

JORNADA X & ILUMINE

APRESENTAM...

JORNADA SAÚDE & BEM ESTAR

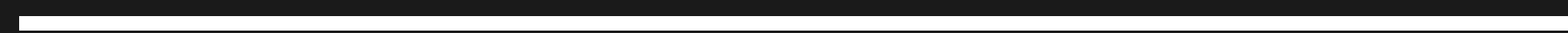
AVALIAÇÃO DE IMPACTO

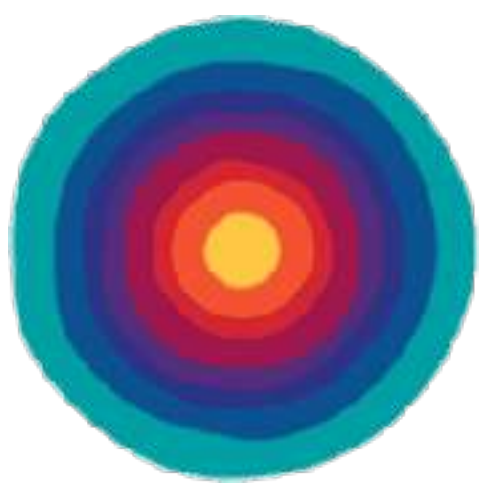


*Cenas do filme Príncipes Felizes

Estes é um Projeto Piloto.

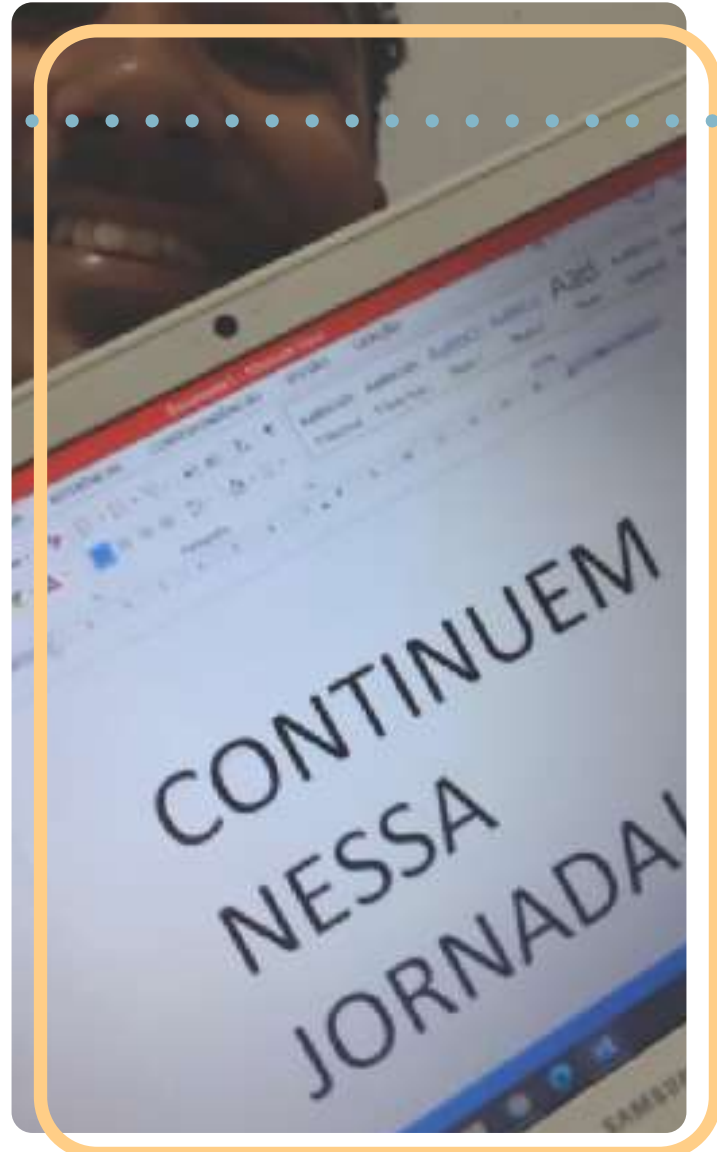
Construímos uma primeira versão para termos a dimensão dos nossos acertos e erros, bem como dos efeitos que a Jornada pode trazer para os Jovens, afim de termos uma base consistente para construirmos uma versão ainda mais poderosa. Esse relatório é a soma dos nossos aprendizados para nos fazer ir adiante.





ONDE TUDO COMEÇOU

Instituto Ilumine e Jornada X uniram forças para oferecer uma Jornada que permitisse o desenvolvimento da **SAÚDE MENTAL** e das **HABILIDADES EMOCIONAIS** dos jovens.



Seguimos os conselhos daqueles que foram impactados pelo primeiro Programa Ilumine.



Histórico do PROJETO



1

2



ODS EM FOCO

A urgência do comprometimento coletivo com o desenvolvimento sustentável global, somado ao gigantesco impacto da pandemia na saúde mental dos jovens, colocou a **ODS 3 Saúde e Bem Estar** como parte importante no processo de desenvolvimento da Jornada.

ONDE TUDO COMEÇOU

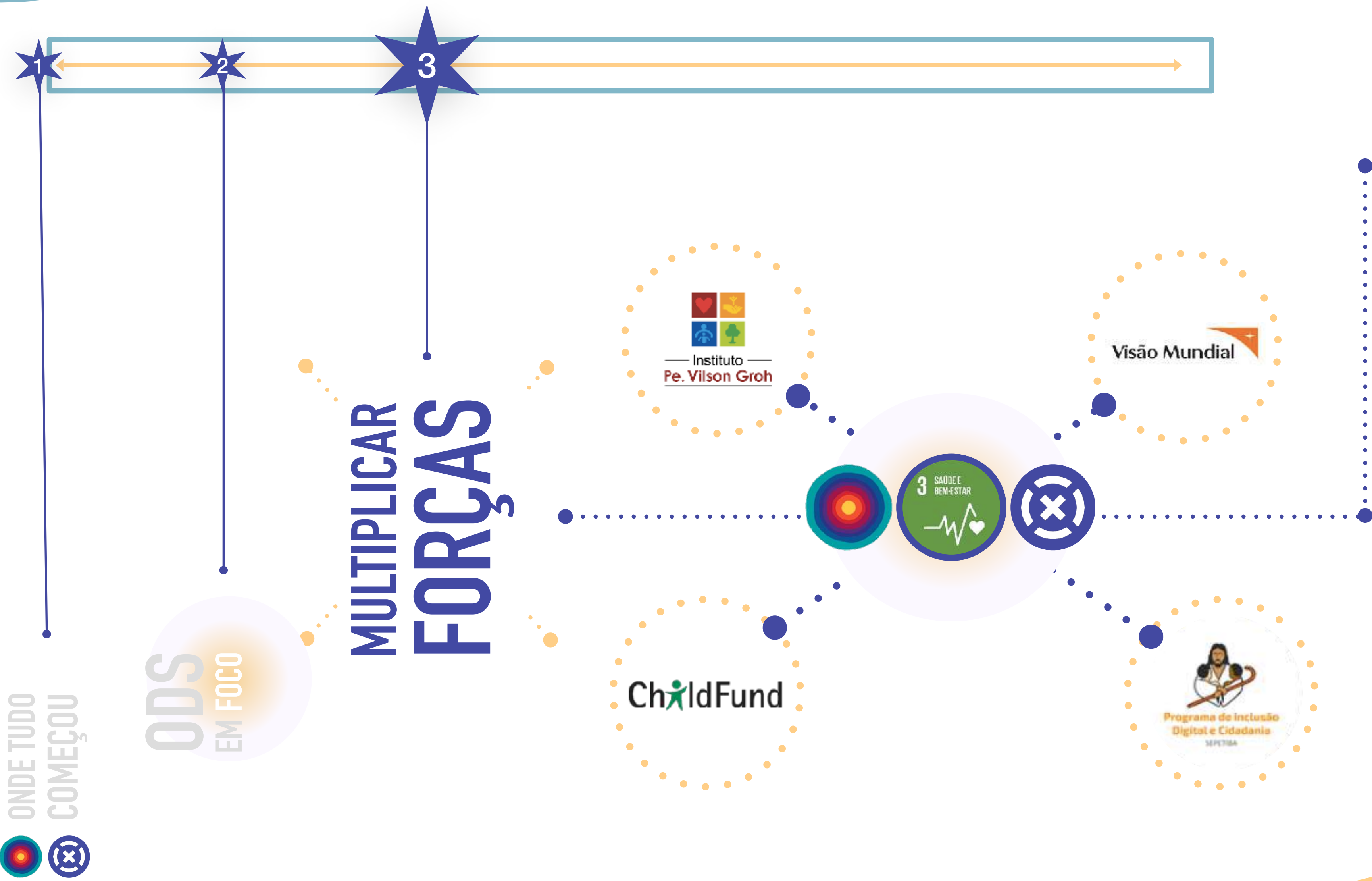


Impacto da covid-19 na saúde mental é maior entre os jovens
Estudo realizado no Reino Unido revela ansiedade, incapacidade de concentração e preocupação sobre o emprego em níveis elevados em pessoas com idade entre 18 e 24 anos.

+ [Saiba mais](#)

'A pandemia adiou os meus sonhos': o impacto da covid-19 nas vidas de jovens que se preparavam para o Enem

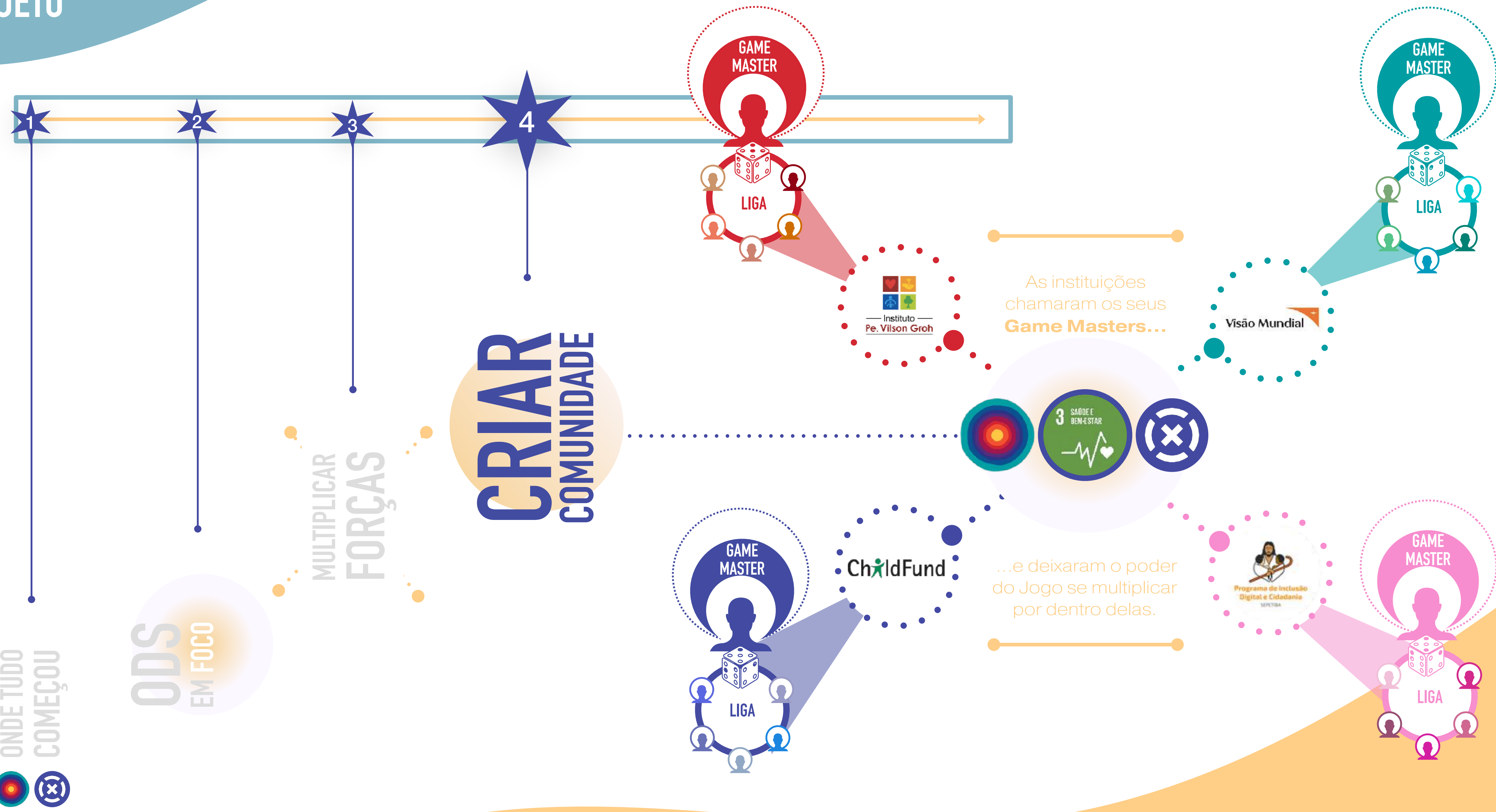
+ [Saiba mais](#)



Redes poderosas e comprometidas com o trabalho com a **Juventude** foram acionadas para trazer **consistência e capilaridade** ao Jogo.

