

RELATÓRIO SOBRE EXECUÇÃO DO CONTRATO n.º 06/2022 CPL/E
Implantação e desenvolvimento do Projeto Gincana X em Escolas da Rede Municipal de Caruaru

1. APRESENTAÇÃO DO RELATÓRIO

O presente relatório tem como objetivo apresentar o detalhamento das ações realizadas pela equipe da [Live Lab](#) na Implantação e desenvolvimento do Projeto [Gincana X](#) nas Escolas da Rede Municipal de Caruaru.

As ações desenvolvidas na etapa 1, estão previstas no contrato 06/2022 CPL/E estabelecido entre a LiveLab e a Prefeitura Municipal de Caruaru, através da Secretaria Municipal de Educação e Esportes. Assim, o presente relatório pretende consolidar informações sobre a consecução das ações e atividades previstas no ajuste contratual supracitado, a saber:

- a) Apoio na ação de abertura e divulgação da Gincana X com as escolas selecionadas;
- b) Cadastro das escolas no portal da Gincana X;
- c) Indicação dos mentores por escola por porte da LiveLab;
- d) Entrega do resumo da situação de cada escola no processo;
- e) Envio de kit com recursos da Gincana.

Além de sistematizar o contexto da implementação da iniciativa esse documento ensinará a adoção dos procedimentos previstos na cláusula quarta do contrato firmado que prevê, para fins de pagamento, a atestação das atividades realizadas em cada etapa prevista.

2. APRESENTAÇÃO DA LIVE LAB

A LiveLab é uma Associação Brasileira sem fins lucrativos, um laboratório vivo de inovação social que desenvolve e aplica tecnologias e estratégias de jogos colaborativos para a transformação positiva de indivíduos e territórios. Tem o intuito de promover meios que despertem e libertem o espírito criativo e empreendedor de indivíduos e comunidades para que promovam iniciativas de transformação local e inspirem outros e outras realidades a replicarem esta prática, contribuindo, assim, para um impacto em escala.

A Associação foi fundada em outubro de 2014 e atua para fortalecer a sociedade civil, comunidades periféricas, escolares e empresas, desenvolvendo metodologias e realizando eventos e experiências piloto para o amadurecimento e fortalecimento de seus objetivos. Atualmente, a LiveLab está concentrada em desenvolver e aplicar a metodologia da Jornada X, voltada à promoção do protagonismo jovem em comunidades escolares de todo o Brasil.



3. APRESENTAÇÃO DA GINCANA

A Gincana X tem como princípio o aprendizado com base na experiência do indivíduo no seu coletivo e em seu território. Através de desafios, é proposta uma sequência de atividades visando o desenvolvimento interpessoal. Os princípios para as ações serem feitas são o potencial do indivíduo para articular as pessoas à sua volta e a disponibilidade para atuar onde está, ou seja, a metodologia aplicada se adequa a cada lugar, solucionando desafios locais com recursos disponíveis.

Em consonância com a Nova BNCC e as 12 Competências Socioemocionais, a construção dessas metodologias acontecem de forma interdisciplinar. Temos como objetivo valorizar as experiências coletivas e, principalmente, conseguir articular pessoas com diferentes formações para atuar em qualquer lugar, principalmente em comunidades em situação de vulnerabilidade social.

As experiências prévias do idealizador e coordenador metodológico da Jornada X, Edgard Gouveia Jr, com a organização dos Encontros Nacionais e Latinoamericanos de Arquitetura (ENEAs e ELEAs); o Museu de Pesca de Santos; os “Guerreiros sem Armas” do Instituto Elos; a metodologia “Oásis” e “Oásis Santa Catarina”; e o jogo colaborativo “Play the Call” e as Conferências Nacionais Infanto-juvenis de Meio Ambiente, demonstram e afirmam a potencialidade da proposta, pois se baseiam também em mobilizações civis, manifestações populares e ferramentas digitais tão presentes no cotidiano contemporâneo de diversas culturas.

Dessa forma, as tecnologias em desenvolvimento podem fomentar e fortalecer a autonomia necessária a diversos grupos que buscam empreender socialmente e, ao mesmo tempo, potencializar habilidades e talentos individuais tão importantes para relacionarem-se em um ecossistema social desafiador. Assim, provocamos grupos potenciais e fornecemos metodologias e estratégias para as comunidades descobrirem-se empreendedoras.

Uma discussão importante é sobre a necessidade em combater a evasão escolar durante o período de pandemia em que vivenciamos atualmente, considerando novos dados que demonstram que o fechamento prolongado das escolas fez crescer o percentual de alunos desassistidos na Educação Básica: Houve aumento de 171,1% no número de crianças e jovens de 6 a 14 anos fora da escola no 2º trimestre de 2021 em relação ao mesmo período de 2019 ¹.

