



A ALEGRIA VAI VENCER!

VAMOS JUNTOS DERROTAR
A EVASÃO ESCOLAR



BEM-VINDOS





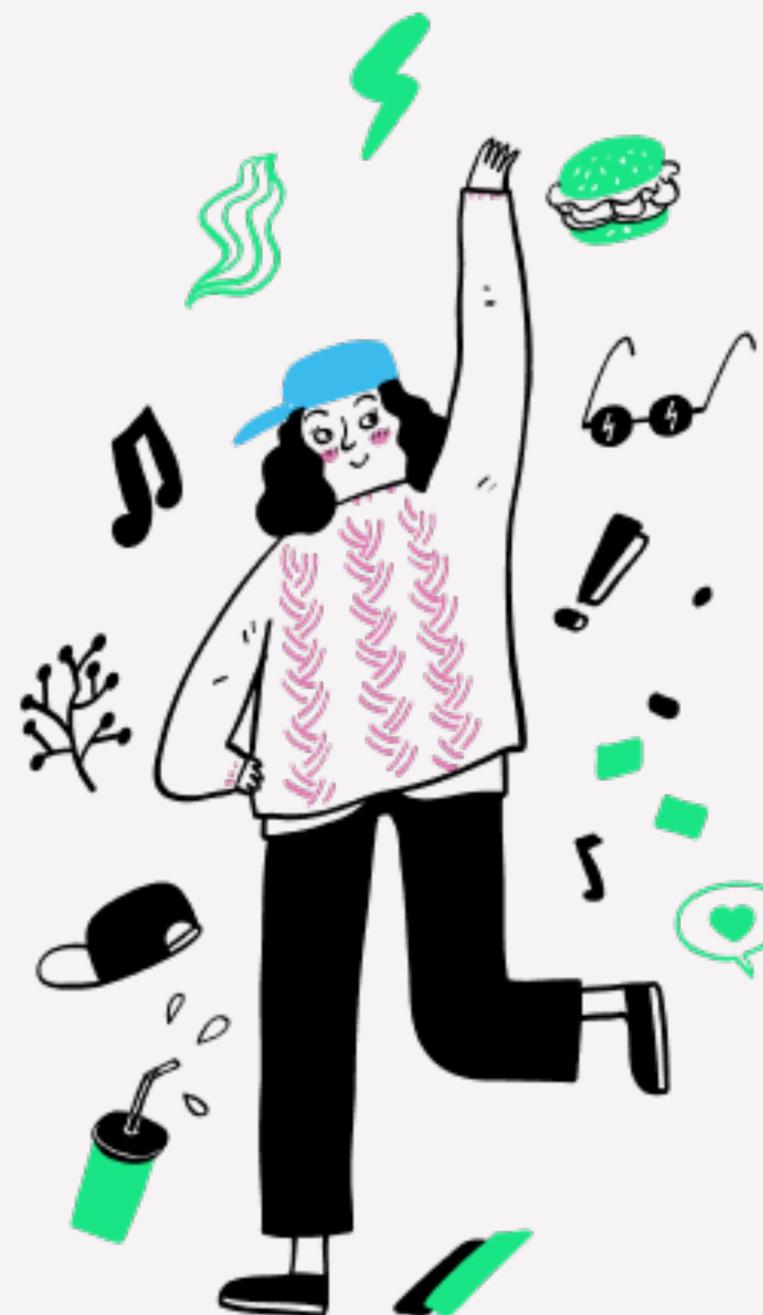
**VEJA COMO FOI A GINCANA
NA E.E. CIDADE DE HIROSHIMA**

CLIQUE AQUI

BEM-VINDO!

PARA MUDAR REALIDADES

Jovens são agentes da transformação por natureza. Que tal **usar esse potencial para fazer a diferença** em escolas, comunidades, bairros e vidas? É tempo de **união**, de **valorizar a educação**, de **ajudar a natureza** e **fazer o bem**. É hora de **descobrir o poder do X!**



BEM-VINDO!



MAIS ENCONTROS, MENOS EVASÃO ESCOLAR

Talvez você não saiba desse dado chocante, mas segundo a organização Todos pela Educação, a evasão escolar em 2021 aumentou em 171,1% em relação ao ano de 2019. O impacto que o abandono escolar pode gerar é preocupante e por isso a **Jornada X se aliou a parceiros para iniciar um movimento de mobilização de alunos, suas famílias e a comunidade em torno deles, para a volta às aulas.** Assim nasceu a Gincana da Jornada X!