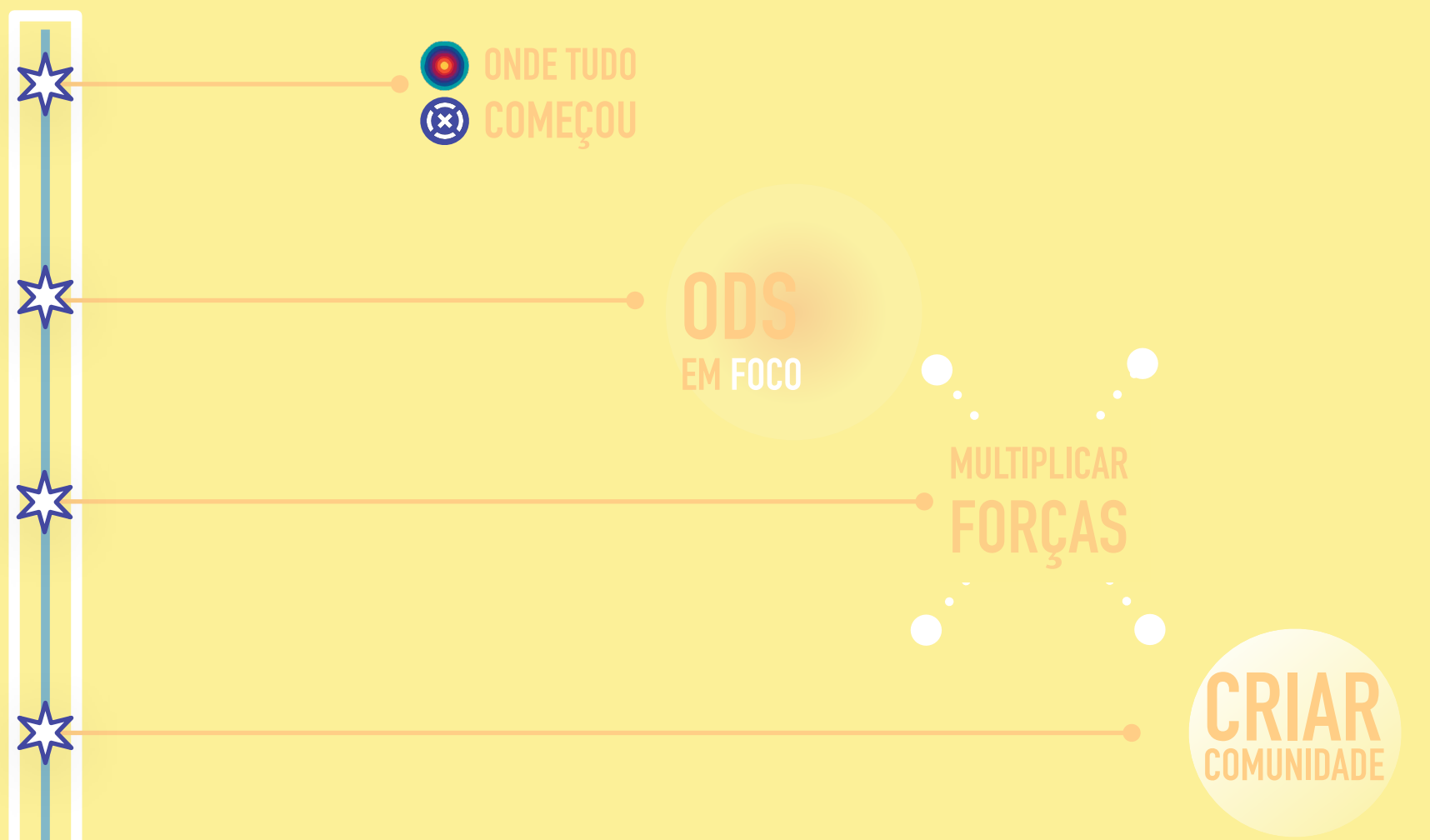


Histórico do PROJETO



ONDE TUDO COMEÇOU



ATUAR O PROPÓSITO

É preciso uma tribo inteira para criar uma criança.
 Formação de uma **rede** atuando coletivamente para gerar **mudanças significativas e urgentes**.



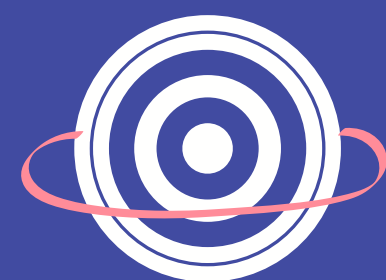
PROPÓSITO

Uma mudança que vem de fora para dentro



A ação no coletivo revela e fortalece potências dentro de cada um.
É a partir da experiência em prol da melhoria do contexto, que o Jogador constrói a si mesmo, aprende e busca o desenvolvimento pessoal.

“Sou o que sou pelo que nós somos.”
Ubuntu

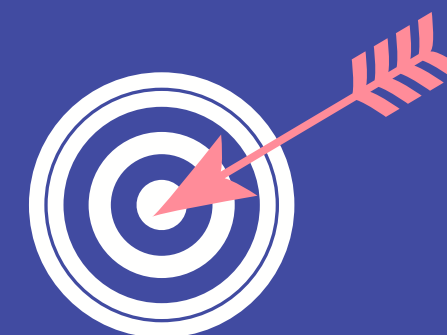


OBJETIVO GERAL

Desenvolver no jovem a resiliência e a autonomia

para transformar a sua realidade e das suas comunidades,

sempre alinhados com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU.



OBJETIVO ESPECÍFICO

DESENVOLVER HABILIDADES SÓCIO EMOCIONAIS NOS JOVENS ATRAVÉS DO JOGO

EMPODERAR O JOVEM PARA QUE ELE POSSA SER O PROTAGONISTA NA REALIZAÇÃO DE MUDANÇAS EFETIVAS DA SUA REALIDADE.

CONTRIBUIR COM ODS 3, SAÚDE E BEM ESTAR.





OBJETIVO GERAL

DESENVOLVER NO JOVEM

// **resiliência e autonomia transformar a sua realidade**

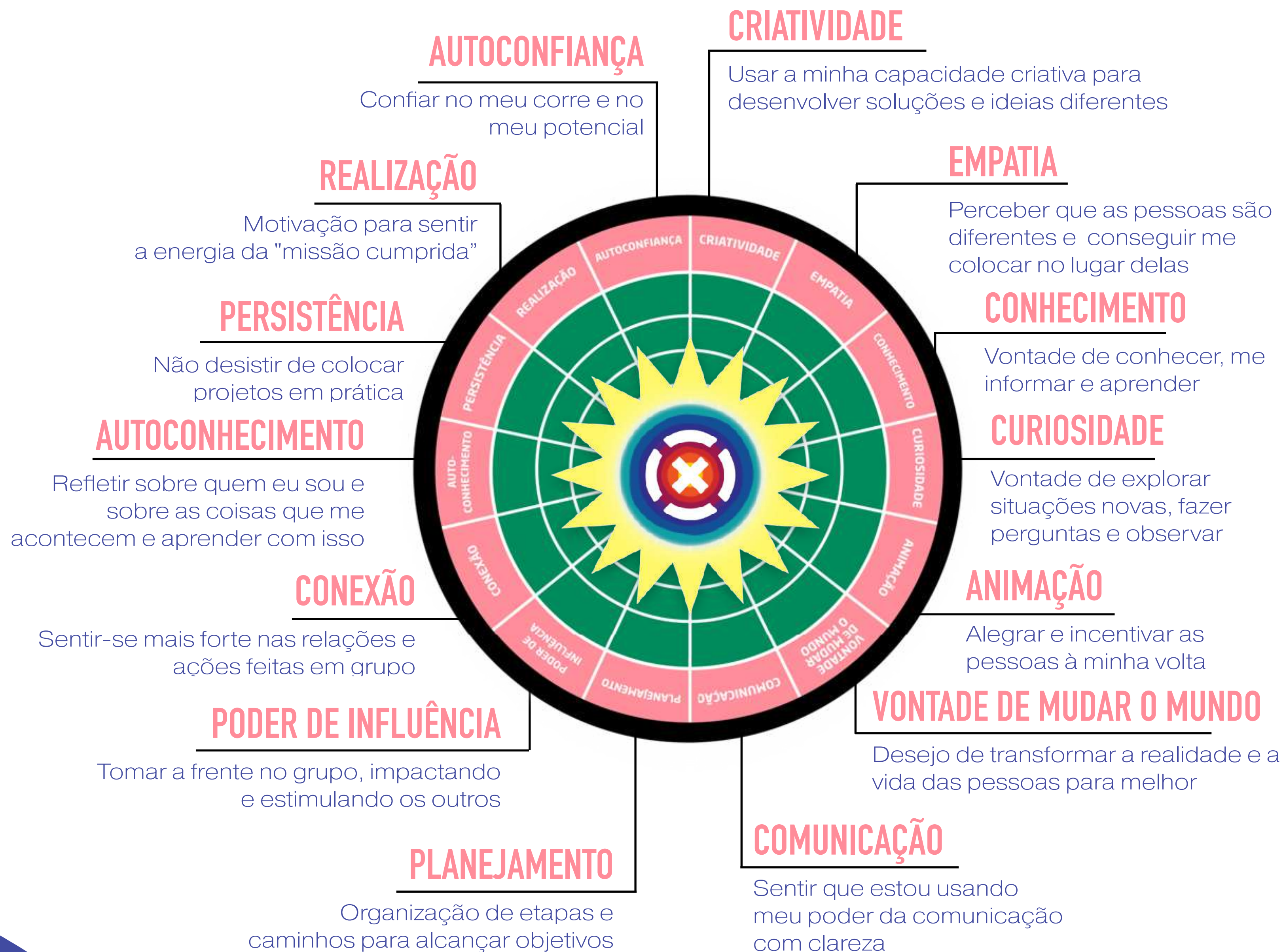


OBJETIVO ESPECÍFICO

DESENVOLVER

// **habilidades emocionais**

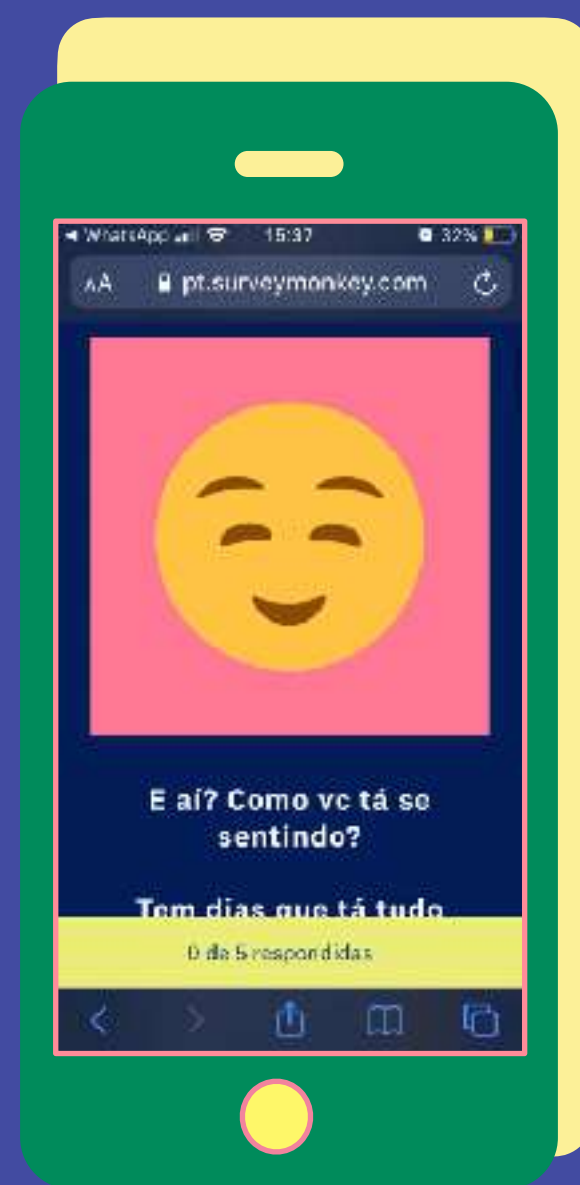
HABILIDADES EMOCIONAIS MEDIDAS NA JORNADA BEM ESTAR



// As habilidades emocionais foram medidas pelo Oráculo.

Em diferentes momentos da Jornada, os Jogadores tinham encontros com o Oráculo.





O Oráculo convida a um mergulho dentro de si e espelha as próprias características

Através de uma ferramenta gamificada de pesquisa, os jovens são convidados a refletirem sobre o seu humor, seus superpoderes e os poderes dos seus amigos.

#AVALIAÇÃO360
#ANTES&DEPOIS
#TERMÔMETRODOS HUMORES
#AVALIAÇÃO DOS PARES

AO FINAL DA JORNADA,
CADA JOGADOR RECEBEU O SEU

DOSSIÊ DO ORÁCULO



AGENTE X
BRUNO

20 Jogadores,
divididos em 4 Ligas no Brasil inteiro,
atuaram para transformar a realidade
das pessoas e trazer Bem Estar e
Saúde Emocional para o mundo.
Vc faz parte disso. Obrigadx!
E parabéns!