Ressalta-se também que de acordo com o EDUCACENSO 2018 o número de desistentes da rede municipal de Caruaru foi de 1762, e em 2019 foram 1.987, tivemos um percentual de aumento de 12,7695%, os dados de no ano de 2020 não foram obtidos, contudo, a tendência aponta para uma elevação, fato este validado por um cenário em que o processo de melhoria da qualidade do ensino na rede municipal de Caruaru, assim como em outras redes públicas e privadas de todo o país, foi brutalmente atingida pelos efeitos da Pandemia de Covid-19, acarretando em perdas significativas de aprendizagem.

¹ Link da matéria completa da Edição nº 2715 04/02, da Revista Digital ISTOE: <https://istoe.com.br/o-drama-da-evasao-escolar/>.



A evasão escolar traz consequências tanto para o aluno que evade quanto para a instituição em que ele estava estudando. O estudante que deixa de estudar pode não ter mais motivação ou mesmo condições para voltar à sala de aula, esta falta de acesso aumenta o abandono do sistema educativo e, conseqüentemente, a desigualdade, e alimenta o círculo vicioso de marginalização e pobreza. Limitam-se as oportunidades de trabalho estável e satisfatório, ocasionando o empobrecimento das sociedades. Fomenta-se então uma cidadania passiva e acrítica, com maiores probabilidades de utilizar como recurso à violência para resolver os conflitos e desigualdades sociais. Nessa perspectiva, a ação Gincana da Jornada X, foi criada pelos desenvolvedores do jogo, que perceberam ser necessário criar estímulos para que os jovens pudessem retornar, de forma segura, às salas de aulas e ao convívio social. Para encorajar essa retomada às aulas presenciais, a gincana reúne comunidade, alunos e professores, todos integrados através de jogos e atividades lideradas pelos jovens. Segundo o idealizador e coordenador metodológico da Jornada X, Edgard Gouveia Jr, "Chegou um momento em que, com a pandemia, começou a cair muito o número de ligas do game. E quando a gente perguntava aos jovens, as respostas sempre eram: 'meus amigos estão mal'. Aí eram quadros de depressão, ansiedade; de repente estavam todos precisando de ajuda" O desafio diante desse cenário, diz Edgard, era fazer algo que tocasse profundamente os estudantes e trouxesse alegria e luz de volta à escola. "A evasão escolar, que sempre foi um problema, está gigante. As crianças não estão voltando às escolas porque estão com medo, professor e sociedade também. E a gincana nasce da ideia de combater essa insegurança e a depressão".²

3.1 – Metodologia

Por meio de 5 missões distribuídas ao longo de 4 a 6 semanas, times de estudantes, estimulados por seus professores (mestres do game / game masters), se organizam para engajar o maior número de alunos, ex-alunos e membros das comunidades do entorno da escola (pais, vizinhos, comerciantes, líderes comunitários etc.);

Cada missão é concebida para encadear grandes ativadores da mobilização coletiva que culminam numa grande celebração comunitária, a Gincana, iniciando pelos estudantes e professores extra engajados, seguidos dos facilmente engajáveis até alcançar o entusiasmo coletivo capaz de alcançar aos mais distantes e desmotivados.

Ativadores	Como?	Quem?
O Reconhecimento ao Mestre (ativa a conexão mestre- aluno)	Coordenação entrega envelope os mestres mais queridos	Diretoria e/ou Coordenação da escola

² Link da matéria intitulada “Gincana vira estratégia para levar alunos de volta às aulas presenciais” do canal digital da UOL - ECOA: <https://www.uol.com.br/ecoa/ultimas-noticias/2021/10/25/gincana-vira-estrategia-para-levar-alunos-de-volta-as-aulas-presenciais.htm>

O Chamado para a Aventura (ativa a curiosidade pelo o desconhecido)	Mestre do Game entrega convite misterioso para seu Agente X	Mestre do Game (professores mais amados/respeitados)
Ser Escolhido para o Time (ativa a busca pelo pertencimento e a autovalorização)	Montar a sua Liga e seu Diário de Bordo (página no Instagram)	Agentes X (alunos mais mobilizadores)
A Convocação da Tribo (ativa o entusiasmo pela mobilização e a pontuação)	Ligas empreendem o crescimento e a pontuação da sua Tribo	Ligas (escolhidos do Agente X)
A Construção Coletiva (ativa a motivação para a captação e a organização)	Caça aos talentos e recursos com o apoio dos professores, dos pais e da comunidade	Tribo (engajados pela Liga)
A Festa Comunitária (ativa a celebração e a comunhão no dia da Gincana)	Realização das Provas da Gincana e Celebração do Encontro	Confraternização das Tribos (pelo encontro das Tribos)

Descrição da Gincana X

Ao final das 4 a 6 semanas de mobilização acontece a Gincana da Jornada-X, evento de culminância onde são realizadas as provas entre as Tribos, 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. A equipe que tiver somado mais pontos poderá receber algum tipo de reconhecimento a ser definido pela unidade escolar.

