SparkleFire leva a Paredes de Coura jogos inovadores que ensinam crianças e jovens a compreender e prevenir os incêndios rurais

Jornadas Internacionais de Educação para o Fogo decorrem de 24 a 27 de novembro e colocam a aprendizagem através do jogo no centro da prevenção e da gestão da paisagem

Como se explica a uma criança porque é que uma floresta arde? De que forma as escolhas que fazemos sobre o território podem influenciar o comportamento do fogo? E será possível aprender a prevenir incêndios através de jogos?

É precisamente a estas questões que o projeto europeu **SparkleFire** pretende dar resposta, levando a Paredes de Coura um conjunto de ferramentas educativas inovadoras que transformam a aprendizagem sobre os incêndios rurais numa experiência interativa, participativa e envolvente.

Entre os próximos dias **24 e 27 de novembro**, Paredes de Coura recebe um conjunto de workshops - **Jornadas Internacionais de Educação para o Fogo – SparkleFire**, uma iniciativa que reúne especialistas, investigadores, técnicos, profissionais da proteção civil, educadores e representantes de diferentes entidades nacionais e internacionais.

Um dos grandes destaques da iniciativa será a apresentação e experimentação de quatro jogos educativos do projeto, concebidos para ajudar diferentes públicos, em particular crianças e jovens, a compreender a relação entre a gestão da paisagem, a prevenção de incêndios e a proteção das comunidades.

APRENDER A PREVENIR ATRAVÉS DO JOGO

Entre as ferramentas apresentadas estará o **Sparkids**, um jogo educativo físico e colaborativo que desafia os participantes a construir e transformar paisagens através de peças e diferentes elementos. Ao experimentar cenários e tomar decisões sobre a ocupação e gestão do território, os jogadores percebem como essas escolhas podem influenciar o risco de incêndio e a vulnerabilidade da paisagem.

A componente digital estará representada pelo **FireLandCraft / SparkleCraft**, desenvolvido no ambiente Minecraft Bedrock. Através de um universo virtual familiar às gerações mais jovens, os participantes são convidados a explorar diferentes paisagens, observar os fatores que condicionam a propagação do fogo e experimentar estratégias de prevenção e gestão do risco.

Uma forma inovadora de utilizar o universo dos videojogos para transmitir conhecimento e desenvolver competências de resolução de problemas e tomada de decisão.

O programa inclui ainda o **jogo de tabuleiro SparkleFire**, desenvolvido pela Fundación Pau Costa, que coloca os participantes perante o desafio de gerir coletivamente o risco de incêndio. Através de decisões conjuntas, os jogadores têm de considerar fatores como as ignições, a vegetação, as condições meteorológicas e as medidas de prevenção e preparação. Disponível numa componente física e numa versão digital/web, o jogo contempla diferentes realidades territoriais e as quatro biorregiões europeias: Atlântica, Mediterrânica, Central e do Norte.

Estas ferramentas demonstram que a educação para o fogo pode ir muito além da transmissão tradicional de informação, recorrendo à experimentação, à participação e à tomada de decisões para construir uma compreensão mais profunda dos desafios associados aos incêndios rurais.

QUATRO DIAS DE APRENDIZAGEM, PARTILHA E EXPERIMENTAÇÃO

A iniciativa arranca nos dias **24 e 25 de novembro**, no Biological Coura, com um workshop de formação dirigido a 25 a 30 facilitadores e educadores das áreas da proteção civil, educação ambiental e intervenção social.

O primeiro dia será dedicado à apresentação dos quatro jogos, às suas metodologias e mensagens-chave, incluindo um laboratório prático organizado em quatro estações, que permitirá aos participantes experimentar as diferentes ferramentas. No segundo dia, os jogos serão colocados em prática numa ação-piloto com grupos de crianças, jovens e/ou adultos.

Nos dias **26 e 27 de novembro**, o Centro Cultural de Paredes de Coura acolhe as Jornadas Internacionais de Educação para o Fogo, sob o tema da educação, ciência e ação comunitária perante o risco de incêndio rural.

O primeiro dia contará com dois painéis temáticos, reunindo especialistas de referência de instituições e projetos nacionais e internacionais. Entre os participantes destacam-se Cathelijne Stoof, coordenadora do projeto SparkleFire e investigadora da Universidade de Wageningen, Conceição Colaço, da Universidade de Lisboa, Martí Romani, da Fundación Pau Costa, e especialistas ligados à AGIF, à VOST Portugal, à Universidade de Santiago de Compostela e a outras organizações.

O dia 27 será dedicado aos jogos, à experimentação e ao compromisso territorial, reforçando a dimensão prática e a aplicação dos conhecimentos partilhados ao longo da iniciativa.

UMA NOVA CULTURA DE EDUCAÇÃO PARA O FOGO

Num contexto em que os incêndios rurais representam um dos maiores desafios ambientais, sociais e territoriais da Europa, o SparkleFire procura contribuir para uma mudança de abordagem: compreender o fogo, conhecer o território e preparar as comunidades através da educação e da participação.

Mais do que apresentar jogos, esta iniciativa pretende demonstrar que a prevenção começa também na capacidade de aprender, experimentar e tomar decisões informadas. Ao envolver crianças, jovens, educadores, técnicos e comunidades, o projeto aposta na construção de uma cultura de educação para o fogo mais próxima das pessoas e enraizada nos territórios.

Paredes de Coura será, assim, palco de um encontro internacional que cruza conhecimento científico, inovação pedagógica e participação comunitária, afirmando a importância da educação como instrumento fundamental para a prevenção e a resiliência das comunidades face aos incêndios rurais.

Paços do Município

2026.11.20