COMO SEUS
AMIGOS VÊEM VC



TROFÉUS QUE SEUS AMIGOS DERAM A VC

VONTADE DE MUDAR O MUNDO

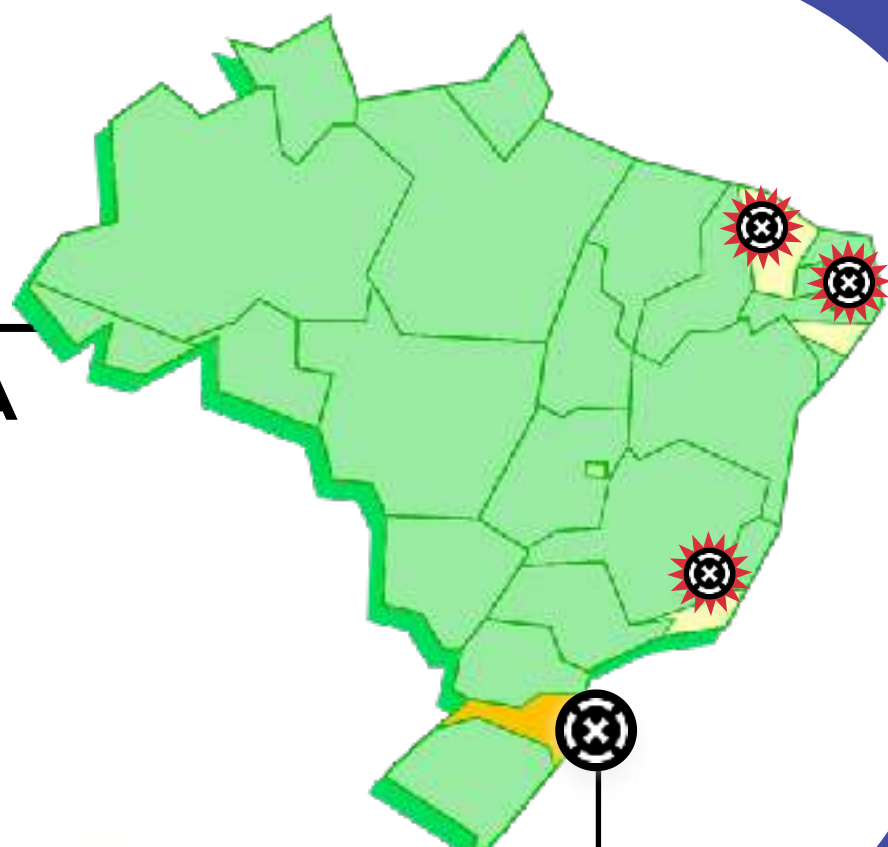
SUA EVOLUÇÃO

A NOSSA JORNADA

TIME
LIGA DO BEM

TERRITÓRIO
SANTA CATARINA

STATUS
MISSÃO CUMPRIDA



MONT SERRAT

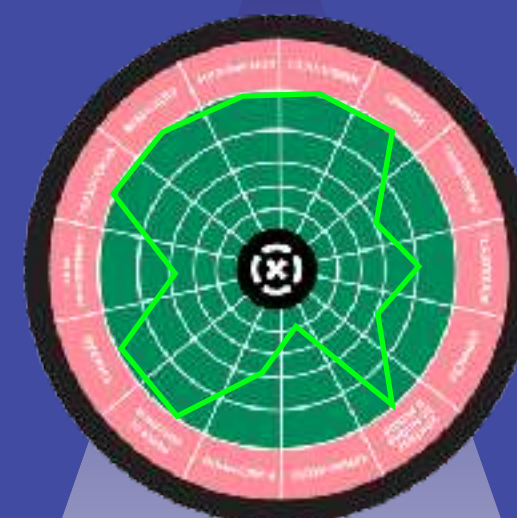


O QUE DIZEM SOBRE VOCÊ

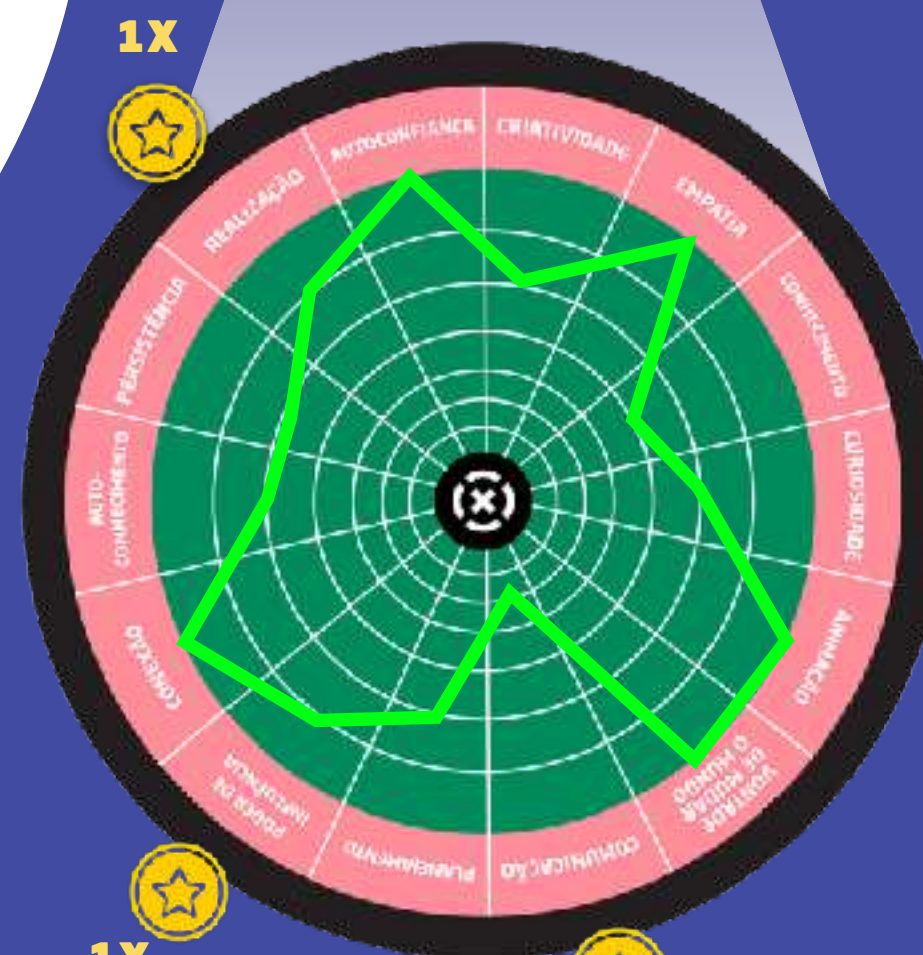
"Não tivemos muito contato, mas dá pra ver a diferença que faz dentro da equipe, estou feliz de ter você na nossa equipe, felicidades pra você. E mude o mundo do jeito que você é"

"Eu não tive muito contato com ele, por que ele estava ocupado com seus compromissos, mas do pouco que ele falou no grupo, ele tentava agregar em algo. Se não fosse por seus compromissos, acho que ele seria parte essencial do nosso grupo em questão de conhecimento."

VOCÊ ANTES DA JORNADA



VOCÊ DEPOIS DA JORNADA



Superpoderes atribuídos
a você por outros Agentes X

OS SUPERPODERES QUE VC MAIS ATIVOU



MELHOROU
UM POUCO

COMUNICAÇÃO

CONHECIMENTO

CURIOSIDADE

CRIATIVIDADE

REALIZAÇÃO

PODER DE
INFLUÊNCIA



MELHOROU
MUITO

AUTOCONHECIMENTO

AUTOCONFIANÇA

EMPATIA

CONEXÃO

PLANEJAMENTO

PERSISTÊNCIA

ANIMAÇÃO

VONTADE DE MUDAR
O MUNDO



UM RECADO DO ORÁCULO PARA VOCÊ

BRUNO, QUE BOM SABER QUE PARA ENCARAR ESSA JORNADA VOCÊ PRECISOU ATIVAR ALGUNS DE SEUS SUPERPODERES. E INTERESSANTE NOTAR TAMBÉM QUE VÁRIOS DE SEUS PODERES PARECEM TER FICADO MAIS FORTALECIDOS, COMO SE TIVESSE APRIMORADO ALGUMAS COISAS EM VOCÊ. COMO ORÁCULO, ME VEM A PERGUNTA: QUAL FOI O MAIOR APRENDIZADO DO ANGELO NESSA JORNADA? TENHO UMA PISTA, MAS GUARDO AQUI, POIS SEI QUE VOCÊ TAMBÉM TEM ESSA RESPOSTA.

QUE VOCÊ SIGA CADA VEZ MAIS CORAJOSO, REALIZADOR, AMIGO, E COM TANTA VONTADE DE MUDAR O MUNDO. A GENTE POR AQUI FICA EMOCIONADIX. PARABÉNS PELA SUA TRAJETÓRIA. ✨

O MÉTODO



Uma ferramenta de pesquisa que serve ao propósito da Jornada

"As coisas do dia dia que geralmente passam despercebidas com as perguntas davam sentido."

Liga Avji, CE

"O Oráculo me afirmou mais o que já sou. Deu o que eu achava que era. Foi muito legal ter recebido o feedback."

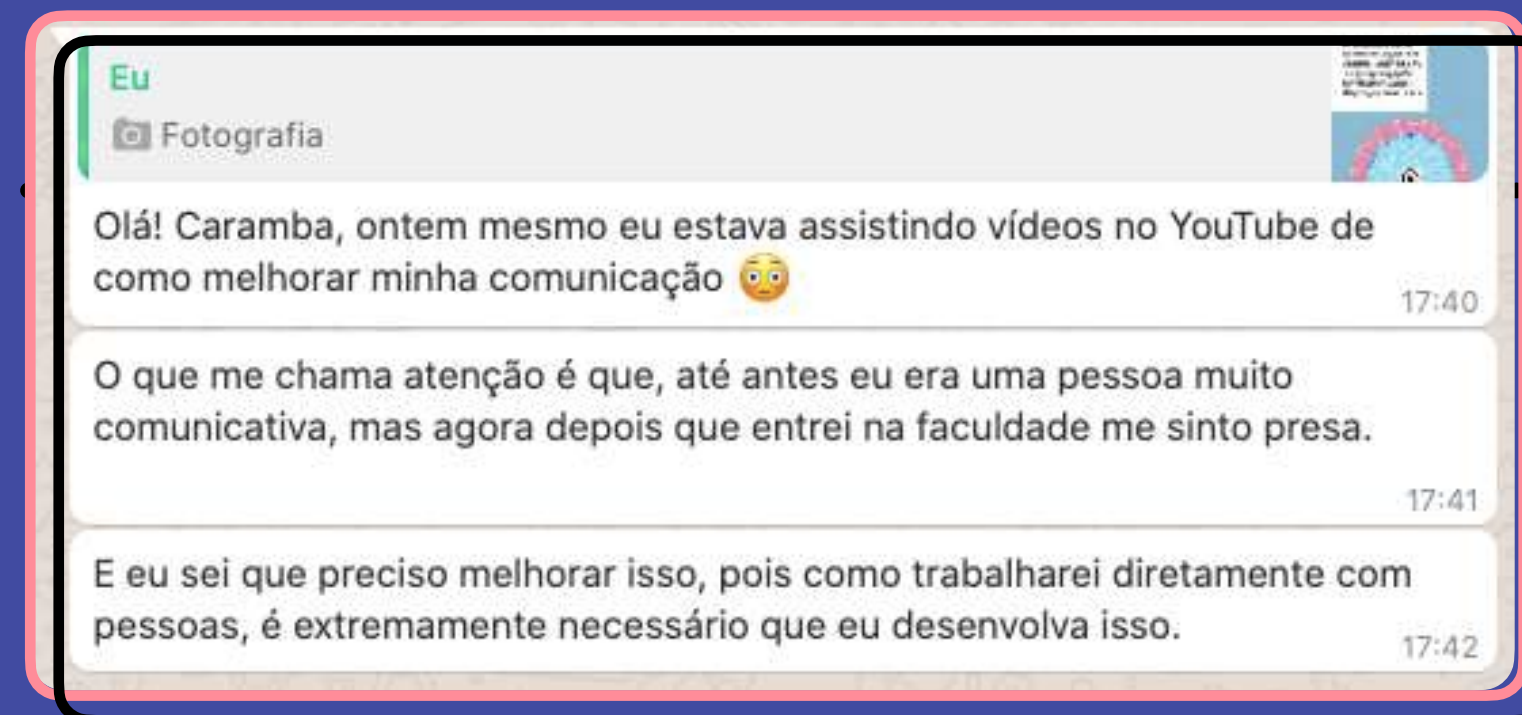
Lija é Juventude, AL

"O fato de mandarem links pra falar do meu dia, como estava me sentindo me fazia pensar em como eu realmente estava e isso me ajudou muito a repensar no meu dia."

Liga Avji, CE

"Eu parava pra pensar em como eu fazia as coisas, como eu me sentia, era bom, as vezes era estranho, eu não estou acostumado."

