

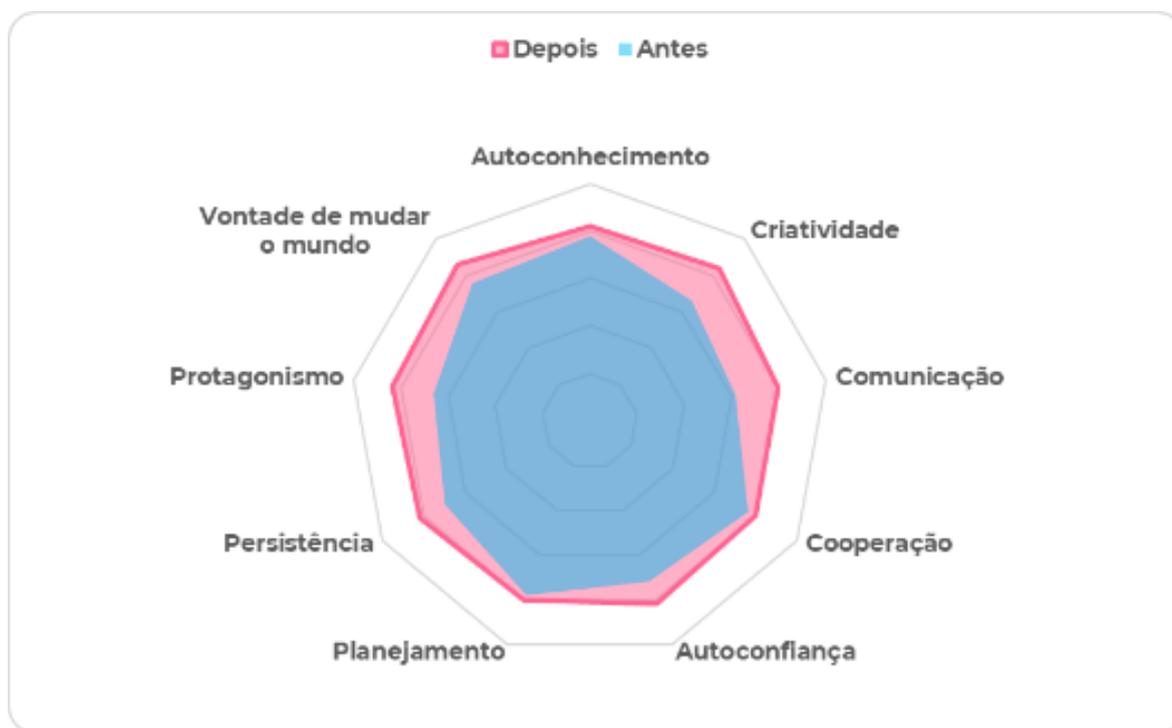
Relatório Gincana da Jornada X na Escola Angélica Vieira

A plataforma da Change X permitiu que pudéssemos levar o projeto da Gincana da Jornada X para a escola pública de ensino fundamental de nosso distrito que atende 6 comunidades circunvizinhas. A aplicação desta Gincana foi feita de modo offline, ou seja, sem o uso do app e foi oferecido à escola: materiais de apoio metodológico, uma mentoria diária exclusiva via WhatsApp e encontros online e presenciais, bem como vídeos cases auxiliares.

Na Escola Municipal de Ensino Fundamental Angélica Vieira, foram escolhidos 3 Game Masters (professores facilitadores dos times) que convidaram 1 Agente X (estudante líder) cada que ao longo das missões se agrupam em ligas e por fim organizaram 3 tribos: Winx, Dragão Azul e Red Wolf que se articula na comunidade para cumprir as missões enviadas por meio de cartas físicas, disponibilizadas pela comissão organizadora. No dia da grande festa, a Gincana foi realizada na quadra da escola, um espaço físico aberto e bem amplo para melhor acomodar a todos, garantir a segurança sanitária e a dinamicidade das atividades que seriam executadas pelas tribos. Sua organização se iniciou em abril para que no dia 09/06, ocorresse sua finalização durante o turno da noite. A escola está passando por uma reforma, dessa maneira algumas provas precisaram ser adaptadas, mas nada que tirasse a beleza da ação protagonista dos estudantes. Neste período foi possível realizar a organização de um jardim com mudas nativas da região semiárida; apresentações de música e dança de estudantes e artistas locais convidados; a criação de murais artísticos representando o Nordeste e a obra de Ariano Suassuna, autor estudado pelas turmas de Fundamental 2 por conta da Festa Junina da escola; prova de conhecimentos gerais, com perguntas e respostas; prova do lanche com quitutes e pratos típicos da culinária cearense; prova de esporte com campeonato de futsal e ainda um circuito com atividades físicas diversas. Tudo isso com a integração presencial e virtual por meio de registros em foto e vídeo feito pelos próprios estudantes para atualizações no Diário de Bordo, perfil no TikTok em que cada tribo apresenta seu caminho de preparação e participação na Gincana. Neste dia, houve a participação de cerca de 200 pessoas, entre estudantes, educadores, familiares, representantes da secretaria de educação e poder público municipal e comunidade em geral. A tribo (equipe de estudantes) vencedora ao final foi a Winx (rosa), liderada pela agente X Cibelle e sua turma do 9º ano. A uma pontuação entre as 3 tribos foi bem próxima no ranking final demonstrando o engajamento de todos os participantes como é possível ver os registros de seu protagonismo nas páginas do Tik Tok (vide links ao final).

