

Gincana vira estratégia para levar alunos de volta às aulas presenciais



Gincana cria estímulos para que jovens voltem, de forma segura, às aulas e ao convívio social

Imagem: Divulgação



o Medico

PUBLICIDADE

A ação "Gincana da Jornada X" foi criada pelos desenvolvedores do jogo, que perceberam ser necessário criar estímulos para que jovens voltassem - de forma segura - às aulas e ao convívio social.

Para encorajar essa retomada às aulas presenciais, a gincana reúne comunidade, alunos e professores, todos integrados através de jogos e atividades lideradas pelos jovens.

A primeira escola a aderir à gincana foi a Cidade Hiroshima, na zona leste de São Paulo. O ápice do evento ocorreu no último dia 8, com a realização da gincana em si, com atividades de dança, [música](#), esportes, horta comunitária, grafite e jogos de conhecimento.



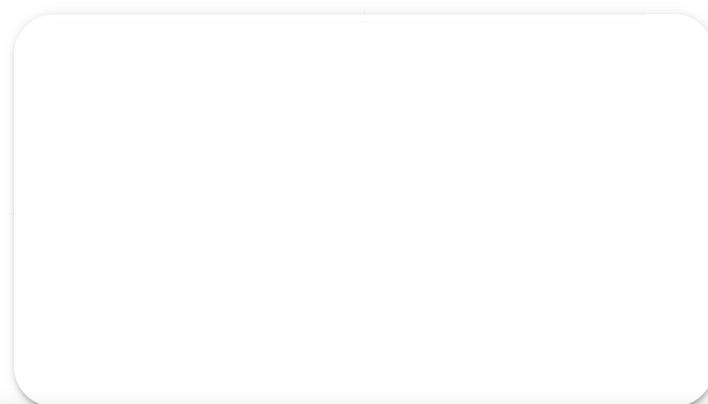
PUBLICIDADE

oferecendo ferramentas para realizarem a transformação nos seus territórios.

"Chegou um momento em que, com a pandemia, começou a cair muito o número de ligas do game. E quando a gente perguntava aos jovens, as respostas sempre eram: 'meus amigos estão mal'. Aí eram quadros de depressão, [ansiedade](#); de repente estavam todos precisando de ajuda", conta Edgard Gouveia Júnior, criador do Jornada X.

Uma das coisas percebidas é que muitos desses alunos não estavam indo às aulas, ou sequer estavam acompanhando aulas online. "Alguns não tinham internet, e basicamente havia uma falta de perspectiva e uma ausência de relacionamento uns com os outros. Percebemos que tínhamos de fazer algo, e era urgente", completa.

O desafio diante desse cenário, diz Edgard, era fazer algo que tocasse profundamente os estudantes e trouxesse alegria e luz de volta à escola. "A evasão escolar, que sempre foi um problema, está gigante. As crianças não estão voltando às escolas porque estão com medo, professor e sociedade também. E a gincana nasce da ideia de combater essa insegurança e a depressão".



PUBLICIDADE



Gincana teve dança, música, esportes, horta comunitária, grafite e jogos; os pais participaram fazendo comida

Imagem: Divulgação

Jogos e ações

Para atrair os jovens, foram pensadas atividades que eles mais gostam, numa mescla de esporte e música (cada time tem de montar sua banda). "É uma das provas é a 'merendeiras', em que se desafia pais e mães a se juntarem e prepararem uma comida gostosa. Tem também o 'jogo do milhão', que é um sucesso", diz Edgard Júnior.

Entretanto a busca por alunos de volta à escola é o foco principal do jogo. Para isso, há prêmios para cada "resgate" ou integração social.



aluno que você traz para a escola, ganha um ponto. Para cada aluno que se

PUBLICIDADE

1- A gincana em si, que tem quatro semanas de preparação e organização para os estudantes conseguirem equipamentos e pessoas. Ela ocorre em um dia.

2- A formação dos professores na pedagogia do game, ensinando a trazer o jogo para as novas disciplinas projeto de vida, eletivas e tecnologia;

3- A parte final inclui o game Jornada X, no qual estudantes e professores podem jogar durante todo o semestre.

A primeira experiência piloto, na escola Cidade Hiroshima, está sendo considerada um sucesso e a gincana deve, assim, se espalhar por todo o país.

"É um teste para entender como as escolas vão receber e realizar as missões. A Cidade Hiroshima gostou e já mostrou interesse em seguir com o Jornada X o ano inteiro de 2022. No início do ano devemos lançar a gincana para o país todo", diz Edgard.

"Importante citar que temos como parceiros do jogo Now Partners, Coletivo Asas, Instituto Natura, Fundação Lemann, Fabio Brazza, Mc Caveirinha, Maestro Ruriá Duprat e Orquestra Sinfônica e Coral de Heliópolis."

Para saber mais sobre o Jornada X, acesse o [site do projeto](#).



PUBLICIDADE

PUBLICIDADE