Liga Nova, RJ





O JOGO

COMO JOGAR

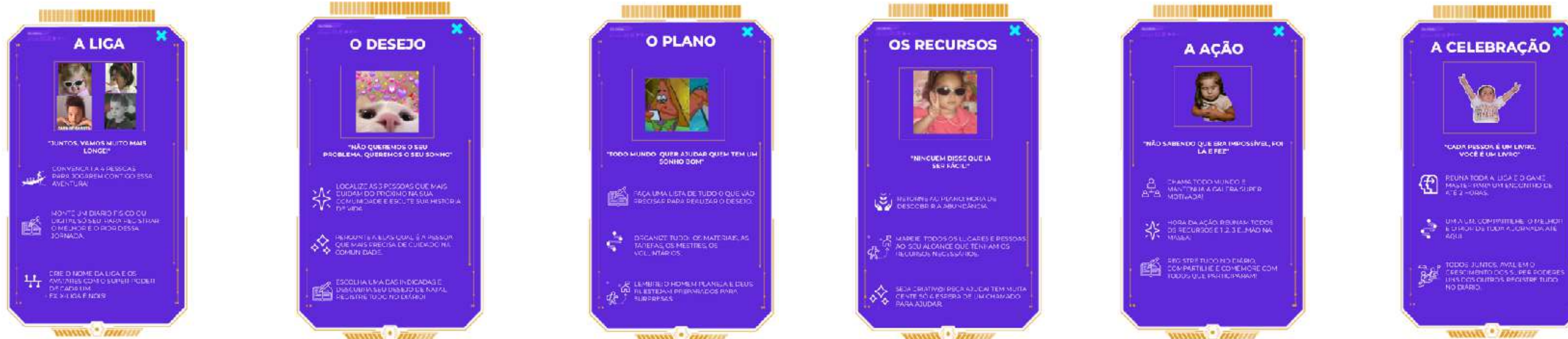
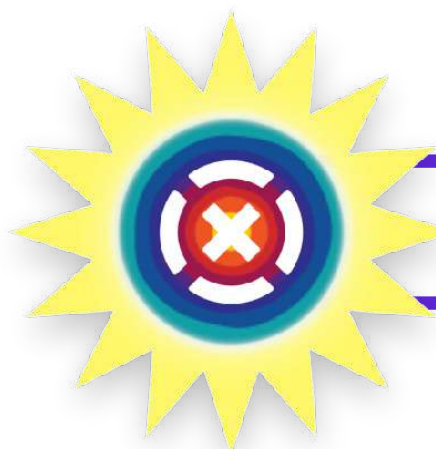
OBJETIVO

Realizar o Sonho de Natal de alguma pessoa da sua comunidade

1. Forme uma **Liga** composta por outros **5 jogadores**.
2. Escute o **sonho de 3 pessoas** que vivem próximas ao território da Liga
3. Escolha **1 sonho para realizar** e planejar a sua execução
4. Busque **recursos**
5. **Entregue o sonho** realizado ao sonhador.
6. Anote sensações e sentimentos no seu **Diário Pessoal**

A JORNADA DEVE SER

- // **Free**
- // **Fast**
- // **Fun**
- // **Fantastic**





OS BASTIDORES DO JOGO

Atividades de Acompanhamento foram criadas ao longo de todo o Jogo para monitorar acertos e erros, tirar dúvidas dos Jogadores e Game Masters, e medir os impactos durante todo o processo.

SEMANA 1

SEMANA 2

SEMANA 3

SEMANA 4

SEMANA 5

SEMANA 6



1 ENCONTRO DE FORMAÇÃO DE GAME MASTERS



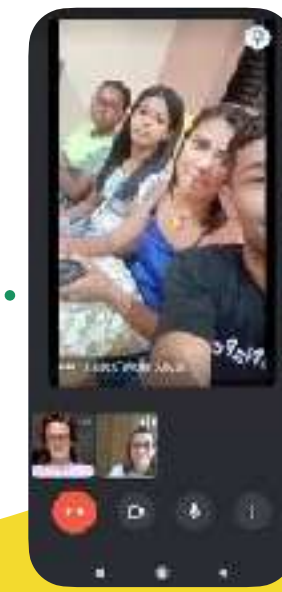
5 PAPOS DE SEGUNDA // GAME MASTERS



5 CONVERSAS COM O ORÁCULO // JOGADORES



4 GRUPOS FOCAIS // JOGADORES



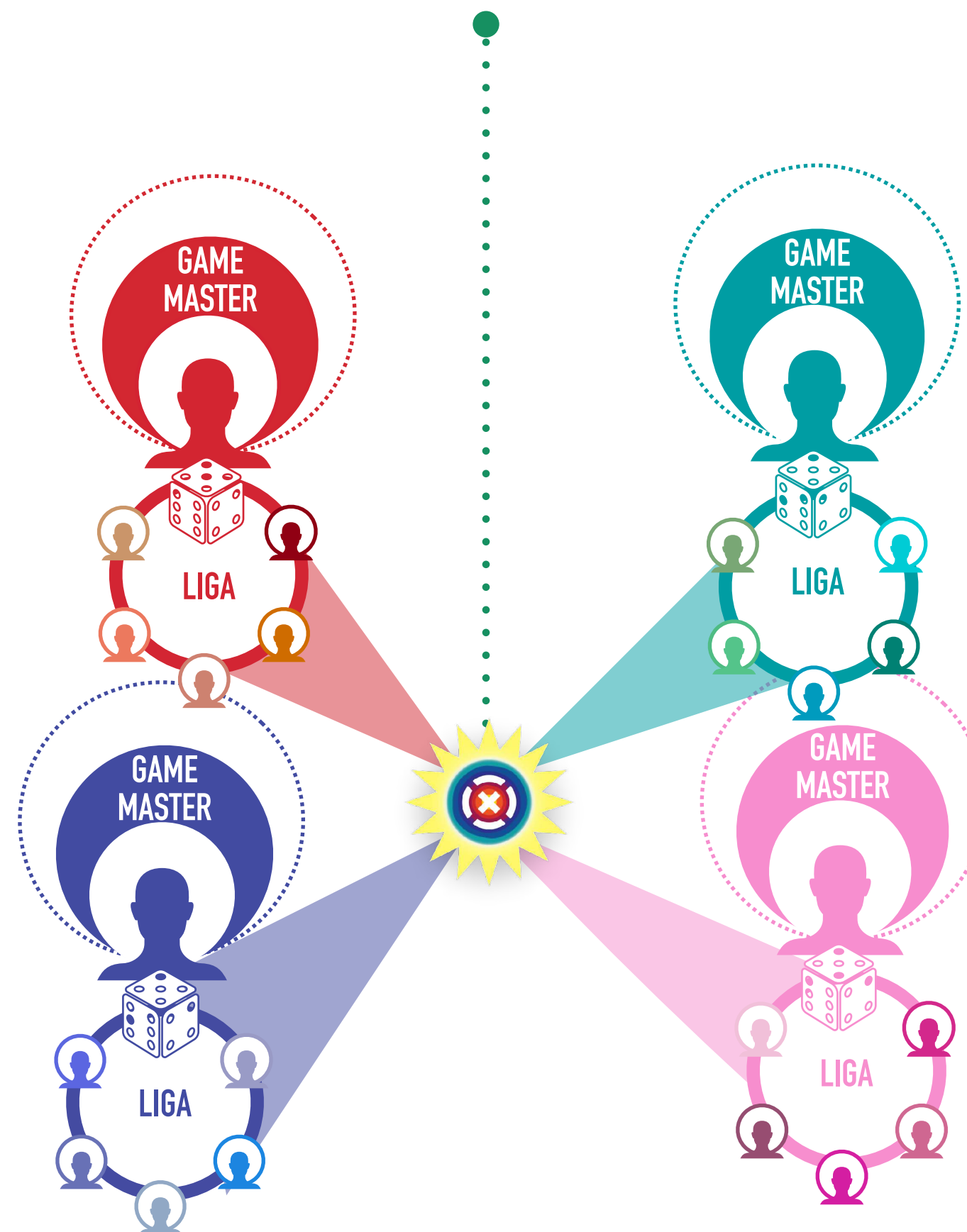


O PAPEL ESSENCIAL DO GAME MASTER

Eles são os principais multiplicadores do Jogo dentro da Instituição. Eles conectam o Jogo com os jovens de forma orgânica e alinhada com os propósitos pedagógicos.

“Tô adorando ser Game Master, é mto legal levar isso para eles, incentivar, e mostrar que eles tb tão empolgados em construir tudo isso.”
Game Master

CADA LIGA, 1 GAME MASTER



Eles fazem toda a diferença para os Jogadores, que vêm na força deles um estímulo para não se desorganizarem durante as missões.

“Ela ia animando o grupo. perguntava ideia, o que pensamos. ela foi bem importante. Sem ela acho que sem ele a gente ia ficar perdido”.
Liga do Bem, SC

“Gosto muito dessa parte do jogo, eu tô utilizando o jogo como incentivo. A gente tá ficando para trás, olha o prazo, mesmo sem competição eu faço isso.”
Game Master



O conjunto de toda essa
trajetória permitiu
desenvolver um jogo
poderoso e relevante
para Jogadores, Game
Masters e Instituições

IMPACTOS
JORNADA
BEM ESTAR



RESULTADOS

..... JOGADORES LIGAS SONHOS AÇÕES

JOGADORES

LIGAS

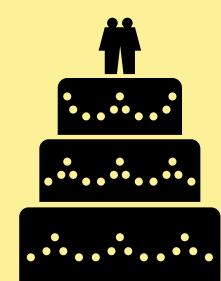
SONHOS

AÇÕES

PERFIL DO JOGADOR



65% mulheres
35% homens



Média de Idade
20 anos



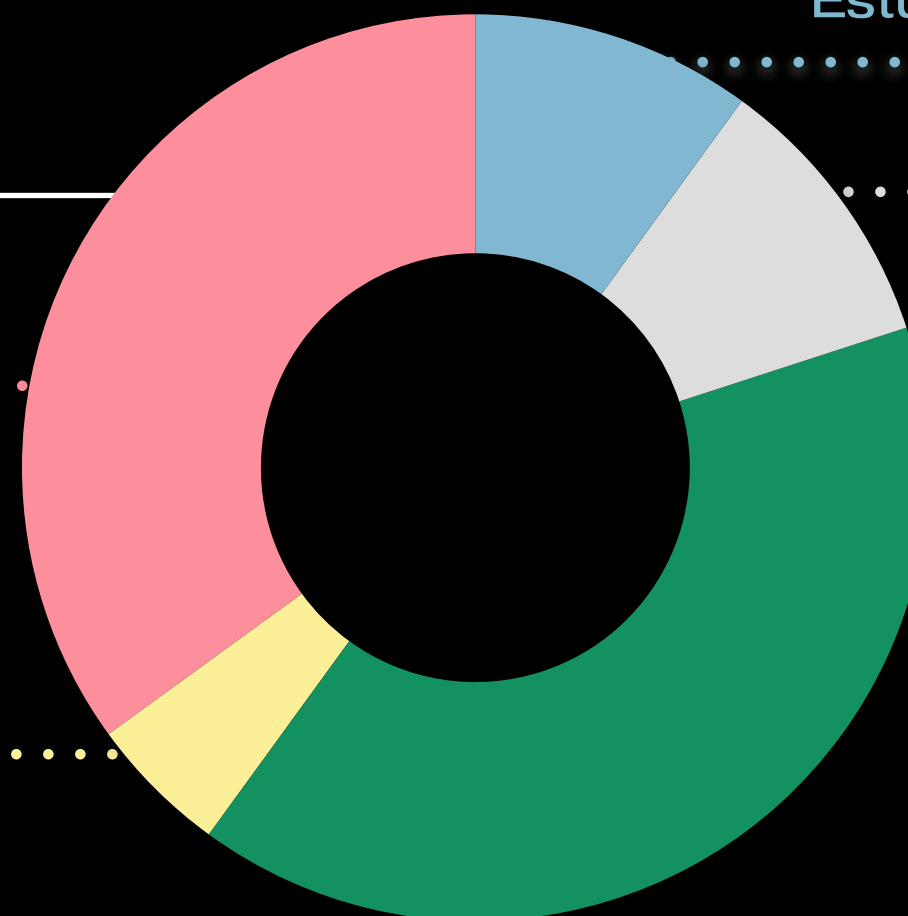
80% mora com a família
15% mora com os cônjuges
5% outros (sozinho ou não respondeu)



95% sem filhos
5% com filhos



Estudantes da
Universidade
e Ensino Médio



35%
Sim, estou
no Ensino Médio

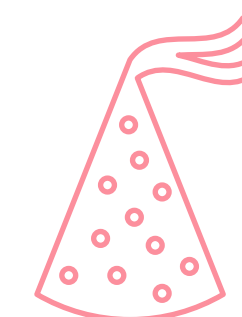
5%
Sim, estou
apenas fazendo
cursinho

10%
Sim, estou
no Ensino
Fundamental

40%
Sim, estou na
universidade

10%
Não, estou
Estudando

20
JOGADORES



Bastante
entusiasmados em
participarem da
Jornada

Expectativa com a Jornada



55%

Super entusiasmado/a



30%

Legal!



15%

Éé...



0%

O que estou fazendo aqui?

