade proponente:. (máx. 50 linhas)

O Instituto Ambiente em Movimento (IAM) é uma associação sem fins lucrativos fundada, em 12 de Dezembro de 2009, por jovens universitários que, informalmente, vinham praticando conjuntamente atividades de educação ambiental desde 2007. Em 2010, Lucas Sielski, um dos integrantes do IAM, foi premiado pelo programa Climate Generation 2010 do Conselho Britânico. Com o apoio do prêmio foi realizado o primeiro projeto em âmbito nacional, chamado Robin Hood, que contemplou mais de 10 mil crianças, jovens e adultos, em cinco estados brasileiros. Também, como parte da proposta, deu-se início à criação de materiais audiovisuais de caráter educativo que culminou nas séries Ehco-doidos e Os Micróbios. Em resposta ao caráter singular dos trabalhos realizados pelo IAM, diversas instituições requisitaram sua atuação a nível internacional. Foram realizadas diversas campanhas de levantamento de recursos a fim de viabilizar o primeiro tour internacional dos educadores Jay van Amstel e Lucas Sielski. Desta forma o houve sua replicação do Projeto Robin Hood em Uganda, África do Sul, Índia e Tailândia durante os anos de 2011 e 2012, beneficiando diretamente mais de 10 mil pessoas. Foram fundados nestes países núcleos auto-suficientes que continuam promovendo educação socioambiental em suas comunidades.

Em 2012 iniciou-se uma parceria com o Projeto Grael, na qual o IAM elaborou a proposta pedagógica com ações preventivas para o Projeto Águas Limpas nas Escolas, utilizando-se de apresentações de teatro, oficinas e uma exposição mediada sobre lixo marinho. Em 2013 a proposta ganhou uma nova frente, com o desenvolvimento do projeto-piloto ECOAGENTE, para formação continuada de agentes ambientais na região da Grota do Surucucu, Niterói.

Em 2013 o Projeto Robin Hood saiu em turnê nacional a peça "do Início ao Fim do Mundo" e seu material didático, o jogo digital de mesmo nome. Foram aproximadamente 10 mil pessoas beneficiadas durante todo o ano em mais de 25 instituições de ensino em 15 cidades de 6 estados brasileiros. Como parte de uma metodologia para formação de Núcleos Multiplicadores, além do teatro foram promovidas palestras e o Curso de Inovações em Educação e Empreendedorismo Socioambiental.

O jogo para computador "do Início ao Fim do Mundo" foi desenvolvido e programado por jovens, de 12 a 19 anos, a partir de suas próprias idéias e criações, mediante uma coordenação pedagógica. Buscou-se aliar entretenimento ao conteúdo socioambiental, oferecendo diversão e exercício de conceitos importantes dentro da temática. Este projeto contou com o apoio do Ação para as Crianças (projeto 18500), sendo disponibilizado

gratuitamente na internet e distribuídas mil mídias em formato de CD para instituições, escolas, educadores e alunos da rede pública.

Desta forma o projeto foi alvo de várias matérias tanto televisivas quanto em revistas conceituadas como a Revista Ciência Hoje. O sucesso do projeto fortaleceu o estabelecimento do Núcleo de Desenvolvimento de Jogos do IAM, mantendo a equipe que fez o jogo e agregando mais jovens interessados em desenvolver novos projetos da mesma natureza.

4 – Entidades de Referência:

Instituto Rumo Náutico – Projeto Graef, Niterói RJ

OPA – Organização para Proteção Ambiental, Uberlândia MG

Voz da Natureza – OSCIP atuante no Espírito Santo

Instituto Ecológico Lunar Maria – Ong do Espírito Santo

Kushii – Ong atuante na região de Nova Delhi, Índia

Uganda Youth Skills Training Organization – Ong atuante em Uganda, África

Andaman Discoveries – Ong atuante na Tailândia

Projeto Tamar – Centro Ecológico de Regência, Linhares – Espírito Santo

PARTE II

Informações sobre o projeto

5 - Título do projeto

Jogo Educativo em Rede: Missão Echos

6- Nome da pessoa responsável pelo projeto

Jay Marinus Nalini van Amstel

7 - Função que ocupa na instituição

Presidente

8 - Contexto: (máx. 30 linhas)