Para que se possa entender a Gincana X é preciso entender as missões da Gincana X. O processo começa quando a Secretaria contrata a LiveLab para implementar a Gincana X nas escolas da sua rede. No próximo passo, a Direção de cada escola se inscreve no Portal da Gincana da Jornada X e solicita o envio do Kit com os recursos da Gincana (os envelopes das 5 missões, o manual, os tutoriais...). Na primeira missão, a Direção elege seus 3 a 5 Mestres do Jogo (Game Masters), os professores mais queridos entre os alunos e entrega o envelope # 1. Na seguinte, cada Mestre do Jogo (Game Master) elegerá o seu Agente X, um dos estudantes mais populares da escola e que seja capaz de mobilizar um grande número de colegas. Com o incentivo do seu Mestre do Jogo (Game Master), cada Agente X, formará uma Liga de até 5 estudantes, que na missão seguinte montarão uma Tribo com até 1/3 a 1/5 dos alunos da escola e mais o maior número de ex-alunos e de adultos pertencentes à comunidade escolar, que conseguirem engajar.



3.2 – Implementação da Gincana X em 3 fases

As etapas da Gincana X serão desenvolvidas e concluídas no prazo estimado de 15 semanas, com as metodologias específicas para sua concretização. A estrutura apresentada a seguir, de forma esquemática, facilitará a compreensão dos serviços que serão executados pela LiveLab, assim constituídos:

FASE 1

- 1.1 - Ação de Abertura e divulgação da Gincana X com as Escolas selecionadas;
- 1.2 Cadastro das Equipes no Porta da Gincana X;
- 1.3 Indicação dos Mentores por Escola por parte da LiveLab;
- 1.4 Entrega do Resumo da situação de cada escola no processo;
- 1.5 Envio do Kit com os recursos da Gincana.

FASE 2

- 2.1 Em cada Escola, Gestão escolar elege seus 3 a 5 Mestres do Jogo;
- 2.2 Cada Mestre do Jogo elegerá o seu Agente X;
- 2.3 Em cada Escola, cada Agente X formará uma Liga de até 5 estudantes;
- 2.4 Em cada Escola, cada Liga montará uma Tribo com até 1/3 a 1/5 dos alunos da escola;
- 2.5 Webinários organizados pela LiveLab dedicados ao apoio a vivência da Gincana X nas Escolas;
- 2.6 Vivência de 5 Missões nas Escolas;

FASE 3


- 3.1 1ª Escola com Culminância - Gincana da Jornada-X;
- 3.2 Culminâncias da Gincana da Jornada-X;
- 3.3 Elaboração do relatório sobre os resultados e o impacto da Gincana X em cada escola;
- 3.4 Entrega dos Relatórios.

4. AÇÕES REALIZADAS

Relatamos abaixo o que foi realizado para cada uma das atividades previstas na Fase 1.

Ação 1: Apoio na ação de abertura e divulgação da Gincana X

Detalhamento: O lançamento da Gincana foi realizado em evento organizado pela Secretaria de Educação e Esportes em 29/3/2022. Para auxiliar nesse evento a equipe da Gincana X encaminhou várias sugestões, algumas das quais foram efetivamente utilizadas no evento. Foram encaminhados:

- 
- Sugestão de material a ser utilizado no convite que o Secretário entregou a uma gestora escolar para deflagrar oficialmente a Gincana X ([anexo 1](#))
 - Criação de um vídeo com uma fala de Edgard Gouveia Jr, presidente da LiveLab, com um curtíssimo discurso para ser usado no evento ([anexo 2](#))
 - Edição de um vídeo preparado pela equipe da gincana, especialmente para o evento, mostrando cenas da gincana piloto ([anexo 3](#))

Ação 2: Cadastro das escolas no portal da Gincana X;

Detalhamento: No mesmo dia em que foi assinado o contrato, a Secretaria de Educação e Esportes encaminhou um ofício especial a todas as escolas incluídas no projeto, informando sobre a Gincana X e convidando todos os gestores e gestoras a entrarem no Portal da Gincana para melhor entender o projeto, e para se cadastrarem nesse portal ([Anexo 4](#))

Apesar do convite, o cadastramento das escolas ocorreu num ritmo mais lento e diverso do que se esperava.

No dia 21/03 foi organizado um encontro virtual entre a Equipe da Gincana e a Equipe da Secretaria que faz o apoio às escolas, para esclarecer a respeito da Gincana de forma que a Equipe da Secretaria pudesse auxiliar as escolas a fazerem seu cadastramento ([anexo 5](#) e [5A](#))

Ainda assim a entrada das escolas foi lenta. Até o momento ainda temos 4 escolas que ainda não se cadastraram. Tivemos um imprevisto dado que algumas das escolas rurais não se encontram incluídas no banco oficial de dados do INEP, o que exigiu da Equipe da Gincana uma revisão no formulário para permitir que essas escolas pudessem se cadastrar de forma manual.

