



A+ A-

Buscar

REPORTAGENS

Gincana recupera vínculo com 900 estudantes evadidos de escola em SP



Conheça a Gincana da Jornada X, implementada em uma escola pública de São Paulo (SP), e que apoia o combate à exclusão escolar



Quando a EE Cidade de Hiroshima, em Itaquera, São Paulo (SP), retomou as atividades presenciais no segundo semestre de 2021, metade de seus estudantes não retornaram — realidade que se multiplica pelas escolas Brasil afora. Os comunicados, conversas e pedidos de educadores pelo retorno das crianças e adolescentes não surtiam efeito; o que conquistou as turmas a voltarem foi a Gincana da Jornada X, um evento que expressou o quanto a escola pode favorecer o companheirismo entre os colegas e o prazer em aprender.

Essa gincana surge a partir da Jornada X, que já acontecia nas escolas estaduais de São Paulo antes da pandemia. Ao longo de um semestre, as turmas formam times e saem pelo bairro procurando problemas que gostariam de resolver, como a revitalização de uma praça. Depois, são desafiados a desenhar um plano de ação, conquistar aliados que possam ajudar na missão e, por fim, colocar as ideias em prática.

“A etapa final acontece durante um final de semana, com a participação da comunidade; os estudantes ficam muito animados, já querem partir para o próximo desafio, logo em seguida. Essa é uma geração de Gretas (referência à Greta Thunberg, jovem ativista ambiental sueca), eles estão mais prontos para agir e transformar do que é possível imaginar”, diz Edgard Gouveia Júnior, presidente da Livelab, organização social sem fins lucrativos que criou a Jornada X e desenvolve e aplica tecnologias e estratégias de jogos colaborativos para a transformação social.



Capoeira foi uma das atividades escolhidas para a gincana

Crédito: LiveLab

Quando chegou a pandemia, a Jornada X foi adaptada para o ambiente virtual e logo fez sucesso, com mais de 3 mil times inscritos. Mas, com o avanço da transmissão e casos de internação e óbitos, esse número reduziu drasticamente, indicando que algo não ia bem.



“Descobri que as crianças e adolescentes estavam deprimidos, passando fome, deixando a escola. Seus professores, exaustos e tristes. Então esses agentes de transformação começaram a não querer jogar mais e entendemos que era preciso fazer algo. É assim que surge a Gincana da Jornada X, para motivar os estudantes a voltarem para a escola”, explica Edgard.

A gincana funciona da seguinte maneira: ganha o time que tiver mais pontos. Cada estudante matriculado que topa entrar na gincana vale um ponto. Ao conseguir que uma criança ou adolescente se (re)matricule, o time ganha dois pontos. Depois, planejam e realizam uma série de brincadeiras e atividades que vão somando a essa pontuação. Toda a organização é feita ao longo de um mês e a gincana em si acontece em um dia.

Dentre as ações realizadas em outubro na EE Cidade de Hiroshima, a primeira a participar da Gincana da Jornada X, os estudantes fizeram um concurso de música, trouxeram as famílias para cozinhar e compartilhar os alimentos, brincaram de Jogo do Milhão, grafitaram o muro da escola e fizeram uma horta.



Muro da escola grafitado pelos estudantes durante a gincana

Crédito: LiveLab

“A gincana veio para mudar muita coisa, tanto na forma dos professores darem aula, que não é só lousa e giz, como nos alunos também, que percebo estarem mais empenhados. Além disso, cresceu bastante a interação entre alunos, o grêmio e a gestão da escola”, conta Luan Souza do Nascimento, 17 anos, estudante do 2º ano do Ensino Médio da escola e um dos organizadores das atividades.



Antes da gincana, 240 dos 1713 estudantes tinham voltado para a escola. Durante o mês de planejamento das atividades, esse número passou para 340. Após a iniciativa e antes do retorno obrigatório estipulado pela Secretaria Estadual, estavam indo para a escola 1158 estudantes.

“A gincana funciona porque os estudantes ficam felizes de ver os professores, voltam a tomar gosto por estar com todo mundo e se rematriculam. Falar para ‘voltar a estudar porque é importante, porque a profa tá chamando’, obrigar os pais, não estava funcionando. Para se divertir, uma coisa diferente, eles estão querendo sair de casa, ver os amigos, a escola, fazem competição, a escola é legal. Estamos desesperados para ter essa solução, trazer de volta”, diz Edgard.



Estudantes da EE Cidade de Hiroshima cultivando uma horta na escola

Crédito: LiveLab

Em breve estará no ar uma plataforma virtual para que outras escolas, de qualquer lugar do país, possam se inscrever e jogar também. Ficarão disponíveis um passo a passo, manuais, vídeos tutoriais e tudo que for necessário para realizar a gincana e acompanhar quantos estudantes voltaram para a escola. Para mais informações, escreva para gincana3@jornadax.com.br.



Além da Jornada X, o Livelab também realiza o “[Desafio 10×10 – 10 milhões de jovens mobilizando o país para alimentar 10 milhões de famílias!](#)”, uma gincana digital para desafiar toda a sociedade brasileira, começando pelos jovens, a arrecadar fundos para combater a fome e a desigualdade de famílias afetadas pela pandemia da COVID-19. Conheça!