Outros impactos que podem ser observados são a evolução de competências socioemocionais com uma ferramenta denominada “Oráculo” que compara as respostas dos usuários a um questionário aplicado antes e depois da Gincana. Como resultado, nota-se que os alunos respondentes apresentaram uma melhoria em todos os quesitos avaliados, vide a Roda de Superpoderes (competências) da Escola e sua tabela a seguir. Essa evolução das competências, sobretudo da vontade de mudar o mundo e da persistência, demonstrou o impacto positivo do aprendizado lúdico proporcionado pela Gincana nessa comunidade escolar. O número de participantes respondentes ao Oráculo não foi maior devido a Gincana ter sido realizada em período de aulas remotas por conta da reforma que a escola estava passando.

Roda de Superpoderes da Escola, uma ferramenta de acompanhamento do desenvolvimento de competências socioemocionais ligadas à BNCC e de empreendedorismo social



<i>Super poderes</i>	<i>Antes (média de 8 pessoas)</i>	<i>Depois (média de 8 pessoas)</i>	<i>% de evolução dos super poderes ao longo do jogo</i>
Empatia	4	4.1	2
Autoconhecimento	3.90	4.10	5
Criatividade	3.30	4.20	27
Comunicação	3.10	4.00	29
Cooperação	3.80	4.00	5
Autoconfiança	3.60	4.10	14
Planejamento	3.90	4.00	3
Persistência	3.50	4.10	17
Protagonismo	3.30	4.20	27
Vontade de mudar o mundo	3.80	4.30	13

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta aos formulários de feedbacks de Game Masters (professores) e participantes da Comissão da Gincana (equipe de infraestrutura, composta por professores e estudantes), obtemos as seguintes informações das 6 pessoas participantes e respondentes:

<i>O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?</i>	Gostei muito (100%)
--	---------------------

<i>Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola</i>	Estimulou o protagonismo dos alunos (100%)
<i>Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?</i>	Contribuiu muito (83,5%) Contribuiu razoavelmente (16,5%)

Conforme depoimentos, o dia da gincana aconteceu em ritmo desafiador e cheio de alegria. “Apesar de estar passando por um período de reforma na escola, os nossos alunos tem se empenharam bastante na realização das tarefas e estão mostrando todo o potencial que eles têm”. Cabe ressaltar que junto ao projeto da Gincana na escola, também estava ocorrendo a reforma de ampliação do prédio escolar, o que acabou preocupando a comissão com relação a organização das provas e engajamento dos demais estudantes nas tribos. Ainda assim, todas as atividades propostas nas 5 missões foram cumpridas e a metodologia do jogo foi seguida. Foram recolhidos depoimentos de alguns participantes pós-gincana em que é possível ouvir relatos de professores e estudantes que adoraram viver a experiência e desejam realizar uma nova Gincana para seguir espalhando o poder do X (vide link disponível a seguir).

Anexo 01) Registros em vídeo de depoimentos de participantes da Gincana na escola: <https://drive.google.com/drive/folders/1SFUQ5Zwr6WcEeTHi3vrxDj1GBIFVQu5M?usp=sharing>

Anexo 02) Registros em vídeo da Gincana na escola, no Tik Tok pelos Diários de bordo das Tribos:

Tribo Winx: <https://www.tiktok.com/@xwinx9>

Tribo Dragão Azul: <https://www.tiktok.com/@dragoazulgx>

Anexo 03) Registros em fotos e vídeos das provas e atividades realizadas na Gincana: https://drive.google.com/drive/folders/1_o4UoKuy3G2aAFXhpg6gED0Uv_5kUN4d?usp=sharing