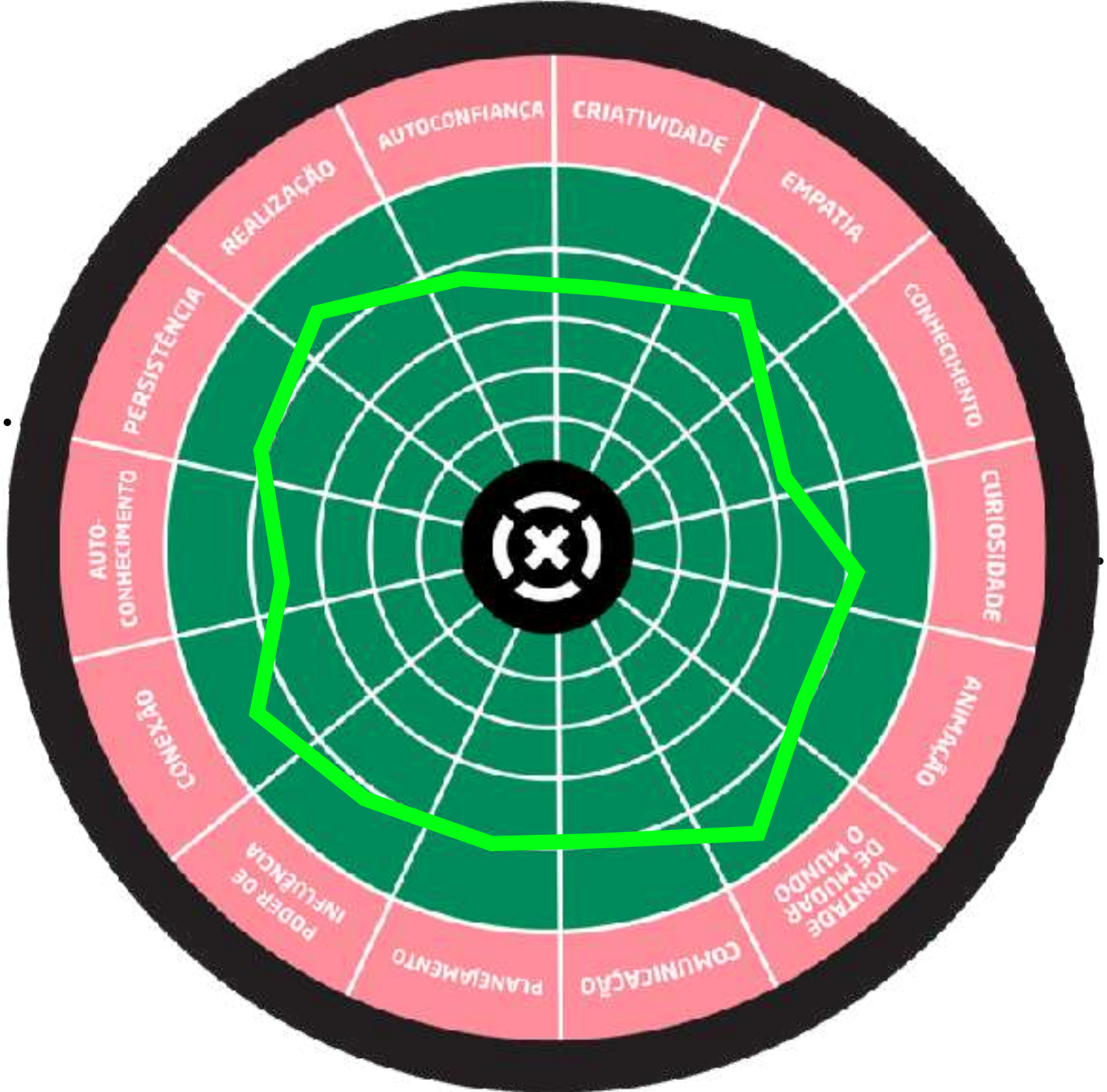


PERFIL DO JOGADOR

LEGIÃO COM UMA QUÍMICA PODEROSA

PONTOS FORTES

- // **Empatia**
- // **Poder De Realização**
- // **Vontade De Mudar O Mundo**



*** QUÃO FORTE VC ACHA QUE É ESSE SUPERPODER EM VC? ***

MAS QUE NÃO TEM O HÁBITO DE REFLETIR SOBRE SI



CALCANHAR DE AQUILES

// Autoconhecimento

"Jovens saem da cidade, são obrigados a deixar a familia e sonhos deles, mas infelizmente tem que ir pra cidade grande, trabalhar de guarda. Mas muitos voltam depois no caixão. Quantos amigos nós já perdemos. O nosso grupo é pra auxiliar isso, pra que os jovens permaneçam aqui onde nasceram."
AgenteX, AL

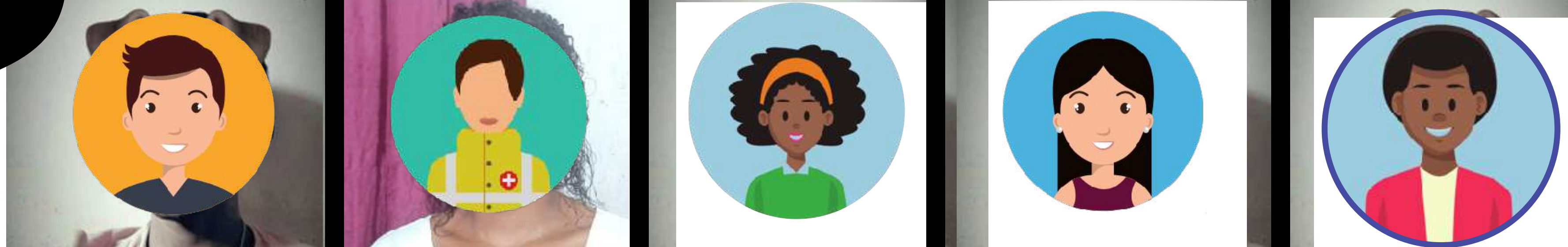
Entre as principais preocupações está a criação de **OPORTUNIDADES** para os jovens da comunidade

"O Oráculo era legal, mas não gostava de falar sobre mim o que eu achava das coisas."

"Não gosto de responder como foi meu dia, pois não sei como foi meu dia."

*n= 20
 P: O quanto vc acha que esse superpoder é forte em vc?

4
LIGAS



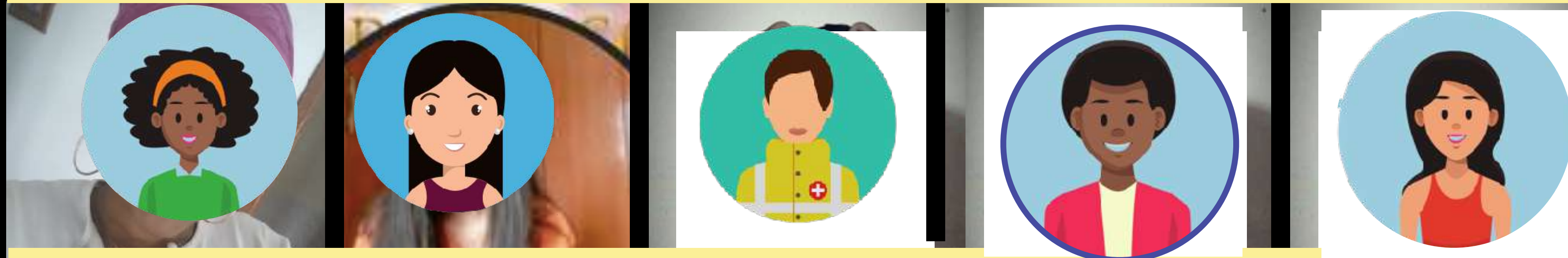
// LIGA É JUVENTUDE



// LIGA A Voz da Juventude Itapiunense



// LIGA NOVA



// LIGA DO BEM



ITAPIUNA / CEARÁ



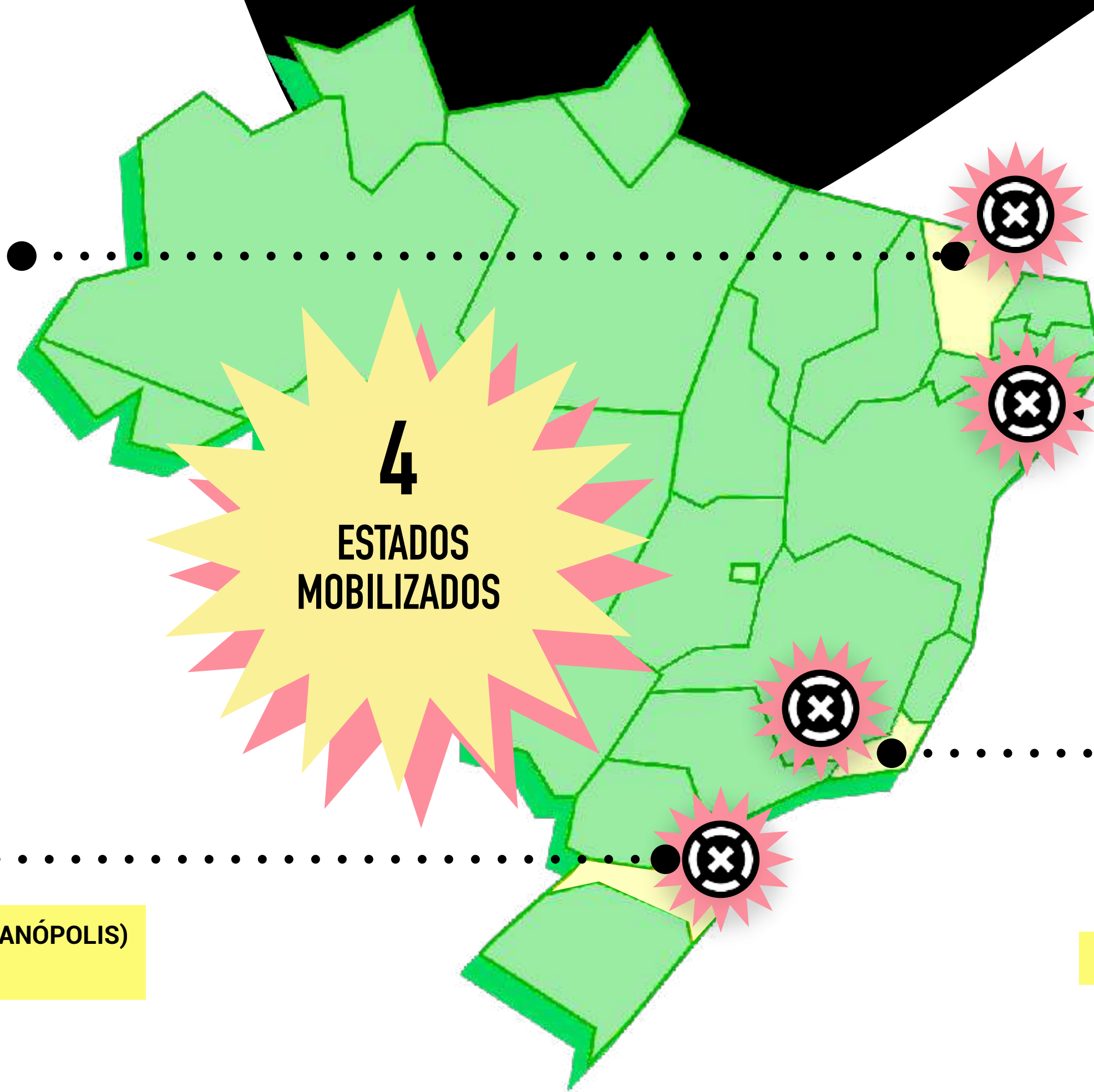
MONT SERRAT (BAIRRO DE FLORIANÓPOLIS)
/ SANTA CATARINA



MATA GRANDE / ALAGOAS



SEPETIBA / RIO DE JANEIRO



+ DE **40**
HISTÓRIAS
ESCUTADAS



"A primeira história foi uma senhora de 98 anos, e o desejo dela é relacionado com ela passar fome. E se resumia na roça a história dela, pois ela morava na roça a vida toda e ela não pôde estudar. E hoje, mesmo a escola não sendo a realidade de todos, muitos podem ir a escola."

"O outro sonho é de um outro senhor que teve que cuidar da família e dos irmãos, e o sonho dele era de que os jovens tivessem um bom futuro, já que ele não teve. E pensamos, como um jovem pode querer algo pra a vida se eles não têm oportunidades para eles."



**E quais
foram os
EFEITOS**

**da Jornada
nos jovens?**



“A Jornada foi com certeza uma oportunidade de compartilhar emoções e experiências que vamos levar pra vida toda.”

Liga do Bem, SC

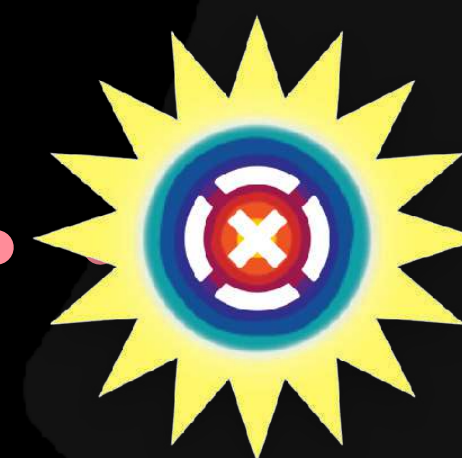
“Foi um experiência de conseguir perceber o apelo, a dor... olhamos para os olhos e assim conseguimos identificar o sentimentos das pessoas, o brilho dos olhos, a pupila dilatada. A Jornada foi ótima por isso, conseguimos olhar de uma forma diferente para as pessoas.”