Apresentamos, ao final deste relatório, uma tabela datada de 24/4/2022, que resume a situação de cada uma das escolas até a presente data. Estamos confiantes que nesta próxima semana teremos todas as escolas cadastradas. A data ao lado do nome de cada escola indica a data em que a escola se cadastrou no Portal.

Ação 3: Indicação dos mentores por escola por porte da LiveLab;

Detalhamento: Para cada escola que se cadastrou, a LiveLab indicou uma Mentora para acompanhar e apoiar a realização da Gincana X em cada escola, como mostrado na tabela ao final.

Ação 4: Entrega do resumo da situação de cada escola no processo;

Detalhamento: Este relatório apresenta o resumo da situação das escolas no processo de cadastramento

Ação 5 : Envio do Kit com os recursos da Gincana;

Detalhamento: Os Kits já foram entregues à Secretaria e encontram-se a espera de serem encaminhados para as escolas a medida que as escolas estejam prontas para o início do jogo em si.

ESCOLA CARUARU - PERNAMBUCO	DATA DO CADASTRO	MENTORAS
ÁLVARO LINS II (ETI Imã Cecília Gross)	4/18/2022	Conceição
CAPITÃO JOÃO VELHO	3/24/2022	Conceição
COLÉGIO MUNICIPAL PROFESSOR LUIZ PESSOA DA SILVA		
COLÉGIO MUNICIPAL PROFESSORA LAURA FLORENCIO	4/1/2022	Conceição
DEPUTADA CRISTINA TAVARES	4/1/2022	Conceição
EM MARIA FELIX	3/21/2022	Conceição
DOM BERNARDINO MARCHIO	3/31/2022	Heloise
EM PROFESSORA IVA DO CARMO SILVA *	4/7/2022	Heloise
EM ALFREDO PINTO VIEIRA DE MELO *	4/7/2022	Heloise
EM DUDA UMBUZEIRO *	4/7/2022	Heloise
EM DR TABOSA DE ALMEIDA		
EM JOSÉ CLEMENTE DE SOUZA	4/1/2022	Heloise
EM LANDELINO ROCHA	4/1/2022	Heloise
EM MANOEL LIMEIRA	4/1/2022	Heloise
EM PROFESSORA CESARINA MOURA VIEIRA COSTA	4/1/2022	Adriana
EM PROFESSORA MARIA BEZERRA TORRES	4/4/2022	Adriana
ESCOLA INTERMEDIÁRIA MARIA DO SOCORRO DE FREITAS	4/19/2022	Adriana
ESCOLA REUNIDA CASA DO TRABALHADOR		
ESCOLAS REUNIDAS DUQUE DE CAXIAS	4/6/2022	Adriana
MESTRE VITALINO	3/20/2022	Adriana
EM PRESIDENTE KENNEDY	4/1/2022	Sonja
NOSSA SENHORA DE FÁTIMA	3/25/2022	Sonja
EM PADRE PEDRO BATISTA DE AGUIAR	4/1/2022	Sonja
PREFEITO JOÃO LYRA FILHO	4/7/2022	Sonja
PROFESSOR ALTAIR NUNES PORTO FILHO	4/18/2022	Sonja
PROFESSOR JOSÉ FLORENCIO LEÃO	3/25/2022	Sonja
PROFESSOR JOSÉ FLORENCIO NETO (PROFESSOR MACHADINHO)	4/4/2022	Deise
PROFESSOR JOSÉ LAURENTINO SANTOS	4/20/2022	Deise
PROFESSOR KERMÓGENES DIAS DE ARAUJO	4/18/2022	Deise
PROFESSOR LEUDO VALENÇA	4/22/2022	Deise
PROFESSOR RUBEM DE LIMA BARROS	4/18/2022	Deise
PROFESSORA GIANETE SILVA	3/22/2022	Deise
PROFESSORA JOSÉLIA FLORENCIO DA SILVEIRA	3/22/2022	Sonia
PROFESSORA MARGARIDA MARIA DE FARIAS BARROS MIRANDA	3/24/2022	Sonia
PROFESSORA MARIANA DE LOURDES LIMA	4/1/2022	Sonia
PROFESSORA SINHAZINHA	4/1/2022	Sonia
PROFESSORA TERESA NEUMA PEREIRA PEDROSA		

Síntese da execução do contrato

Fase	Status
1	Realizada
2	Em andamento
3	Em andamento

São Paulo, 24 de abril de 2020.

