

Jogo virtual engaja jovens em soluções para o território durante a epidemia de Covid-19

“Gosto muito da metodologia (<https://movinovacaonaeducacao.org.br/noticias/a-escola-contemporanea-exige-metodologia-inovadora/>) do jogo, porque ele me lembra [jogos] de super-heróis.” É assim que Alan Henrique Pedroso, jovem de 14 anos e morador de Irati (PR), descreve o jogo Operação Antivírus X. Fã de HQs, Alan tem passado os dias da quarentena no jogo cooperativo, cujo objetivo é criar soluções para problemas locais causados pela epidemia de Covid-19 (novo Coronavírus).

“Com o propósito de ser um jogo virtual rápido, grátis, divertido e fantástico, o Operação Antivírus X parte da premissa de que todo mundo tem um superpoder dentro de si e pode ajudar de alguma forma na crise do Coronavírus”, explica Lays Ushirobira, voluntária na criação do jogo, desenvolvido pelo especialista em jogos cooperativos Edgard Gouveia Júnior e uma rede de colaboradores.

Organizações como a UNICEF Brasi (<https://www.unicef.org/brazil/>), Periferia em Movimento (<http://periferiaemmovimento.com.br/>) e Porvir (<https://porvir.org/>) também colaboraram com a elaboração dos desafios e missões a serem cumpridos na experiência virtual, todos com problemáticas reais causadas pela epidemia da Covid-19.

“Colaboração é a palavra, desde a operação, a realização, até a jogabilidade. São 75 pessoas dentro do voluntariado que fizeram parte do desenvolvimento do Operação Antivírus X. O jogo também depende da colaboração entre os grupos de jogadores”, complementa Lays.

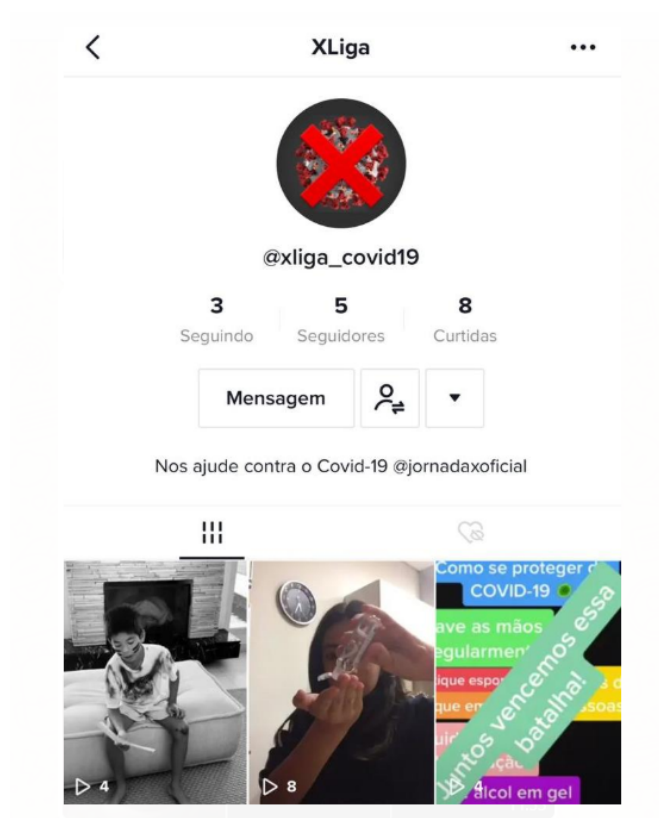
Jogabilidade e impactos no território

Para começar a jogar, é preciso criar um grupo. Esta liga, composta de amigos reunidos em redes sociais, pode escolher entre os desafios propostos no Operação Antivírus X: fake news (<https://movinovacaonaeducacao.org.br/juventudes/plataforma-empodera-jovens-por-meio-do-empreendedorismo-social/>), economia das quebradas, saúde emocional ou falta de água. Ela também pode propor um desafio que tenha relação com seu território.

Foi o que o grupo de Alan, formado por amigos da escola, optou por fazer: “Escolhemos como missão o combate ao tédio na quarentena porque achamos que é o que mais se encaixa no lugar onde vivemos”, relata o jovem.

Depois que os grupos chegam a consensos e propõem soluções, eles compartilham os resultados com outras ligas e nas redes sociais. A ideia do jogo é que estas iniciativas pensadas por jovens possam contribuir com soluções para problemáticas locais.

“As ligas compartilham por meio de um diário de bordo os resultados com os outros grupos. Este diário pode ser feito no Instagram ou no Tik Tok, redes que tem muita força nesta geração”, detalha Lays.



Jogo como aliado das escolas em tempos de Covid-19

O Operação Antivírus X determina uma série de superpoderes que são acionados durante a realização dos desafios: empatia (<https://movinovacaonaeducacao.org.br/biblioteca/ensaio-sobre-a-empatia-a-razao-e-o-sonho/>), cultura digital, comunicação, autogestão, entre outros.

Eles são referências a algumas competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (<https://educacaointegral.org.br/marcos-legais/>), e segundo Lays, um esforço do jogo de se aliar às escolas, oferecendo alternativas de aprendizagem em um período de incertezas com relação ao ano letivo.

“Justamente em um momento em que não sabe como serão as dinâmicas das escolas, quando elas vão abrir, o jogo é uma forma de crianças e jovens continuarem a aprender dentro de casa”, explica a voluntária.