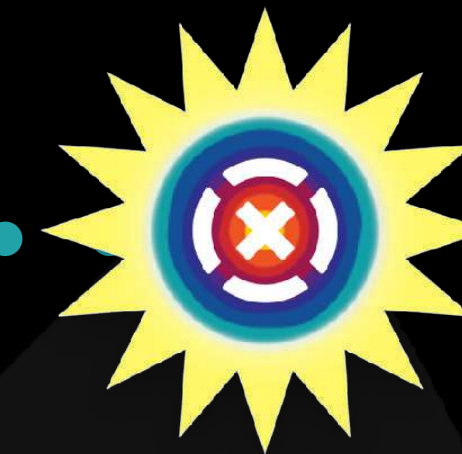
Liga Avji, CE



“ Quando vamos ao encontro do outro encontramos paz, alegria. Aqui tem muitos que passam mais necessidade que eu. E só de dar uma roupa pra alguém que precisa traz uma reação boa. Ação gera reação. ”

Liga é Juventude, AL





*“É um jogo para cada um dar um pouquinho do seu tempo, ação, vida... pra ajudar pessoas.
É um jogo de dividir seu tempo com outro, cuidando do ambiente onde vc está.”*

Liga Nova, RJ

*“Me ajudou enquanto
pessoa e enquanto
representante de juventudes.
Se importar com a realidade do
próximo e buscar formas de ajudar é
simplesmente transformador.
Foi muito bom, muito bom mesmo.
Quero mais.”*

Game Master



As unanimidades...



*n= 12
P: Você gostou de participar da Jornada?

*n= 12
P: Você acha que a Jornada mudou você a sentir-se melhor com você mesmo?

1.

ALEGRIA, GRATIDÃO E PLENITUDE

Se a nossa preocupação era elevar a sensação de ânimo e bem estar dos Jogadores apesar da pandemia, fomos efetivos.

"Nossa, nessas últimas semanas eu ando muito feliz de verdade, esse projeto está me fazendo um bem danado, estou muito engajada e em que eu puder ajudar ta sendo um privilégio para mim, de saber que estamos fazendo atitudes que vão ajudar outras pessoas é muito gratificante, por esse motivo nessas últimas semanas ando pulando de alegria e muito empolgada."

"É muito bom conseguir fazer algo pra alguém, dá uma grande alegria no coração"

Liga Avji, CE

92%

SENTIU FELICIDADE
POR AJUDAR OS
OUTROS

67%

ACHA QUE O JOGO
MELHOROU O
SEU ÂNIMO

"A minha tia disse que meu olhar estava diferente, tinha um brilho diferente, e eu fiquei feliz pelo que fiz."
Liga Avji, CE

2. UNIÃO, APROFUNDAMENTO DAS CONEXÕES E CONFIANÇA

Amigos reconhecendo superpoderes de amigos. Um desafio que gera um grupo mais unido, próximo e por isso, com mais condições de confiar uns nos outros.

"A gente já se conhecia do Ilumine passado e de todo processo da igreja. Eu acho que na Jornada conheci Jhenifer, Felipe e Mayara de um jeito diferente. Antes eu conhecia eles, mas não sabia no que eram bons e ruins. Então descobri que a jhenifer é boa em comunicação, desenrola as coisas, o Felipe é bem inteligente."
Liga Nova, RJ

"Nos unimos mais, conversamos mais no celular e pessoalmente, e jogo nos trouxe isso."
Liga Avji, CE

"A Jornada ajudou a descobrir os superpoderes que cada um tem, eu via um superpoder no meu amigo que ele não via."

Liga é Juventude, AL



91,6%
ACHA QUE O JOGO APROXIMOU A LIGA*



Apesar da comunicação ser um dos superpoderes mais fracos na autoavaliação, ele é o que os jogadores mais percebem sendo usado pelos seus pares.**

 X 25

*n= 12
A Jornada ajudou você a sentir-se mais próximo dos seus colegas de Liga?

**n= 14
Quais os Superpoderes que você acha que o seu amigo(a) mais usou na Jornada?

3.

ESPERANÇAS RENOVADAS PARA CONTINUAR MUDANDO O MUNDO

Vontade de mudar o mundo é inegavelmente o maior superpoder que a Jornada do Bem Estar desenvolve nos jovens. A Jornada não só desperta esse superpoder, como principalmente, **incentiva** e dá um novo "tempero" para aqueles jovens que já faziam algo e prol de um mundo melhor.

“Olhar pro próximo e poder estar conversando com ele já ajuda. Vou levar isso pra vida. Ter mais atenção e olhar comportamento de quem é próximo de mim.
Liga do Bem, SC

“A Jornada foi um tempero muito gostoso pois fez pegar mais gosto pela causa e pelo projeto que já fazemos.”
Liga É Juventude, AL

85%

**DOS JOGADORES
ACHA QUE A JORNADA
DESENVOLVEU MUITO A
SUA VONTADE DE MUDAR
O MUNDO***

91,6%

**SENTIU ENTUSIASMO
PARA SEGUIR AJUDANDO
OS OUTROS****

*n= 14
P: Olhando para cada Superpoder, o quanto você acha que a Jornada transformou cada um deles?

**n= 12
P: Quais desses efeitos você acha que a Jornada teve na sua vida?

4.

AUMENTO DA REFLEXÃO E DA PERCEPÇÃO CRÍTICA DA REALIDADE

Conhecer as pessoas, seus desejos e contexto disparou nos jovens reflexões sobre as diferentes realidades e as injustiças sociais que uma grande parte das pessoas são submetidas.



Como ajudamos a aprofundar a reflexão e acolher as sensações negativas que a experiência pode trazer?

“Tem a vizinha aqui do outro lado, se vc der algo ela fica feliz. Tem criança na rua também. Essa situação me deixou pensativa desse jeito.”

Liga Nova, RJ

“Conseguimos perceber a nossa realidade, que não é só uma ou duas pessoas, mas que tem muita gente que precisa de ajuda.”

Liga Avji, CE

5.

DESENVOLVIMENTO DA EMPATIA E DA DISPONIBILIDADE PARA O OUTRO

// Mudança de Perspectiva

Deslocar-se de si, aprender com novos pontos de vista

// Aumento da Força de grupo

Sentir-se parte integrante de um coletivo

// Aumento da sensibilidade

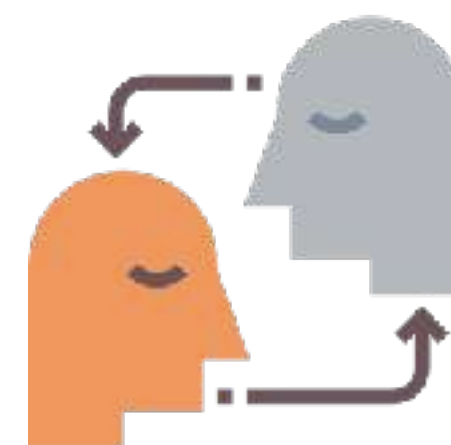
e do olhar para o próximo,

"Conseguimos olhar com amor pelo outro. O que fica é o aumento da nossa empatia e da sensibilidade com o outro."

Liga Avji, CE

*"Pra mim foi importante estar em contato com essas pessoas. sair de mim e focar no próximo."
Liga do Bem, SC*

*"Acho que me trouxe empatia. De olhar pros outros, muito emocionalmente afetados na pandemia. se a gente pudesse olhar pro próximo sempre, cuidar do próximo sempre."
Liga do Bem, SC*



69,6% DOS JOGADORES AFIRMARAM
QUE O JOGO **DESENVOLVEU MUITO** A EMPATIA*

EMPATIA FOI O **3o SUPERPODER**
QUE OS JOGADORES MAIS OBSERVARAM SENDO
USADOS PELOS SEUS PARES**

*n= 14
P: Olhando para cada Superpoder, o quanto você acha que a Jornada transformou cada um deles?

**n= 12
Quais os Superpoderes que você acha que o seu amigo(a) mais usou na Jornada?

6. EU ME TRANSFORMO ATRAVÉS DE VOCÊ

// Aceitação das Diferenças
diminuição do julgamento

// Aumento da reflexão sobre si mesmo, conseqüentemente do autoconhecimento.

“História de vida. cada uma nos comove de jeito diferente. Cada história é diferente, porém todas mexem com a gente. A gente pode estar ajudando eles em alimento, mas eles ajudam em nossa história.”

Liga do Nova, RJ

“Quando a gente ouve as pessoas a gente também se ouve um pouco. Pude parar pra pensar coisas da minha vida também”

Liga do Bem, SC

“Trabalhar social você não transforma vidas e sim as vidas transformam você. Aquela pessoa transformou a nossa vida.”

Liga do Bem, SC

75%

ACHA QUE A JORNADA AJUDOU MUITO A REFLETIR SOBRE SI MESMO*



EMPATIA FOI O SEGUNDO SUPERPODER QUE OS JOGADORES MAIS DESENVOLVERAM DURANTE A JORNADA**

*n= 12

P: Você acha que a Jornada ajudou você a refletir sobre si mesmo?

**n= 14

P: Olhando para cada Superpoder, o quanto você acha que a Jornada transformou cada um deles?

7.

CONEXÃO COM A PRÓPRIA POTÊNCIA

Colocar-se numa experiência faz aflorar qualidades que os jogadores algumas vezes nem sabiam que tinham. A avaliação 360 dos superpoderes colaborou para reforçar os potenciais, e ajudar os jogadores a serem percebidos pelos seus pares.

“O termômetro ajudou eles a avaliarem o humor, e isso foi mto importante, esse chamado para eles pararem na rotina e se autoavaliar, foi fundamental.”

Liga do Bem, SC

“Não sabia no que eram bons e ruins. Então descobri que a jhenifer é boa em comunicação, desenrola as coisas. O jogo me fez descobrir. O Felipe tbm é bem inteligente.”

Liga Nova, RJ

“Foi magnífico nos autoconhecer e valorizar o que temos de melhor.”
Liga do Bem, SC

67%
DOS JOVENS SENTIRAM SEUS SUPERPODERES MUITO FORTALECIDOS*

OS JOVENS AVALIAM UMA MELHORA DE 60% NOS SEUS SUPERPODERES APÓS TEREM CONCLUÍDO A JORNADA X.**

*n= 12

P: Quais desses efeitos você acha que a Jornada teve na sua vida?

**n= 14

P: Olhando para cada Superpoder, o quanto você acha que a Jornada transformou cada um deles?

8.

SENTIR-SE ATIVO E ÚTIL PARA A SOCIEDADE

Quando falamos diretamente sobre saúde mental com os jovens, um dos primeiros impactos da Jornada listados como o que pode ajudar é ocupar o tempo e a mente com algo bom para a saúde e bom para a sociedade.

“A jornada ajudaria sim os jovens que se automutilam, pois isso é algo muito presente na nossa comunidade. A jornada ajudaria os jovens a saírem de casa e se ocuparem, visando o melhor para si e outros. Eles iriam se autoconhecer, iam se identificar, ver os poderes e capacidade que têm. Seria um empurrão para verem que eles podem ser muita coisa na vida. E a Jornada pega na mão e fala vai em frente.”
Liga É Juventude, AL.

“O melhor foi a sensação de fazer algo de útil para alguém, pois na pandemia eu não estava sentindo que tava fazendo nada de útil.”

Liga Avji, CE

75,5%

**CONCORDAM QUE A
JORNADA AJUDOU MUITO
A SENTIREM-SE ÚTIL
POR AJUDAR AS PESSOAS**

9.

CONHECER O PRÓPRIO TERRITÓRIO, APROPRIAR-SE DA SUA HISTÓRIA

Conhecer as histórias da comunidade também trazem uma apreciação da própria história.

“História de vida. cada uma nos comove de jeito diferente. cada história é diferente, porém todas mexem com a gente. a gente pode estar ajudando eles em alimento, mas eles ajudam em nossa história.”

Liga Nova, AL.

“Conversei com pessoas antigas daqui.”

Liga É Juventude, AL.

“Foi muito importante conversar com pessoal da minha comunidade. Conhecera história da minha comunidade.”

Liga do Bem, SC

67%

SENTIU-SE MAIS PRÓXIMOS DA PRÓPRIA COMUNIDADE A PARTIR DO JOGO

*n= 12

P: Quais desses efeitos você acha que a Jornada teve na sua vida?

10.