EDGARD GOUVEIA JR
LiveLab



RELATÓRIO SOBRE EXECUÇÃO DO CONTRATO n.º 06/2022 CPL/E

Implantação e desenvolvimento do Projeto Gincana X em Escolas da Rede Municipal de Caruaru

1. APRESENTAÇÃO DO RELATÓRIO

O presente relatório tem como objetivo apresentar o detalhamento das ações realizadas pela equipe da [Live Lab](#) na Implantação e desenvolvimento da segunda fase do Projeto [Gincana X](#) nas Escolas da Rede Municipal de Caruaru.

As ações desenvolvidas na Fase 2 dão continuidade às ações realizadas na Fase 1, que já foram objeto de relatório anterior, específico. As ações da Fase 2 estão previstas no contrato 06/2022 CPL/E, estabelecido entre a LiveLab e a Prefeitura Municipal de Caruaru, através da Secretaria Municipal de Educação e Esportes. Assim, o presente relatório pretende consolidar informações sobre a consecução das ações e atividades previstas no ajuste contratual supracitado, a saber:

Fase	Atividades	Semanas														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Cadastro das Escolas no Portal da Gincana X	█														
1	Indicação dos Mentores por Escola por parte da Live Lab	█														
1	Entrega Resumo da situação de cada escola no processo		█	█	█											
1	Envio do Kit com os recursos da Gincana		█	█	█											
2	Gestão de cada escola elege seus 3 a 5 Mestres do Jogo		█	█	█	█	█									
2	Cada Mestre do Jogo elegerá o seu Agente X			█	█	█	█									
2	Em cada Escola, cada Agente X formará uma Liga de até 5 estudantes			█	█	█	█	█								
2	Em cada Escola, cada Liga montará uma Tribo com até 1/3 a 1/5 dos alunos da escola			█	█	█	█	█	█							
2	Webinários organizados pela LiveLab dedicados ao apoio a vivência da Gincana X nas Escolas			█	█	█	█	█	█							



NOME ESCOLA	DATA DE CADASTRO NO PORTAL
E. M. José Clemente De Souza	01/04/22
E. M. Landelino Rocha	01/04/22
E. M. Profª Iva Do Carmo Silva	07/04/22
E. M. Alfredo Pinto Vieira De Melo	07/04/22
E. M. Duda Umbuzeiro	07/04/22
E. M. Profª Josélia Florêncio Da Silveira	22/03/22
E. M. Deputada Cristina Tavares	01/04/22
E. M. Profª Cesarina Vieira Costa	01/04/22
E. M. Manoel Limeira	01/04/22
E. M. Maria Felix de Lima	21/03/22
E. M. Presidente Kennedy	01/04/22
E. M. Prof. Altair Nunes Porto Filho	18/04/22
Professora Teresa Neuma Pereira Pedrosa	10/05/22
ETI Prefeito João Lyra Filho	07/04/22
E. M. Mariana de Lourdes Lima	01/04/22
Escola Reunidas Casa Do Trabalhador	27/04/22
E. M. Laura Florêncio	01/04/22
E. M. Professora Sinhazinha	04/04/22
E. M. Margarida Maria De Farias Barros Miranda	24/03/22
E. M. Mestre Vitalino	20/03/22
E. M. Profª Maria Bezerra Torres	04/04/22
Intermediária Maria do Socorro de Freitas	19/04/22
E. M. Dr. Tabosa De Almeida	27/04/22
E. M. Nossa Senhora De Fátima	25/03/22
E. M. Capitão João Velho	24/03/22
E. M. Prof. José Florêncio Leão	25/03/22
ETI Reunidas Duque De Caxias	06/04/22
E. M. Prof. Rubem de Lima Barros	18/04/22
E. M. Dom Bernardino Marchió	01/04/22
ETI Irmã Ceciliana Gross	18/04/22
E. M. Prof. Kermógenes Dias de Araújo	18/04/22
E. M. Professora Gianete Silva	22/03/22
E. M. Padre Pedro Batista de Aguiar	01/04/22
E. M. Prof. José Florêncio Neto	04/04/22
E. M. Professor José Laurentino Santos	20/04/22
E. M. Professor Leudo Valença	22/04/22

2.2 Ações previstas para a Fase 2



2.2.1. Em cada Escola, Gestão escolar elege seus 3 a 5 Mestres do Jogo;

2.2.2. Cada Mestre do Jogo elegerá o seu Agente X;

2.2.3. Em cada Escola, cada Agente X formará uma Liga de até 5 estudantes;

2.2.4. Em cada Escola, cada Liga montará uma Tribo com até 1/3 a 1/5 dos alunos da escola;

Detalhamento: uma vez feito o cadastramento, os gestores se engajaram em nomear os dois primeiros membros da Comissão Organizadora, que por sua vez convidou outros professores, funcionários e estudantes para compor a Comissão. Essa Comissão, juntamente com a Gestão, identificou e convidou os Game Masters, cujo número variou entre 3 e 5 pessoas por escola, dependendo do número de estudantes da escola. Cada um dos Game Masters, por seu turno, convidou um Agente X, que chamou mais quatro colegas para formarem as Ligas, que em seguida vão incorporar mais estudantes e comunidade para formar as Tribos.