Os diferentes tipos de jogos fazem parte da história e tem evoluído junto com o ser humano, mais recentemente vimos o surgimento dos jogos para consoles (vídeo games) e para computadores. Atualmente o setor de jogos aponta que as vendas de consoles, jogos e serviços relacionados a games em rede (online) hoje ultrapassam os US\$ 60,4 bilhões anuais, comparativamente ao faturamento de US\$ 31,8 bilhões em 2010 por todos os filmes produzidos em Hollywood. (*Fonte: Tecmundo*)

Este dado ilustra bem o tamanho desta indústria de desenvolvimento de jogos digitais, que naturalmente é baseada nas premissas do capitalismo neoliberal. Utilizam-se de qualquer recurso para aumentar as margens de lucro, muitos jogos promovem a violência, crueldade, pilhagem, sexualidade precoce, etc.

O jogo em si é algo intrínseco ao ser humano, a filosofia corrompida desta indústria não apaga esta constatação. Muito do que se aprende é através do convívio social, dos momentos de lazer, das brincadeiras e jogos. Os jogos digitais, quando devidamente direcionados, podem promover ao jovem um exercício intelectual/conceitual abrindo as possibilidades com a simulação em universos virtuais.

Assim vários jogos despertam a curiosidade dos jovens, que muitas vezes querem ir além do simples consumir jogos, buscando também aprender a ciência da programação.

Dentro do contexto de jovens programadores, encontra-se uma comunidade que se utiliza de um programa livre de desenvolvimento de jogos, chamado RPG Maker – Enterbrain SA. Esta comunidade se auto gere formando equipes para confeccionar seus próprios jogos. A maior parte destes projetos giram entorno de recombinações de jogos como Pokemon, Harry Potter, heróis americanos e outros exemplares da cultura importada. Em número reduzido encontram-se outros projetos, de caráter original, com verdadeiras preciosidades da criatividade juvenil. A

fim de estimular idéias e criações próprias, o IAM vem promovendo um trabalho de reunir equipes de jovens para desenvolver jogos educativos mediante uma coordenação pedagógica.

9 - Justificativa: (máx. 20 linhas)

Sabe-se que o entretenimento também faz parte da formação do caráter de um indivíduo, e influencia em suas opiniões e escolhas. A indústria do entretenimento atualmente é responsável por grande parte da ocupação do tempo livre de jovens e também de adultos. Dentro do universo do jovem podemos destacar a indústria dos jogos digitais. A credibilidade destes jogos é um tanto quanto questionada por causa dos valores que são passados: jogos violentos, onde a vida é algo descartável, crueldade barata, etc. Alguns jogos chegam até a ser proibidos em muitos países. Vemos porém, que os jogos podem passar conceitos muito interessantes de administração, trabalho em equipe, resolução de problemas, enfim, quando bem direcionados eles se tornam ferramentas didáticas que podem simular situações dificilmente reproduzidas de outra maneira. Entretanto, a realidade do mercado de desenvolvimento de jogos é que existe pouco espaço para jogos educativos, e conseqüentemente pouco financiamento, ainda mais se considerarmos o cenário brasileiro que muito mais se caracteriza como consumidor do que desenvolvedor de jogos. Para tal, deve-se buscar alternativas periféricas a estes setores, sem deixar de aliar o entretenimento ao conteúdo, tendo características essenciais para sua viralização entre o público alvo.

Ensinar através de um jogo social colaborativo é explorar uma nova didática, que adere e resignifica a tecnologia do mundo virtual, ainda mais hoje em dia que os jovens são muito ligados a este universo. Isto significa entrar no mundo que o jovem vive, sociabiliza-se e se diverte, e desta forma, adaptar-se a sua linguagem tornando possível inserir temáticas relevantes, como a socioambiental, e obter altos índices de resposta a este modelo didático inovador.

10 - Objetivos: (máx. 10 linhas)

O projeto consiste no desenvolvimento de um jogo para computador em rede (jogo on line), onde o usuário, jovens de 9-17 anos, deverá cumprir uma série de missões ambientais ajudando diferentes povos do universo. O jogo terá um forte viés educativo a fim de simular diferentes soluções ambientais sendo os protagonistas da mudança a equipe de jogadores.

O objetivo principal deste projeto é desenvolver uma ferramenta didática que contribua para uma maior conscientização do público-alvo sobre as questões socioambientais, sem partir para um discurso fatalista, mas sim para o despertar de um interesse construtivo pelo assunto, utilizando-se do desafio do cumprimento das missões ambientais, dadas pelo enredo, instigando assim uma mescla de curiosidade, entusiasmo e pró-atividade em relação ao tema.