NOSSOS IDEAIS NOS UNE

Somos pessoas que acreditam na educação como motor de um futuro melhor. A grande evasão escolar no Brasil é preocupante, por isso nos unimos pelas nossas empresas, entidades civis, associações e organizações para trazer os jovens de volta aos estudos, em um processo em que eles são protagonistas, revelando o potencial da mobilização em comunidade e seus efeitos transformadores na sociedade. O ensino e os nossos futuros líderes merecem nossa dedicação!

A Gincana da @Jornada X foi concebida pela LiveLab, organização sem fins lucrativos que desenvolve games de mobilização social há 12 anos, como a Jornada X, Primavera X e Operação Antivírus X. Para o desenvolvimento da Gincana, se uniu ao Coletivo Asas e a Now Partners para convocar uma ação emergencial em todo o território nacional e encorajar a retomada às aulas presenciais.





O MOVIMENTO





COMBATE À EVASÃO ESCOLAR & APOIO À SAÚDE MENTAL

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa e de fortalecimento da saúde emocional de alunos e professores. Ela lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar toda a comunidade escolar e atrair os alunos e ex-alunos para voltarem à escola e permanecerem frequentando o ambiente.

O MOVIMENTO



5 milhões

De crianças e jovens entre 6 e 17 anos não tiveram acesso à educação em novembro de 2020.

Fonte: Cenpec e UNICEF, 2021



36%

Dos jovens não estão estudando em 2021, versus 26% em 2020.

Fonte: CONJUVE, 2021



25%

Das crianças e adolescentes tiveram sinais de ansiedade e depressão na pandemia.

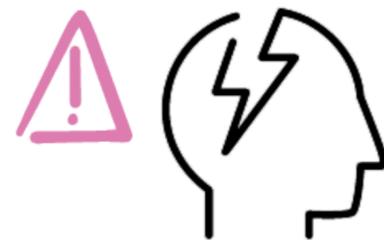
Fonte: Agência Câmara de Notícias, 2021



28%

Dos professores avaliam a sua saúde emocional como péssima ou ruim, comparado ao período pré-pandemia.

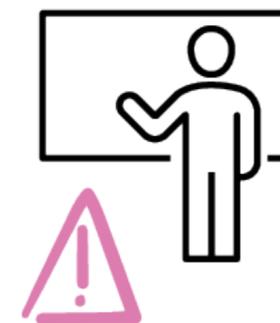
Fonte: Nova Escola, 2020



64%

Dos professores se sentem ansiosos.

Fonte: Instituto Península, 2021



53%

Dos professores se sentem sobrecarregados, comparado com 32% antes da pandemia.

Fonte: Instituto Península, 2021

ESTRATÉGIAS INDICADAS PELA UNICEF

A Gincana da Jornada X aborda quatro das cinco estratégias de combate à evasão escolar indicadas pela UNICEF:



Busca ativa de crianças e adolescentes que estão fora da escola: na Gincana, voltar para a escola vale pontos!



Comunicação comunitária: A Gincana possui missões que promovem um encadeamento de todos os atores envolvidos, desde o aluno matriculado na escola até seus familiares e vizinhos.



Garantir acesso à internet



Mobilizar as escolas: A Gincana é um game social que utiliza a brincadeira e a coopetição como base da sua metodologia.



Fortalecimento do sistema de garantia de direitos: A Gincana estimula o retorno e a permanência do jovem na escola, um local de proteção, segurança e acolhimento!