VONTADE DE SEGUIR ADIANTE E MULTIPLICAR AS FORÇAS

// Vontade de se tornarem multiplicadores, indicar amigos, virarem Game Masters

// Modelo pedagógico que ajuda o desenvolvimento do trabalho dos Game Masters

// O potencial viciante de fazer boas ações

*"De repente quem já fez pode indicar outras pessoas."
Liga Nova, RJ.*

*"Alcançar novas pessoas, não como doação, mas colaboradores. talvez tenham jovens que queiram ajudar e não sabem como. talvez a gente pudesse chegar neles."
Liga Nova, RJ*

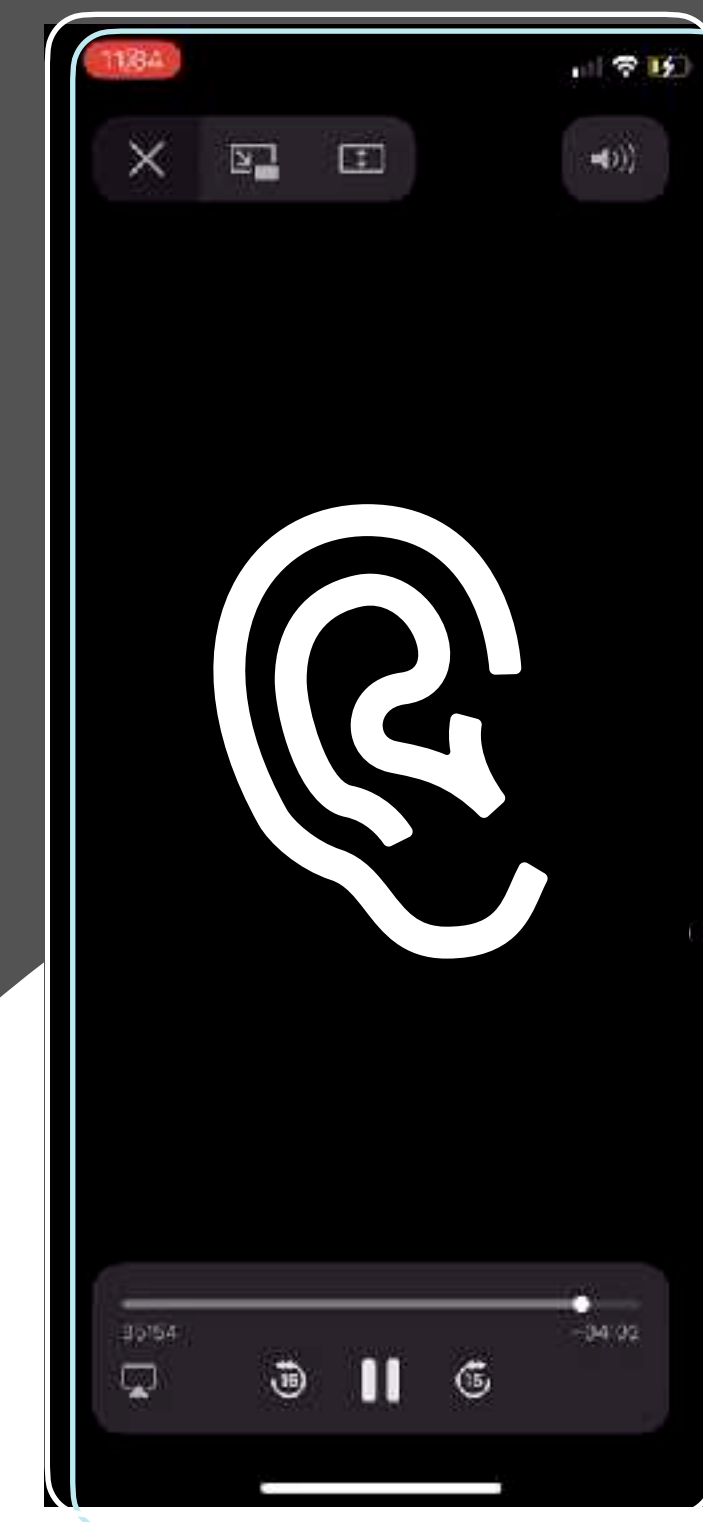
*"Queremos transformar mais pessoas que queiram transformar outras."
Liga é Juventude, AL*

"Eu seria Game Master."

Liga Nova, RJ

91,6%
JOGARIA A JORNADA
OUTRA VEZ

PLAY
AGAIN



*n= 12

P: Você jogaria a Jornada outra vez?

É no conjunto de todos os efeitos que poderemos alcançar a meta de promover o desenvolvimento das habilidades emocionais e o empoderamento do jovem para criar a mudanças significativas, relevantes e sustentáveis que queremos propor para o mundo.

ALEGRIA,
GRATIDÃO E
PLENITUDE

**EU ME
TRANSFORMO
ATRAVÉS
DE VOCÊ**

**ESPERANÇAS
RENOVADAS
PARA CONTINUAR
MUDANDO O
MUNDO**

**SENTIR-SE ATIVO
E ÚTIL PARA A
SOCIEDADE**

**DESENVOLVIMENTO
DA EMPATIA E DA
DISPONIBILIDADE
PARA O OUTRO**

UNIÃO,
APROFUNDAMENTO
DAS CONEXÕES
E CONFIANÇA

**CONEXÃO COM
A PRÓPRIA
POTÊNCIA**

**AUMENTO DA
REFLEXÃO E DA
PERCEPÇÃO CRÍTICA
DA REALIDADE**

**CONHECER O
PRÓPRIO TERRITÓRIO,
APROPRIAR-SE DA
SUA HISTÓRIA**

**VONTADE DE
SEGUIR ADIANTE
E MULTIPLICAR
AS FORÇAS**

**3 SAÚDE E
BEM-ESTAR**



RESULTADOS

20
JOGADORES

4
LIGAS EM 4
ESTADOS
BRASILEIROS

+ de 50
PESSOAS
IMPACTADAS
PELAS AÇÕES

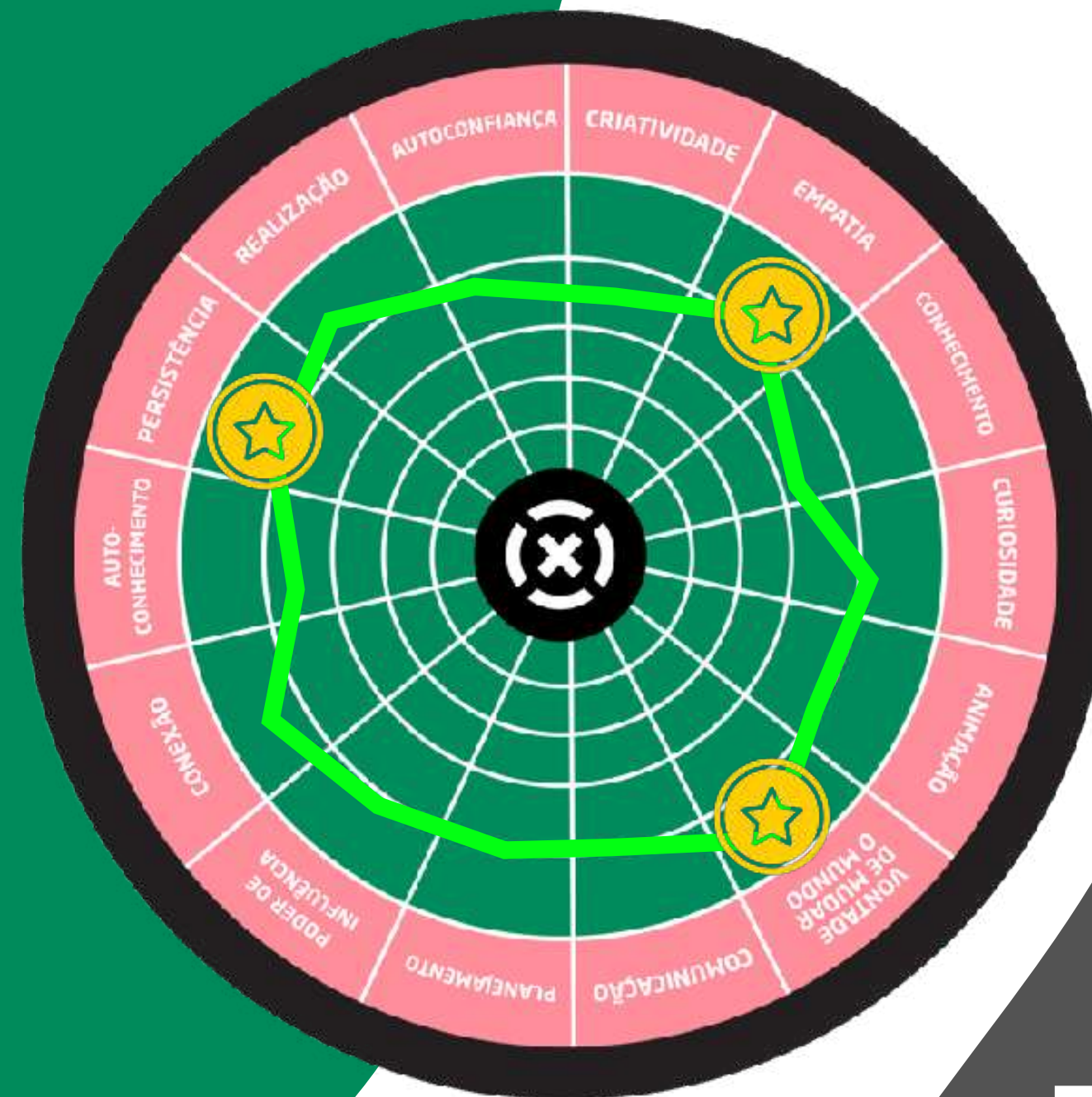
+ de 30
PESSOAS
MOBILIZADAS
PARA REALIZAR
AS AÇÕES

4
AÇÕES REALIZADAS
PELAS LIGAS

+ DE 40
HISTÓRIAS
ESCUTADAS



HABILIDADES



EFEITOS

ALEGRIA,
GRATIDÃO E
PLENITUDE

EU ME
TRANSFORMO
ATRAVÉS
DE VOCÊ

UNIÃO.
APROFUNDAMENTO
DAS CONEXÕES
E CONFIANÇA

CONEXÃO COM
A PRÓPRIA
POTÊNCIA

ESPERANÇAS
RENOVADAS
PARA CONTINUAR
MUDANDO O
MUNDO

SENTIR-SE ATIVO
E ÚTIL PARA A
SOCIEDADE

AUMENTO DA
REFLEXÃO E DA
PERCEPÇÃO
CRÍTICA DA
REALIDADE

CONHECER O
PRÓPRIO
TERRITÓRIO,
APROPRIAR-SE
DA SUA HISTÓRIA

DESENVOLVIMENTO
DA EMPATIA E DA
DISPONIBILIDADE
PARA O OUTRO

VONTADE DE
SEGUIR ADIANTE
E MULTIPLICAR
AS FORÇAS

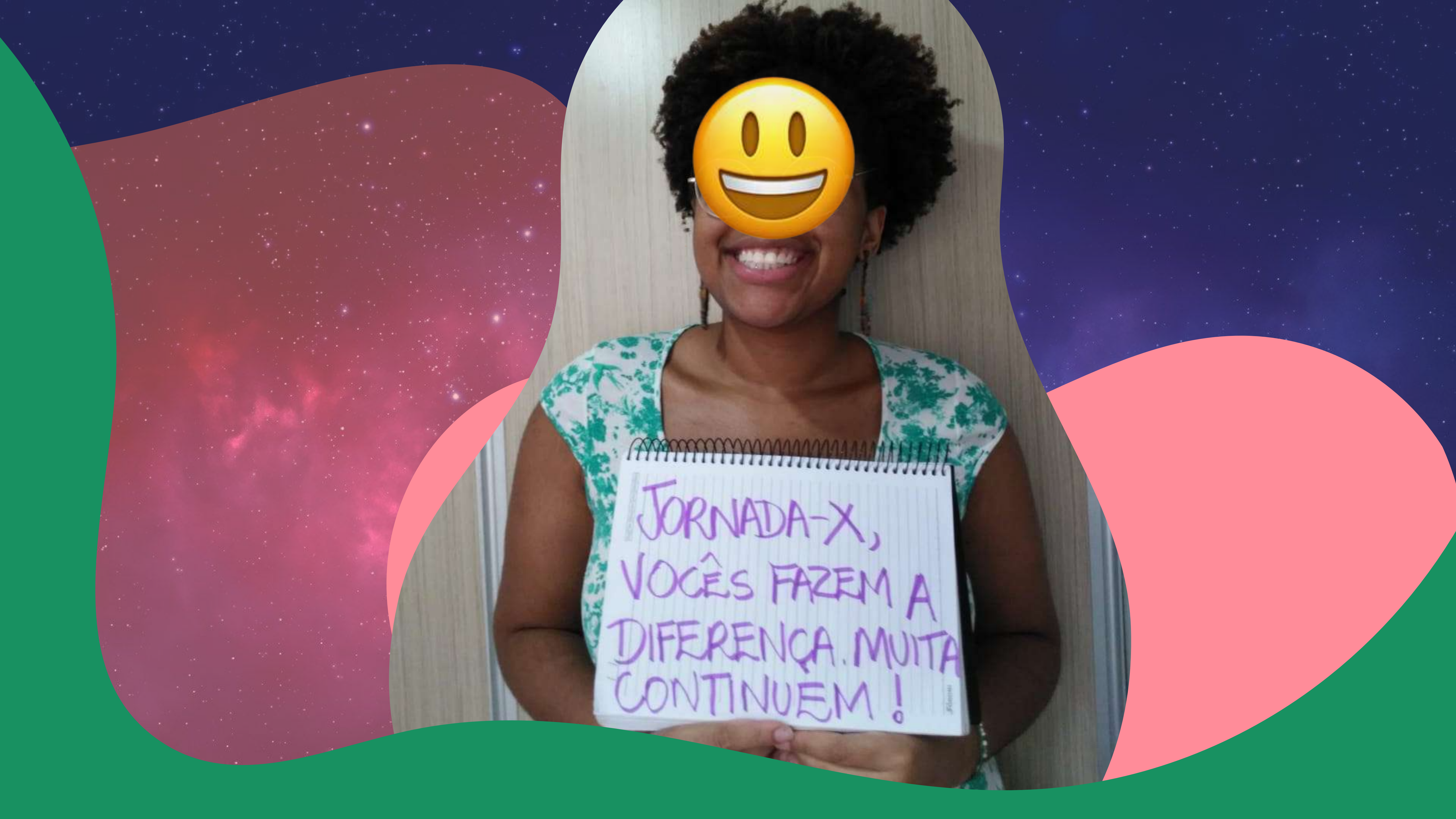


Por fim os próprios Jogadores
deixaram o seu recado direto para todo
o coletivo criativo do Jogo, também
conhecida como **Nave Mãe**





