

Estadão / PME / [Blogs](#)



Blog do Empreendedor >

Fique por dentro do cotidiano da pequena empresa como você nunca viu antes.

Opinião • | Game colaborativo une jovens brasileiros contra pandemia do coronavírus

Jornada X propõe gincana em que jogadores buscam soluções norteados pelo foco social; iniciativa ressalta aspectos da Base Nacional Curricular e desenvolve habilidades socioemocionais nos jovens

PUBLICIDADE

Por [Maure Pessanha](#)

15/09/2020 | 14h01

Atualização: 01/09/2023 | 08h32

O planeta está sendo atacado por um vírus mortal e a humanidade precisa reagir. Com essa premissa, os **nativos digitais** são convocados a formar equipes para combater o **novo coronavírus** sem sair de casa, por meio de um jogo colaborativo. A proposta é unir jovens de 12 a 25 anos, de todo o mundo, em torno da Operação Antivírus X - game no qual o jogador cria e aplica ideias criativas em diferentes frentes de luta contra a pandemia: auxílio a grupos de risco, **soluções para a economia** e a falta de água, disseminação de práticas para a **saúde emocional** da população e para desmascarar fake news.

A base do jogo é a **Jornada X**, que propõe uma gincana colaborativa, cuja metodologia de redes substitui a figura de um líder único por todos os jogadores - que caminham em direções próprias, com objetivos específicos distintos, mas sempre norteados pelo foco social.

Iniciativa liderada pela LiveLab, o game foi desenvolvido de **maneira colaborativa**. Na prática, contou com o envolvimento de organizações como **Unicef Brasil**, Ashoka, **Fundação Getúlio Vargas (FGV)**, Imaginable Futures, Porvir, Periferia em Movimento, **Festival Feira Preta**, Instituto Inspirare, Engenheiros sem Fronteiras, Viração e Colégio Sidarta, que contribuíram com um time de voluntários - gamers, **programadores**, designers, roteiristas, educadores, administradores, médicos, arquitetos, engenheiros, estudantes secundarias e universitários - para criar uma jornada educativa e singular.

A LiveLab é um laboratório de inovação social que desenvolve e aplica tecnologias e estratégias de jogos colaborativos para a

ASSINE ESTADÃO

criativo e empreendedor de indivíduos e comunidades,
inspirando-os a promoverem a transformação local.

PUBLICIDADE

Reprodução do site Jornada X, jogo que propõe uma gincana colaborativa de soluções com foco social

O negócio social foi cofundado por Edgard Gouveia Júnior - arquiteto e urbanista especializado em jogos cooperativos, que idealizou o movimento. Na opinião dele, nunca vivemos tão conectados e distantes ao mesmo tempo; então, em tempos de pandemia, é chegada a hora de mudar a lógica vigente e desafiar a juventude, nascida em um mundo digital, a usar esse "superpoder" para apresentar soluções criativas para o combate à covid-19.

Esmiuçando o jogo, um aspecto da iniciativa que me chamou a

(BNCC). Ou seja, vivenciam de maneira prática o conhecimento; o pensamento científico, crítico e criativo; o senso estético e o repertório cultural; a comunicação; a cultura digital; a autogestão; a argumentação; o autoconhecimento e o autocuidado, a empatia e a cooperação; e a autonomia.

Garotas e garotos adquirem conhecimentos essenciais para vida pessoal, social e profissional, além de colaborar com o desenvolvimento de soluções que dialogam com a necessidade de combatermos, juntos, a pandemia. De acordo com os realizadores do game, a iniciativa tem potencial para transformar o Brasil em referência no desenvolvimento de **habilidades socioemocionais** e no uso de tecnologias digitais colaborativas para a solução de problemas contemporâneos.

Com a participação de jovens de todo o mundo, a **Jornada X** contará com a criação de um acervo de fotos, vídeos e iniciativas produzidas pelos jogadores, gerando boas ideias - criativas e práticas - que podem ser compartilhadas.

Acredito que iniciativa é uma maneira dos jovens brasileiros darem um bom exemplo para as lideranças do País e do mundo de como a juventude pode causar impacto positivo e ser fonte de inspiração e esperança em um momento como esse. Para participar, os jovens podem acessar **o site do projeto**.

[Clique aqui.](#)

** Maure Pessanha é empreendedora e diretora-executiva da Artemisia, organização pioneira no fomento e na disseminação de negócios de impacto social no Brasil.*

Opinião por Maure Pessanha

Encontrou algum erro? [Entre em contato](#)

Compartilhe:



Tudo Sobre

- empreendedorismo
- Unicef [Fundo Internacional de Emergência das Nações Unidas para a Infância]
- FGV [Fundação Getúlio Vargas]
- BNCC [Base Nacional Comum Curricular]
- videogame
- coronavírus
- epidemia
- Artemisia

COMENTÁRIOS

Os comentários são exclusivos para assinantes do Estadão.

[JÁ SOU ASSINANTE >](#)

Últimas: **Pme**



Seu

Mais lidas

1. **Cruzeiro x**