JOVENS COMO PROTAGONISTAS

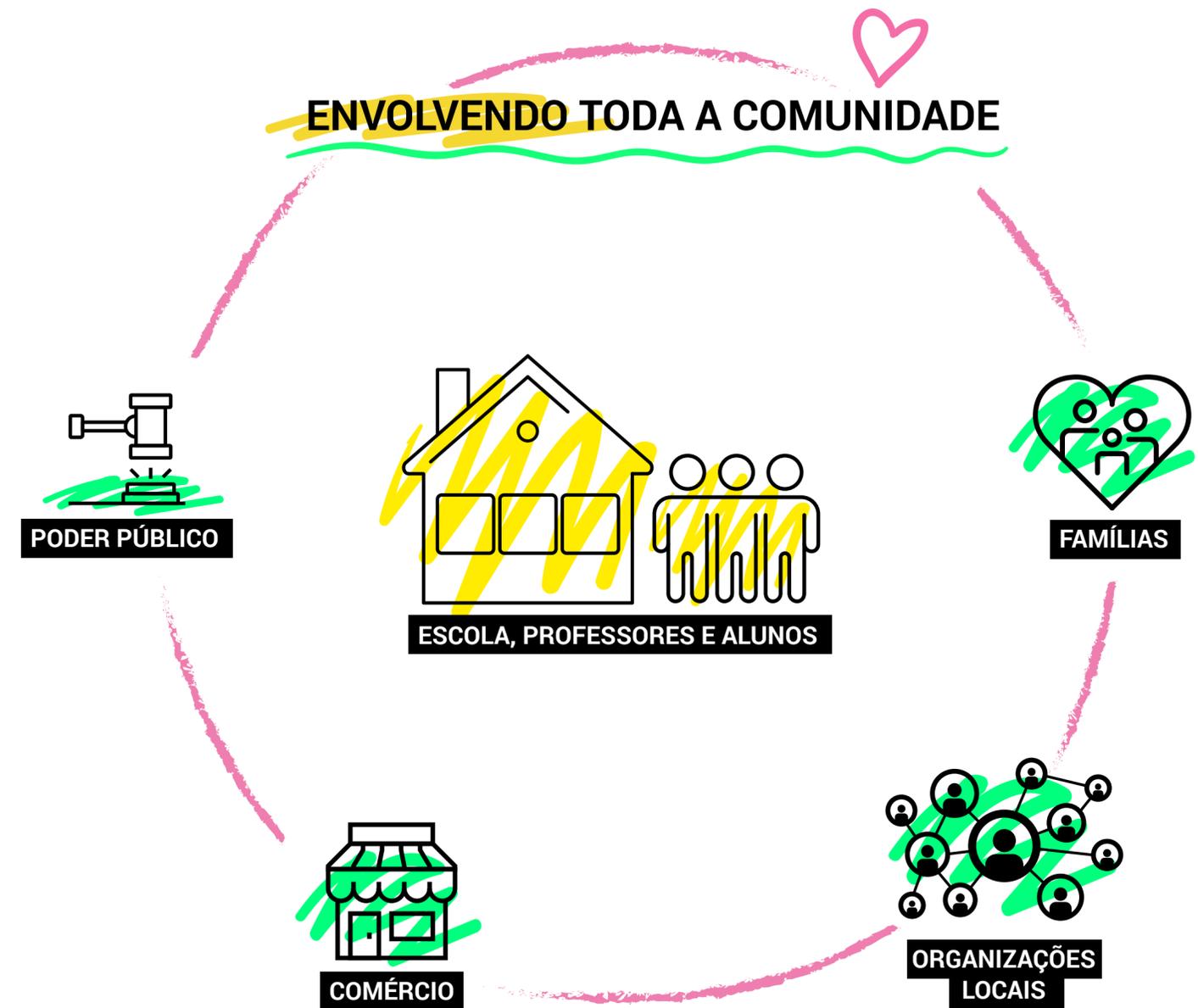
A principal estratégia é que os líderes da Gincana são os estudantes, eles é que buscam os seus colegas. Os professores, pais e a comunidade escolar estimulam e apoiam os jovens para: abraçarem o desafio de se auto-organizarem em equipes; realizarem missões de engajamento de alunos e ex-alunos; mobilizarem talentos e recursos locais; e, organizarem uma gincana de um dia na escola entre as equipes formadas, com provas gerais e brincadeiras da sua região.

Ao se juntarem para enfrentar os desafios propostos, **os jovens (re)descobrirão seu poder mobilizador e de realização. Eles vão despertar o protagonismo que possuem** e a capacidade de realizarem seus sonhos, individuais e coletivos.

"É PRECISO UMA ALDEIA INTEIRA PARA EDUCAR UMA CRIANÇA!"

O provérbio africano é mais atual que nunca. Ciente dessa necessidade, a nova BNCC reforça a importância fundamental da participação de toda comunidade escolar na educação de qualidade que desejamos.