A Tabela 2, abaixo, mostra, na data de 15/6/2022, qual o número de pessoas na comissão, número de game masters, número de Agentes X, número de Ligas, e o número de pessoas que já entraram para as Tribos, em cada escola.

A Tabela 2 também mostra a data escolhida por cada escola para a execução da Gincana. É possível notar que, nas escolas cuja culminância está mais próxima, as Ligas e Tribos já estão melhor configuradas do que nas escolas cuja gincana acontecerá mais ao final de junho ou início de julho.

TABELA 2 – Situação das escolas

Nome da Escola	Data da Gincana	Comissão	Game Masters	Ligas	Agentes	Tribos ¹
José Clemente De Souza ²	06/06/22	9	5	4	4	0
Escolas Alfredo - Duda - Iva ²	10/06/22	6	4	4	14	21
Landelino Rocha ²	10/06/22	10	3	3	0	0
Profª Joselia Florencio	16/06/22	10	0	0	0	0
Deputada Cristina Tavares	21/06/22	6	0	0	0	0
Profª Cesarina Vieira Costa	23/06/22	9	4	4	1	0
Manoel Limeira	27/06/22	8	3	3	15	72
Maria Felix de Lima	27/06/22	7	4	4	0	0
Presidente Kennedy	27/06/22	7	4	4	17	10
Prof. Altair Nunes Porto Fo.	27/06/22	6	5	5	23	36

¹ As escolas que marcam zero pessoas nas tribos são aquelas que ainda não chegaram na missão de construir as tribos ou aquelas cujos problemas de internet não permitiram que os alunos usassem o aplicativo.

² As escolas já realizaram o dia da Gincana.



Teresa Neuma P. Pedrosa	27/06/22	4	4	4	11	0
Laura Florêncio	28/06/22	9	0	0	0	0
Mariana de Lourdes Lima	28/06/22	7	4	4	0	0
Professora Sinhazinha	28/06/22	2	5	5	5	0
Casa Do Trabalhador	28/06/22	8	1	1	1	0
Prefeito João Lyra Filho	28/06/22	7	5	5	10	0
Dr. Tabosa De Almeida	30/06/22	8	1	1	0	0
Margarida M. F. B. Miranda	30/06/22	10	5	5	17	2
Mestre Vitalino	30/06/22	8	4	4	8	0
Profª Maria Bezerra Torres	30/06/22	6	2	2	0	0
Maria do Socorro de Freitas	30/06/22	6	4	4	0	0
Capitão Joao Velho	01/07/22	8	5	5	12	1
Dom Bernardino Marchió	01/07/22	9	3	3	15	42
Prof. José Florêncio Leão	01/07/22	7	4	4	1	0
Prof. Rubem de Lima Barros	01/07/22	7	4	4	3	0
Duque De Caxias	01/07/22	8	0	0	0	0
Prof. Kermógenes Dias	04/07/22	7	4	4	0	0
Professora Gianete Silva	04/07/22	4	1	1	0	0
Irmã Ceciliana Gross	04/07/22	7	2	2	0	0
Nossa Senhora De Fátima	05/07/22	9	3	3	0	0
Pe. Pedro Batista de Aguiar	05/07/22	3	4	4	0	0
Prof. José Florêncio Neto	05/07/22	6	4	4	0	0
Prof. José Laurentino Santos	05/07/22	2	5	5	0	0
Prof. Leudo Valença	05/07/22	1	1	1	0	0

2.2.5 Webinários organizados pela LiveLab dedicados ao apoio a vivência da Cincana X nas Escolas

A LiveLab organizou 5 webinários, sendo 3 para apoio à Gestores, e 2 para tirar dúvidas das Comissões organizadoras. A Tabela 3 mostra as datas dos webinários e as escolas que participaram de cada um deles.