11 – Data inicial e data final previstas:

Início	15	04	2014
Final	15	04	2015
	Dia	Mês	Ano

12 - Descrição das atividades: (máx. 50 linhas)

Este jogo para computador, estilo MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), tem como principal dinâmica o alistamento de equipes de jogadores para efetuar missões em grupo por todo o universo, solucionando os mais diversos problemas relacionados ao meio ambiente.

Para que este jogo se torne popular entre este público alvo, ele manterá alguns padrões básicos como as clássicas tramas, investigações, evoluções, conquistas e enigmas de um jogo do gênero.

Os diferentes planetas são os cenários do jogo e através do alistamento em viagens interplanetárias haverá a possibilidade de explorar ambientes desconhecidos. Cada planeta tem diferentes habitantes, ambientes, problemas e desafios apresentados ao jogador. Para iniciar uma missão o jogador deverá fazer parte de uma equipe que poderá se alistar em diferentes missões pelo universo.

As diferentes realidades representarão também diferentes grupos de interesses, bem como, pontos de vista que expressam diferentes relações homem-natureza. Desta forma, haverá várias raças de humanoides e outros tipos de seres vivos inteligentes que terão diferentes formas de se relacionar entre si e entre seu meio ambiente.

Os jogadores poderão se especializar em funções dentro da equipe, para tal, prevê-se um sistema de profissões que estará diretamente ligado a suas habilidades e possibilidades que ele poderá interagir com o ambiente, com outros jogadores e com os desafios propostos. As equipes que forem recrutadas para resolver os problemas deverão ser compostas por um número variado de profissões, similar a uma equipe multidisciplinar. Com este mecanismo a idéia é abordar a trans/multi/interdisciplinaridade característica intrínseca da temática socioambiental.

O desenvolvimento do Missão Ehcoss se dará em três fases:

- Pré Desenvolvimento

É previsto nesta etapa fazer uma convocação pública para jovens programadores participarem da confecção do jogo, na qual eles poderão submeter idéias de missões em planetas criados inteiramente por eles. Desta forma, o jogo final será resultado de uma construção coletiva que representará as idéias dos próprios jovens. Esta etapa estará finalizada com a consolidação do conceito final do jogo através de um roteiro. Concomitantemente, serão desenvolvidos todos os sistemas que utilizados no jogo e conseqüentes testes com o Servidor (computador que hospedará o jogo em rede).

- Desenvolvimento

Concepção da estética do jogo, gráficos, desenhos, mapas, sistema de criação de personagens, profissões, habilidades, animações, trilhas e efeitos sonoros, efeitos especiais, entre outros. Nesta etapa que os enredos do jogo serão propriamente programados, sendo realizados constantes testes para corrigir erros de programação. Esta etapa termina com os últimos ajustes feitos após os testadores oficiais do jogo, assim que o considerarem funcional. Esta etapa será acompanhada pelo LIAPE – Laboratório de Informática para Atividades de Pesquisa e Ensino, um dos colaboradores do projeto.

- Pós-Desenvolvimento

O Missão Ehcoss terá seu ponto central de divulgação no site oficial e derivará nas redes sociais como o Facebook. Serão acessados outros dispositivos como blogs e fóruns para dar suporte e disponibilizar os códigos fontes abertos do jogo, como um estímulo e referência para outros programadores.

13 - Resultados Imediatos: (máx. 20 linhas)

O jogo Missão Ehcoss proporcionará ao jovem jogador um exercício intelectual/conceitual dificilmente simulado de outras maneiras, sendo um ótimo complemento ao conteúdo escolar. A questão ambiental está sendo cada vez mais inserida na grade escolar, porém existe ainda uma precariedade em transpor estes valores aprendidos para o dia-a-dia do jovem, o qual deve incorporar este conhecimento no seu caráter e desenvolver uma postura política. Uma conduta verdadeiramente sustentável exige uma identificação do público alvo com a causa, para que por si mesmo decida aplicar as mudanças de hábito bem como se posicionar politicamente frente às decisões de esfera global. O entretenimento, neste caso o jogo de computador, será uma chave de acesso, um canal de comunicação, onde serão promovidas discussões sobre as questões ambientais a partir de desafios a serem cumpridos (missões), com o êxito dos jogadores a identificação naturalmente virá. Esta identificação poderá contribuir para a tomada de importantes decisões na vida destes jovens como a simples mudança de hábitos e valores podendo até mesmo influenciar a escolha da profissão. Estes resultados vêm sendo observados dentro do Núcleo de Desenvolvimento de Jogos do IAM, visto que a equipe de jovens programadores está se especializando cada vez mais na área através da educação à distância, autodidatismo e até mesmo iniciando cursos universitários como o de Engenharia da Programação. Um maior engajamento destes jovens com a causa ambiental também tem sido constatada, pelo envolvimento em outras ações do IAM. (vide link abaixo)