Nosso movimento é resultado da mobilização da comunidade em que a escola está situada. É pela união do **comércio local, poder público e famílias do ambiente escolar** que acontecem **doações, estímulo e reconhecimento** para aproximar todos e apoiar a escola para realizar a Gincana. **É um convite** para toda a sociedade: pais, alunos, professores, diretores, comerciantes e **todos que valorizam a educação e querem ver mais jovens na escola!**





A GINCANA





“ A GINCANA VEIO PRA
LEMBRAR QUE A **ESCOLA**
É UM LUGAR DE LUZ!

EDGARD GOUVEIA JR.
IDEALIZADOR DA JORNADA X

[PARA VER O CONVITE, CLIQUE AQUI](#)

A GINCANA INCENTIVA O RETORNO DOS ALUNOS À ESCOLA

Durante as missões da Gincana, os times de estudantes, estimulados por seus professores, se organizam para engajar o maior número de alunos matriculados, alunos não matriculados e membros da comunidade do entorno da escola (pais, vizinhos, comerciantes, líderes comunitários, etc). Ao final, acontece o evento de culminância, onde são realizadas as provas, uma série de atividades “mão na massa”, como pintura de murais, plantio de horta, batalha de conhecimentos gerais, busca ativa de alunos, atividades culturais, esportes, brincadeiras regionais entre outras. O cumprimento de cada uma das missões corresponde a uma pontuação pré-determinada, sendo a presença e participação dos alunos que pararam de frequentar a escola a maior fonte de pontuação!

COMO FUNCIONA A GINCANA

A Gincana é um processo único. Por ser uma atividade já tradicional em todo o território nacional, conta com rápida assimilação em escolas de qualquer região. Veja abaixo como funcionam as missões, que ocorrem entre 4 a 6 semanas:

MISSÃO # 00
TRAZER A LUZ NA VOLTA ÀS AULAS

MESTRE DO JOGO
A escolha dos Mestres

O QUE MOBILIZA
O reconhecimento dos colegas pela especial dedicação

COMO É
Comissão da Gincana e direção selecionam e entregam envelopes aos mestres mais queridos

MISSÃO # 01
VOCÊ FOI ESCOLHIDOX

AGENTE X
O chamado para a aventura

O QUE MOBILIZA
O mistério e a curiosidade dos estudantes e a valorização pessoal

COMO É
Mestre do jogo entrega convite misterioso para seu Agente X (alunos mais mobilizadores)

MISSÃO # 02
NINGUÉM FAZ NADA SOZINHIX

X LIGA
A convocação do time

O QUE MOBILIZA
O senso de pertencimento, valorização pessoal e o estar entre amigos

COMO É
Agente X monta a sua Liga e seu Diário de Bordo (conta no TikTok)

MISSÃO # 03
É PRECISO UM BAIRRO INTEIRO PARA EDUCAR UMA CRIANÇA

TRIBO X
A convocação da tribo

O QUE MOBILIZA
A adrenalina da mobilização e da pontuação

COMO É
Ligas empreendem o crescimento e a pontuação da sua Tribo (comunidade escolar)

MISSÃO # 04
NINGUÉM DISSE QUE IA SER FÁCIL

PROVAS X
A construção coletiva

O QUE MOBILIZA
O desafio da captação de recursos e talentos e a organização para as provas

COMO É
Caça aos talentos e recursos com o apoio dos professores, dos pais e da comunidade

DIA DA GINCANA
A ALEGRIA VAI VENCER

GINCANA DA JORNADA X
Festa comunitária

O QUE MOBILIZA
A alegria do encontro e da cooperação no dia da Gincana

COMO É
Um dia de festa e realização das Provas da Gincana

MISSÃO # 05
RECORDAR... DO GREGO RE-CORDIS: VOLTAR A PASSAR PELO CORAÇÃO

CELEBRAÇÃO X
A inspiração e o legado

O QUE MOBILIZA
A troca de percepções da transformação individual e coletiva

COMO É
Professores, estudantes e comunidade escolar se reúnem em grupos para avaliar os pontos negativos e positivos da experiência

E OS RESULTADOS APARECEM

Em 8 de outubro de 2021 foi realizada a primeira Gincana da Jornada X na E.E. Cidade de Hiroshima. Ela gerou impactos expressivos no aumento da presença dos alunos na escola, do vínculo dos alunos com professores e de pais com a escola. A direção confirmou que, **após a Gincana, a quantidade de alunos frequentando a escola aumentou em quase cinco vezes.** E os professores e profissionais ficaram muito satisfeitos e inspirados com o novo ânimo que a gincana trouxe para o ambiente escolar. Veja mais dados no gráfico ao lado.