TABELA 3 – Participação das escolas nos webinários oferecidos

Nome da Escola	Data (webinário gestores)	Data (webinário comissão)	Data (webinário comissão e game master)
E. M. Profª Iva Do Carmo Silva	27/04/22	04/05/22	27/05/22



E. M. Alfredo Pinto Vieira De Melo	27/04/22	04/05/22	27/05/22
E. M. Capitão João Velho	20/04/22	04/05/22	
E. M. Deputada Cristina Tavares	20/04/22	04/05/22	27/05/22
E. M. Dom Bernardino Marchió	20/04/22	04/05/22	
E. M. Dr. Tabosa De Almeida			
E. M. Duda Umbuzeiro	27/04/22	04/05/22	27/05/22
E. M. José Clemente De Souza	27/04/22	13/05/22	
E. M. Landelino Rocha	27/04/22	13/05/22	
E. M. Laura Florêncio	27/04/22	13/05/22	
E. M. Manoel Limeira		04/05/22	25/05/22
E. M. Margarida Maria De F. B. Miranda	20/04/22	11/05/22	25/05/22
E. M. Maria Felix de Lima	27/04/22	04/05/22	
E. M. Mariana de Lourdes Lima	20/04/22	11/05/22	25/05/22
E. M. Mestre Vitalino			27/05/22
E. M. Nossa Senhora De Fátima		04/05/22	27/05/22
E. M. Padre Pedro Batista de Aguiar	27/04/22	11/05/22	25/05/22
E. M. Presidente Kennedy		04/05/22	27/05/22
E. M. Prof. Altair Nunes Porto Filho			
E. M. Prof. José Florêncio Leão		04/05/22	
E. M. Prof. José Florêncio Neto			
E. M. Prof. Kermógenes Dias de Araújo		13/05/22	25/05/22
E. M. Prof. Rubem de Lima Barros		11/05/22	25/05/22
E. M. Profª Cesarina Vieira Costa	20/04/22	04/05/22	27/05/22
E. M. Profª Josélia Florêncio Da Silveira	13/04/22	16/05/22	25/05/22
E. M. Profª Maria Bezerra Torres			27/05/22
E. M. Professor José Laurentino Santos	27/04/22		
E. M. Professor Leudo Valença		13/05/22	25/05/22
E. M. Professora Gianete Silva	20/04/22	11/05/22	
E. M. Professora Sinhazinha	20/04/22	11/05/22	
Escola Reunidas Casa Do Trabalhador			
ETI Irmã Ceciliana Gross		11/05/22	25/05/22
ETI Prefeito João Lyra Filho	27/04/22	04/05/22	
ETI Reunidas Duque De Caxias	20/04/22	04/05/22	27/05/22
Maria do Socorro de Freitas			27/05/22
Profa. Teresa Neuma Pereira Pedrosa			



No Anexo 2 encontram-se algumas fotos dos participantes dos webinários, assim como o link para a gravação dos webinários, organizados por zoom.

Algumas escolas que não puderam participar dos webinários, receberam orientação das Mentoras. Todas as escolas estão prontas para implementar a Gincana X.

2.2.6 - 1ª Escola com Culminância - Gincana da Jornada-X:

A primeira escola a realizar a Gincana X foi a EM José Clemente. A gincana foi realizada no dia 6/6 e foi um grande sucesso. Um relatório sobre essa gincana, contendo inclusive fotos, está sendo apresentado no Anexo 3.

A gincana dessa escola contou com a presença de um gerente de projetos da LiveLab que visitou Caruaru entre os dias 06 de Junho e 10 de Junho. Gelmo Sousa esteve presente no dia da Gincana e no dia da celebração dessa escola, o que acabou sendo muito importante já que essa foi a primeira das gincanas do projeto. Gelmo preparou um relato sobre o que viu e o que sentiu presenciando a gincana e a celebração. .

2.2.7 - Desafios e alegrias da jornada na Fase 2

Observando-se o andamento da preparação da gincana nas diversas escolas, é possível observar que algumas escolas se cadastraram logo no início, enquanto outras encontram vários obstáculos e demoraram a se cadastrar. O passo seguinte, de engajamento dos gestores com as Mentoras, também teve vários percalços: falhas na internet, problemas de doença de gestores, falta de tempo dos gestores em função de problemas internos das escolas, e outros problemas, levaram a um atraso nas comunicações com algumas escolas. Esses problemas, no entanto, foram sendo paulatinamente superados e ficaram definitivamente resolvidos depois de uma reunião entre membros da Força Tarefa da Gincana X e a equipe da SEDUC encarregada de acompanhar o projeto. No Anexo 4 está o e-mail que relata sobre essa reunião.

Por outro lado, é difícil descrever a alegria que foi acontecendo nas escolas à medida em que elas iam se engajando no processo. A formação das comissões, a chegada dos estudantes nas comissões, e a entrada dos game masters para iniciar o jogo, foram momentos de alegria contagiante. Muitas fotos foram compartilhadas desses momentos em cada escola. Essas fotos serão incluídas nos relatórios de cada escola.

Agora que a primeira culminância já aconteceu, a gincana deverá acontecer em todas as demais escolas, conforme as datas indicadas na Tabela 2. E, para permitir que a SEDUC possa melhor acompanhar o andamento da Gincana nas escolas, será encaminhada uma versão atualizada dessa Tabela 2 nos dias 24/6, 1/7 e 8/7, com dados extraídos do aplicativo de cada escola, permitindo o acompanhamento da formação de Ligas e Tribos em cada escola.