<http://diariorobinhood.blogspot.com.br/2013/09/projeto-robin-hood-2013-ribeirao-preto.html>

14 - Meios de Verificação: (máx. 10 linhas).

- numero de acesso ao servidor em rede (on line) e número médio de horas jogadas por acesso;
- acompanhamento das decisões dos jogadores em tempo real por ser um jogo em rede;
- interação em sites e fóruns relacionados ao jogo;
- desdobramento nas redes sociais;
- questionários de avaliação durante o enredo do jogo.

15 – Executores/as:

Jay Marinus Nalini van Amstel – Coordenador Pedagógico
Henrique Arantes Tiraboschi – Programador Geral
Renata Gianinni Castilho – Assessora de Marketing
Victor Banquition - Desenhista
Karen Fagundes – Artista 2D
Caio César Bugorin – Programador do Servidor
André de Pádua Reis – Programador do Banco de Dados

16 – Colaboradores/as:

Fórum Mundo RPG Maker
Casa Treze Propaganda e Marketing
Laboratório de Informática para Atividades de Pesquisa e Ensino (LIAPE) da Universidade de Ribeirão Preto
Professora Sandra Regina Costa Fantinato LIAPE - Consultora
Bruna Vieira de Medeiros – Comissão Pedagógica do IAM, Bióloga
Gil Cardoso – Comissão Pedagógica do IAM, Biólogo
Lígia Maria Protti – Comissão Pedagógica do IAM, Bióloga
Rafael Pereira Dias – Comissão Pedagógica do IAM, Engenheiro Ambiental e Agrícola
Lucas Sielski de Oliveira – Comissão Pedagógica do IAM, Engenheiro Agrônomo
Vinicius Palermo – Comissão Pedagógica do IAM, Oceanógrafo

17 - Beneficiários diretos:

8000

17. a) Do número total de pessoas beneficiadas, quantas são do sexo feminino?

4000

17. b) Do número total de pessoas beneficiadas, quantas são jovens?

8000

18 - Beneficiários indiretos:

O jogador passará por um processo de aprendizagem altamente lúdico e contagiante estimulando-o a se aprofundar e apropriar-se cada vez mais do conhecimento ambiental. Uma vez estas idéias sendo parte do indivíduo, o resultado é que ele se torna um multiplicador, beneficiando sua família, amigos, professores, comunidade e a sociedade em geral.

19 - Participação de beneficiários: (máx. 20 linhas)

A diferença de um jogo fechado para um em rede, é que este último possibilita a sociabilização entre jogadores, que dentro de um contexto didático pode ser de extrema valia para amplificar as trocas de experiências, discussão em grupo, organização de equipes, grupos de estudo, entre outros. Esta sociabilização será estendida às redes sociais, que cumprem um papel importante em processos dentro da nossa sociedade. A indústria de jogos hoje é um grande exemplo da lógica de mercado capitalista onde o conteúdo é escolhido e vendido pelos detentores do capital. Algo muito raro de se ver nesta área é jovens produzindo jogos para jovens. Estas iniciativas fora da lógica comercial são raramente fomentadas. Desta forma, entende-se que além dos jogadores, os próprios programadores jovens também são beneficiários deste projeto, visto que estão se desenvolvendo profissionalmente e exercendo a cidadania ao criar os jogos. Desta forma a comunidade de jovens programadores emergentes poderão ter como referência esta alternativa.

20 - Monitoramento: (máx. 10 linhas)

O monitoramento deste projeto será feito pela Coordenação Pedagógica visando a apropriada inserção do conteúdo socioambiental, bem como o embasamento teórico e pedagógico a fim de cumprir sua função como uma ferramenta didática.

O conceito de combate e pilhagem presente na maioria dos jogos do gênero será trabalhado de forma a manter-se dentro do conceito educacional do jogo, evitando que o jogador tome ações que iriam contra tal intuito.