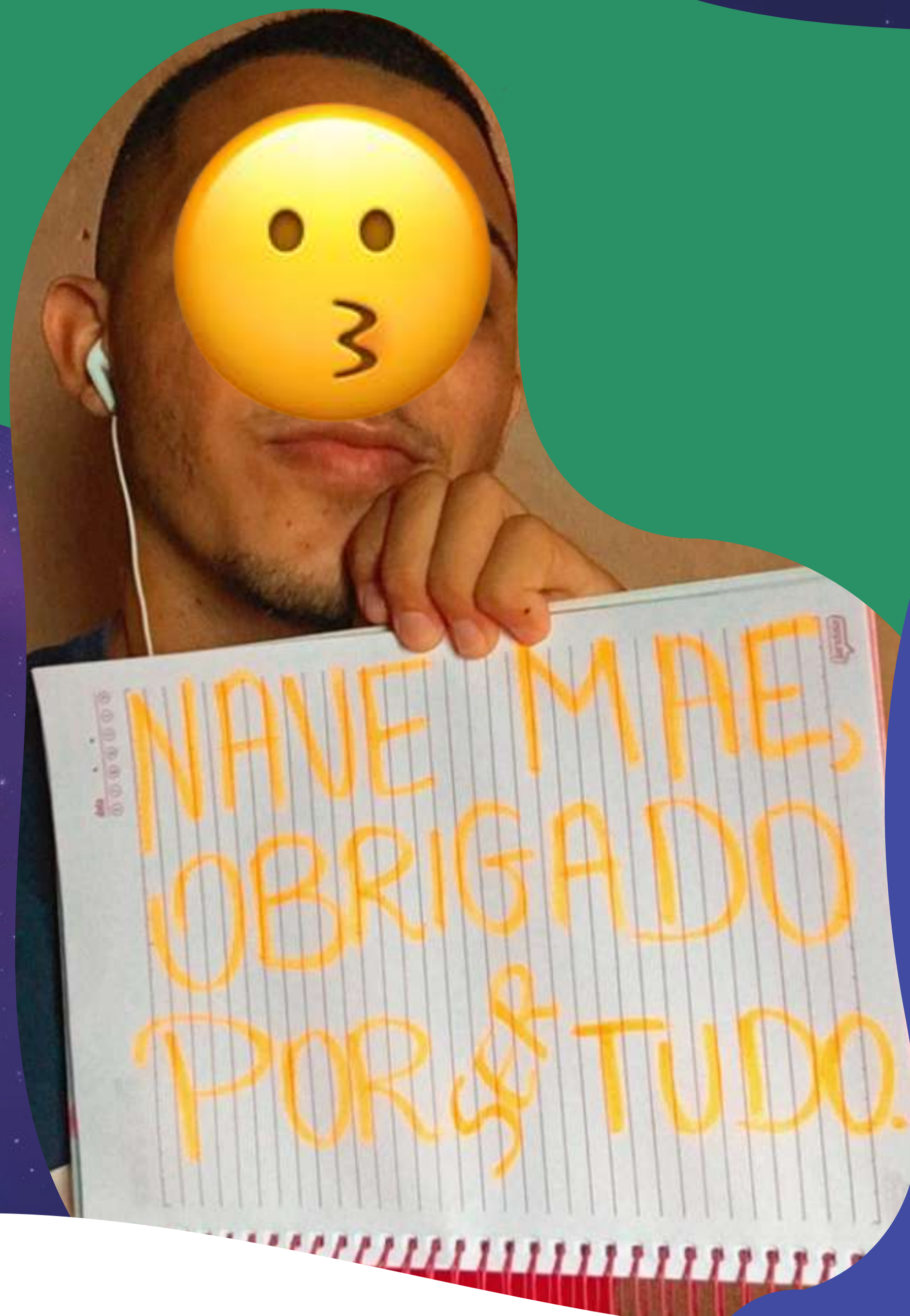
JORNADA-X,
VOCÊS FAZEM A
DIFERENÇA. MUITA
CONTINUEM!



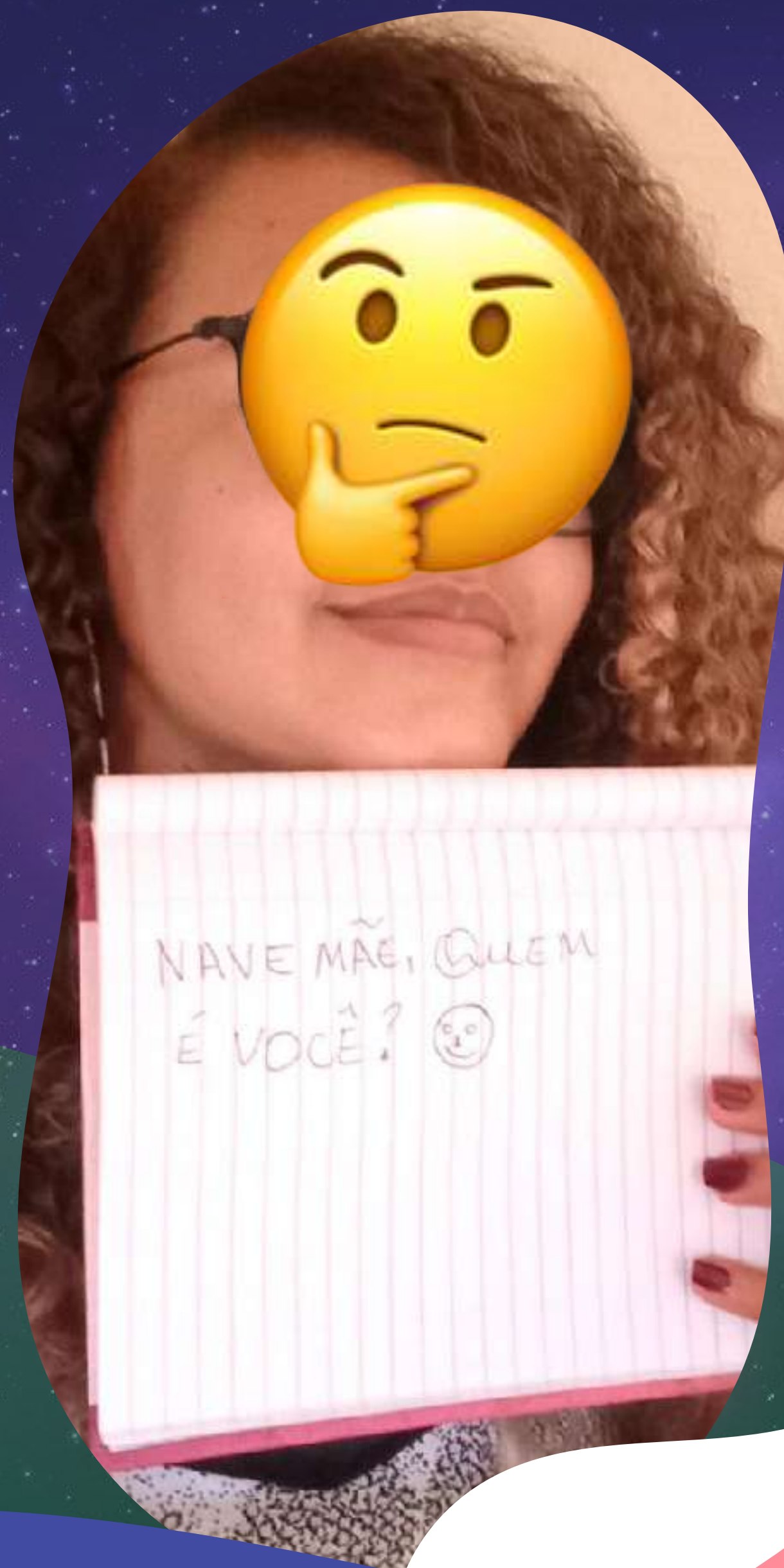
NAVE MÃE
VOCÊ FAZ SÓ
TUDO MANA
VA LEU!

Vamos juntos
fazer a
diferença
♡





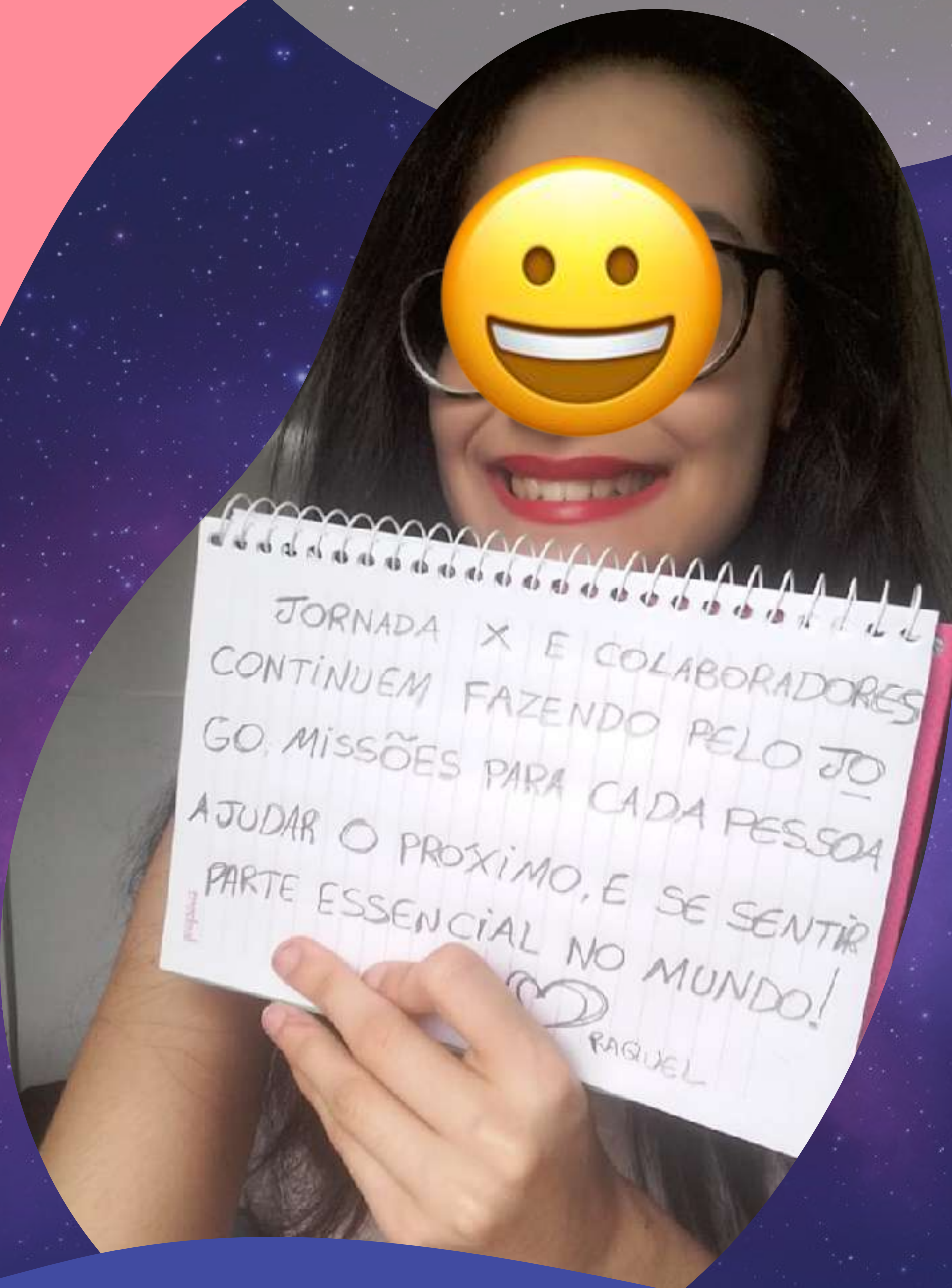
NAVE MÃE,
OBRIGADO
POR & TUDO.



NAVE MÃE, QUEM
É VOCE? 😊

Continuem
Seguindo
BOM TRABALHO!





JORNADA X E COLABORADORES
CONTINUEM FAZENDO PELO JO
GO. MISSÕES PARA CADA PESSOA
AJUDAR O PROXIMO, E SE SENTIR
PARTE ESSENCIAL NO MUNDO!
RAGUEL

OBRIGADIX



- JANEIRO 2021 -



*Cenas do filme Príncipes Felizes