240
nas semanas
antes da
gincana

380
durante
as semanas
da Gincana

1.158
estudantes
no retorno
obrigatório

4,8 VEZES

Professor, FII e Médio

"Pensando o objetivo do projeto, é a questão da evasão. **Hoje estamos indo para o 100%, de 600 alunos na tarde, estamos com mais de 500, isto é fruto da Gincana.** Tinha uma aluna que não ia para a escola e de repente ela foi na Gincana. Agora começou a ir e se sentir útil. Ela participou da dança, quer ir bem, ensaiar, se sente útil."

Estudante, 9º ano FII Estudante, 9º ano FII

"Trouxe muitos alunos para a escola, inclusive pessoas que quase não iam. E como nós conhecemos mais pessoas na Gincana, interagimos, isso mudou muita coisa, porque pessoas que eram muito sozinhas fizeram amigos. E agora que voltou o presencial essas pessoas continuam indo, então eu acredito que vai impactar na frequência."

A GINCANA

Veja como foi a Gincana protagonizada pelos estudantes da Escola E. Cidade de Hiroshima:



ESCOLA ESTADUAL CIDADE DE HIROSHIMA: O IMPACTO EM NÚMEROS





NA SUA ESCOLA





**SUA ESCOLA PODE
ABRAÇAR ESSA CAUSA**

Podemos ter nossos estudantes entusiasmados, alegres, conectados ...e na escola. A sua também pode participar da Gincana da Jornada X e realizar uma busca ativa de alunos evadidos baseada na alegria e brincadeira!

A GINCANA NÃO TEM FRONTEIRAS

A Gincana da Jornada X tem abrangência nacional. Qualquer escola brasileira de Ensino Fundamental ou Médio, da rede pública ou privada, pode se inscrever! As escolas podem adquirir essa metodologia:

Via investimento público, que pode estar disponível para todas as escolas brasileiras. Para acessar esses recursos, cada Secretaria ou Escola interessada pode entrar em contato [link pagina contato] ou participar de um Webinário informativo [link calendário webinário]

Via patrocínio do setor privado, que pode ser gerado por empresas, institutos e fundações, ou mesmo de indivíduos benfeitores, que decidam patrocinar escolas escolhidas a partir de seus critérios próprios. Se você quer ajudar uma escola, clique [aqui!](#)

Estados e Municípios podem adquirir a Gincana da Jornada X com desconto, quando são usados recursos públicos para escolas que entrem em rede municipal ou estadual.



A GINCANA NA SUA ESCOLA



Ao aderir à Gincana da Jornada X você terá acesso a uma metodologia de games de mobilização social que já foi aplicada em mais de 30 mil alunos em 24 Estados Brasileiros. Além disso, uma infraestrutura tecnológica (plataforma do jogo), uma didática (manuais e guias) e uma equipe de mentoras para dar todo o suporte na aplicação da metodologia.

PASSO A PASSO: A GINCANA NA SUA ESCOLA

01 CADASTRAMENTO

 Conhecer a Gincana da Jornada X, entender como ela pode ser um importante aliado para a evasão escolar e a saúde emocional

Obter apoio financeiro, público ou privado. Caso o apoio seja privado, obter o OK da Secretaria de Educação

Cadastrar sua escola aqui no Portal

 Receber senha mágica da equipe da Gincana

02 PLANEJAMENTO INICIAL DA CAMPANHA

 Conhecer o/a Mentor(a) que vai acompanhar você durante todas as etapas da Gincana

Conhecer a Mentora ou Mentor que vai acompanhar sua escola nas etapas da Gincana

 Receber instruções e materiais da Gincana por meio das mentoras e mentores

 Definir a Comissão da Gincana e os Game Masters do jogo

03 ENGAJAMENTO DA ESCOLA

Receber o acesso ao aplicativo da Gincana da Jornada X

Iniciar as missões

 Engajar toda a comunidade escolar na busca ativa de jovens evadidos e no protagonismo juvenil

 Realizar a Gincana

 Avaliar os resultados

APÓS A GINCANA

O dia da Gincana pode ser um primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e tem como sequência a Jornada X. A mobilização de professores é essencial para apoiar esta continuidade.





