



FórumDCNTs 3 de abr.

Jornada X CCNTs - Finalista Melhores Projetos FórumCCNTs 2024

Nome do Projeto: Jornada X CCNTs

Responsável pelo projeto: Adriana Oliveira Lima, Adriana Odoni Fabri, Manuela Colombo, Nayara Coury de Rezende, Thabata Soares Damasceno dos Santos, Thamara Costa Resende e Paulo Roberto Pereira

Instituição: LiveLab

Contato: contato@livelab.org.br

Instituições parceiras: Roche, ONG LiveLab e instituição parceira para viabilizar a execução: ONG Cedesp Cebasp



Sobre o Projeto:

O objetivo do projeto foi criar os meios necessários para os jovens da instituição Cedesp engajarem-se em um movimento de conscientização coletiva e assim promover o aprendizado com a mão na massa, propondo

movimento de conscientização coletiva e, assim, promover o aprendizado com a mão na massa, propondo soluções para prevenir os principais fatores de risco: tabagismo, consumo de álcool, sedentarismo e alimentação inadequada. Dentre os impactos do projeto foi demonstrado que 23% dos jovens participantes declararam que estão tentando parar o uso de tabaco e/ou bebidas alcoólicas, 83% afirmaram ter aprendido mais sobre os temas abordados, e 63% relataram discutir esses assuntos com suas famílias.

Trazendo o desejo de desenvolver e apoiar projetos que tenham por foco reduzir Condições Crônicas Não Transmissíveis (CCNTs) e que promovam a transformação social, em 2022 a empresa farmacêutica Roche firmou parceria com a LiveLab para realizar uma Gincana da Jornada X a fim de implementar ações educacionais que promovam o debate e conhecimento entre crianças e jovens, de 11 a 14 anos, sobre os fatores de riscos que desencadeiam as CCNTs. Em 2023, as instituições optaram por trabalhar com uma organização de educação técnica profissionalizante - ONG Cedesp Cebasp - na zona oeste de São Paulo, no bairro Jaguaré, com o público alvo composto por jovens de 14 a 25 anos, familiares, equipe de gestão da instituição e voluntários da empresa, totalizando 189 impactados.

A metodologia adotada foi a Jornada X, desenvolvida pela LiveLab, para promover o protagonismo juvenil e o aprendizado ativo, utilizando desafios lúdicos para estimular o desenvolvimento interpessoal, trabalho em grupo e criação de soluções com os próprios recursos disponíveis, contando com a participação ativa dos membros do público-alvo, tanto na co-construção das atividades quanto na implementação e avaliação. Por meio de uma sequência de missões, os jovens foram convidados a investigarem os principais desafios de sua comunidade, que estivessem relacionados às temáticas propostas, e, em seguida, criarem soluções simples, rápidas e que pudessem gerar legado para aqueles que ainda virão a estudar na ONG.

O jogo possui 7 missões para a mobilização e engajamento da comunidade. Na primeira missão, a gestão junto à comissão elege estudantes populares capazes de mobilizar seus colegas (Agente X) e eles formam uma Liga com seus amigos(as). As equipes começam sua pesquisa e investigação sobre a temática abordada e entendem que para lidar com esses desafios precisam convidar um adulto querido para orientá-los (Game Master) e, com o auxílio de voluntários colaboradores da empresa Roche, formam uma rede de apoio. Em seguida, precisam descobrir como os desafios existem ao seu próprio redor, entre amigos, familiares e professores.

Então chega a hora da mão na massa! Os jogadores são convidados a colocarem em prática ao menos 1 ideia para amenizar os impactos das CCNTs e estimular as práticas de hábitos mais saudáveis. Ao final das semanas de empenho e dedicação com um clima crescente de colaboração, realiza-se um momento de Celebração para troca de ideias e reconhecimento da transformação que viveram, construção de 2 salas temáticas de atividades físicas e de conscientização sobre tabaco e álcool, preparação da horta, distribuição e degustação de brigadeiro saudável e montagem de um site de receitas saudáveis, 5 palestras e rodas de conversas para conversas e debates. Objetivo: promover o engajamento dos colaboradores da Roche com os jovens e as áreas temáticas.

Número de jovens participantes: entre 15 a 20 em cada, totalizando cerca de 90 jovens. Número de colaboradores e voluntários Roche: 4. Temas abordados: “Impactos do Alcoolismo”, “Atividade Física e Saúde Mental”, “O que há em comum no tabagismo e no alcoolismo?”, “Alcoolismo entre os Jovens” e “Atividade

Física e Condições Metabólicas”. Soluções propostas e implementadas, de acordo com os desafios encontrados: Informações e conscientização nos diários de bordo das Ligas; Criação de 1 sala temática para prática de atividades físicas com aparelhos de material reciclado. Essa sala está sendo utilizada para aulas de educação física e está com uso livre para os jovens; Criação de 1 sala temática e 1 corredor de conscientização sobre tabaco e álcool. Para a montagem desse corredor e salas, as ligas fizeram enquetes para levantamento de dados relacionados aos temas; Horta, com reaproveitamento do espaço e distribuição de mudas feitas com material reciclável; Distribuição e degustação de brigadeiro nas salas de aula, feito com receita mais saudável; Criação de um site com receitas saudáveis.

De forma a reconhecer e estimular o envolvimento contínuo com os temas, 2 estudantes foram convidados para palestrar sobre alcoolismo e tabagismo na instituição em 2024.

Atualmente, o projeto está em fase de planejamento para beneficiar outras instituições de público infanto-juvenil, buscando sustentabilidade financeira e escalabilidade para continuar impactando positivamente a população-alvo. O projeto contou com parcerias entre diferentes organizações, demonstrando uma abordagem colaborativa entre setor privado, terceiro setor e instituição social local. Os benefícios futuros identificados incluem a formação de comunidades mais conscientes sobre hábitos saudáveis e a redução dos gastos públicos com saúde no longo prazo.

Saiba Mais:

Relatório do Projeto

Diário de Bordo de algumas equipes de jovens:

Equipe Agentes A. Anônimos

Equipe X-SPORT

Equipe X-CIAS

Equipe Nutrifit