A proposta do jogo será acompanhada também por uma comissão interna do Instituto Ambiente em Movimento que, a cada etapa completa do jogo, analisará os pontos positivos ou negativos e suas possíveis alterações, prezando pela qualidade do conteúdo e uma didática estimulante.

21 - Avaliação: (máx. 10 linhas)

Dentro do jogo será feito um sistema de avaliação da assimilação dos conteúdos abordados no enredo do jogo. Para tal, no jogo haverá momentos que será aplicado um questionário, o jogador, sendo exitoso, irá receber um privilégio para si e sua equipe (através de medalhas, itens raros e evolução dos poderes e habilidades do personagem). Isto será a maneira de incentivar o aprofundamento nos conteúdos por parte do público alvo. Os dados destes questionários serão enviados via rede para a comissão pedagógica do jogo, disponibilizada como contra-partida pelo Instituto Ambiente em Movimento. Estas informações delinearão as futuras mudanças no enredo e dinâmica do jogo, privilegiando o cumprimento de seu caráter didático.

22 - Orçamento geral e pedido à CESE:

Item de Despesa	Unidade de Medida (quando aplicável, ex.: kg, litros, etc.)	Valor Unitário	Quantidade	Valor Total	Recurso a ser mobilizado	Solicitação à CESE
Webdesign	site	600,00	1	600,00		
Design do Jogo	Hs	49,00	10	490,00		
Servidor	mês	45,00	10	500,00		
Programador do Banco de Dados	hs	30,00	26	780,00		
Programador do Servidor	hs	30,00	17	510,00		
Programador Geral	Hs	45,00	45	2025,00		
Coordenação Pedagógica	Hs	40,00	46	1840,00		
Testadores	hs	30,00	18	540,00		
PA	hs	30,00	12	360,00		
Desenhista	hs	30,00	18	540,00		
Marketing	Plano	1000,00	1	1000,00		
Transporte para divulgação	Litros gasolina	3,00	230	690,00		
			TOTAL	9.875,00	4.937,50	4.937,50

Observação: Se o total do projeto for superior ao apresentado (valor a ser mobilizado + valor a ser solicitado à CESE), favor informar abaixo.

23 - Contrapartida não-financeira (se houver):

- ⇒ Disponibilização de computadores e internet para a programação do jogo;
- ⇒ Utilização da rede de divulgação já montada no Projeto “do Início ao Fim do Mundo” de escolas e instituição já cadastradas. Outros meios de divulgação na mídia também serão acionados.
- ⇒ Divulgação do Jogo Missão Ehcós nas apresentações de teatro do Projeto Robin Hood do Instituto Ambiente em Movimento, integrando-o num projeto de Transmídia, com peças de teatro, vídeos, sites e outros jogos.
- ⇒ Elaboração de uma Comissão Pedagógica composta por educadores ambientais e outros profissionais ligados as áreas de educação ou entretenimento que atuam no Instituto Ambiente em Movimento.

24 - Informações adicionais: (máx. 30 linhas).

Já conhecíamos este edital do CESE deste 2009, e tivemos um projeto aprovado ano passado.

Link para o Jogo:

<http://www.iam.net.br/#jogos/c1wk5>

Os parceiros nas atividades de mobilização de recursos serão:

Instituto Rumo Náutico – Projeto Grael, Niterói RJ

OPA – Organização para Proteção Ambiental, Uberlândia MG



Voz da Natureza – OSCIP atuante no Espírito Santo
Instituto Ecológico Lunar Maria – Ong do Espírito Santo

Eles já promovem as peças de teatro do IAM regularmente em seus calendários, desta forma o valor arrecadado será utilizado para viabilizar este projeto. Alguns outros colaboradores do projeto e membros do IAM irão agendar mais apresentações de teatro com o mesmo fim.

PARTE III

Comunicação com a CESE:

25. Gostaria de receber o informativo virtual da CESE? Por favor, informe o(os) endereço(s) eletrônicos.

Já recebemos o informativo. Obrigado!

26. O grupo tem acesso ao Facebook? Caso afirmativo, teria interesse em estabelecer intercâmbio com grupos que já participam do Programa? Clique aqui.

Já participamos do grupo. Obrigado novamente!

Ao apresentar esta proposta para a CESE, o grupo se compromete a mobilizar a metade do valor do projeto.