A JORNADA X

A Jornada X é um jogo colaborativo que segue as mesmas bases da gincana. A metodologia já é aplicada nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Por meio de desafios (missões), os jovens são engajados para compartilharem seus sonhos com os seus bairros e embarcarem em uma sequência de atividades que capacitam para o reconhecimento dos talentos locais, a mobilização dos recursos disponíveis ao seu redor e o engajamento da comunidade escolar para ações de transformação local. Nesse processo, desenvolvem o relacionamento interpessoal entre os participantes e comunidade, exercitam o empreendedorismo e despertam todo o potencial local.

A Jornada X possui 6 níveis, cada um dura um semestre, totalizando uma ação de 3 anos.



QUEM PARTICIPIOU, CONTA



QUEM PARTICIPOU, CONTA!



QUEM PARTICIPOU, CONTA!



**“VOCÊ QUER SENTIR PODER?
ENTÃO, **ENTRA NO X!**”**

MARIANA NAKA
ALUNA DA E.E. CIDADE DE HIROSHIMA

[PARA VER OS DEPOIMENTOS, CLIQUE AQUI](#)



**“VALE A PENA TENTAR,
VALE A PENA CORRER,
ISSO QUE É **EDUCAÇÃO,**
ISSO QUE BRILHA NOS OLHOS!”**

GUILHERME PRATA
PROFESSOR DA E.E. CIDADE DE HIROSHIMA

[PARA VER OS DEPOIMENTOS, CLIQUE AQUI](#)

NA MIDIA



**ISSO A GLOBO MOSTRA:
A GINCANA NO SPTV!”**

UOL HOST PAGBANK PAGSEGURO CURSOS uol

RECREIO

VIVA A HISTÓRIA CORPO HUMANO CIÊNCIA ENTRETENIMENTO ESCOLA NATUREZA PLANEJAMENTO

STAR+
ACESSO LIVRE

10, 11 & 12 DE DEZEMBRO
3 DIAS GRÁTIS
PARA VER FILMES, SÉRIES E ESPORTES

APROVE

ENTRETENIMENTO / ENTRETENIMENTO

Gincana da @JornadaX apresenta seus primeiros resultados no dia 8 de outubro

A ação emergencial em formato de game busca reaproximar os alunos do universo escolar frente à enorme evasão na pandemia

Publicado quinta 7 outubro, 2021



DEPOIMENTOS

Estudante, 7º ano FII

“Os alunos quererem participar, se envolver e isso muda toda a relação. As pessoas que estavam em casa foram na Gincana, voltaram à escola. Trouxe um sentimento positivo.”

Estudante, 6º ano FII

Eu fui uma das líderes. Começou pequeno e no dia seguinte já dobrou, super cresceu. A gente foi chamando um por um e, em duas horas, o grupo saiu de dez para sessenta.”

Estudante, 7º ano FII

“Me senti motivada em tudo, sentindo o apoio do professor que falava que podíamos conseguir nos unindo. A Gincana toda foi um momento de diversão, motivação e acolhimento”

Estudante, 8º ano FII

“Me senti acolhida quando me chamaram para participar da liga e das caminhadas. O amor das pessoas em ajudar, o trabalho comunitário, quero que isso continue.”

Estudante, 9º ano FII

“Tem participação de mais gente, além do pessoal que doou e até compareceu na Gincana, tem muitos jovens. É como se a escola passasse a ser o lugar que todos olham, sabe?”

Estudante, 9º ano FII

“A gente aprendeu aqui. A organizar, a mobilizar e a competir de forma saudável. E sobre o que sentimos e buscamos, que somos parecidos, que estamos todos na mesma escola.”



CONTATO



JUNTOS, PODEMOS TRAZER AS CRIANÇAS DE VOLTA À ESCOLA!

A gente adora conhecer novas pessoas com vontade e disposição para fazer a diferença! **Entre em contato** com a gente e **vem apoiar** para que cada vez mais jovens frequentem suas escolas!

PARA CADASTRAR SUA ESCOLA [CLIQUE AQUI](#)

PARA FALAR COM A EQUIPE DA GINCANA [CLIQUE AQUI](#)

PARA BAIXAR O PDF COM TODAS AS INFORMAÇÕES SOBRE A GINCANA DA JORNADA X, [CLIQUE AQUI](#)



@jornadaX

INICIATIVA

live lab
INOVAÇÃO SOCIAL



ASAS.BR.COM
International Collective of Storydoers

UNITED FOR
NOW
REGENERATION