Ainda referente à possibilidade de acompanhamento das gincanas em tempo real, compartilhamos no Anexo 5 uma planilha que contém os links que levam à página pública de cada escola, onde é possível ver as postagens dos alunos que vão para o Tiktok.

Síntese da execução do contrato

Fase	Status
1	Realizada
2	Realizada
3	Em andamento

São Paulo, 20 de junho de 2022.

EDGARD GOUVEIA JR

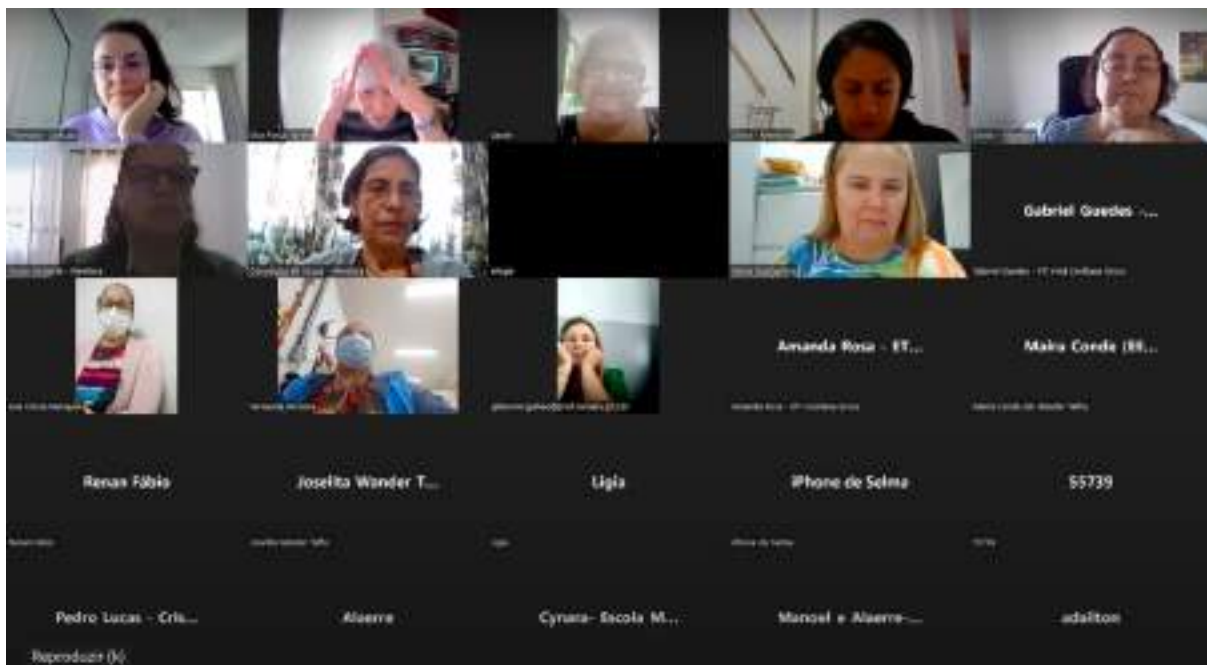
LiveLab



Anexo 1: Comunicação sobre supressão de escola



Anexo 2: Fotos de alguns webinários e links da gravação de alguns webinários





Webinário 4/5	https://drive.google.com/file/d/1nV-Rk_TOGCH-h0Oe3scStn3r93A29eyW/view?usp=sharing
Webinário 11/5	https://drive.google.com/file/d/1kBT5zfFRGiDRPVfqmX392doaI9J7BP1O/view?usp=sharing
Webinário 13/5	https://drive.google.com/file/d/1AV4nKCKV-FdQ49IwF9Z32OcsburxxFMI/view?usp=sharing
Webinário 25/5	https://drive.google.com/file/d/1tMvVJ-EuKeNcUpuGdp-lhyFq1SPGKtwP/view?usp=sharing
Webinário 27/5	https://drive.google.com/file/d/1upoD-ynYWLR4iBr8TRWdKM-s3hn49hXI/view?usp=sharing

Anexo 3: Relatório final sobre a Gincana X na E.M. José Clemente (e seus anexos)

Relatório E. M. José Clemente De Souza Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A [Gincana da Jornada X](#) é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana



lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo da turma de estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada possui 6 missões para a mobilização e engajamento da comunidade escolar. Ao longo do período, as missões servirão como um guia para orientar estudantes e equipe escolar, para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade escolar para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos exemplos, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. José Clemente De Souza não foi possível utilizar plenamente as funcionalidades do aplicativo, devido a variação da internet local e a familiaridade com a ferramenta. Por isso, esse relatório não conterà os dados que são gerados pelo mesmo, como: número de participantes por categoria (estudantes, professores, comunidade, etc), oráculo do super poderes dos estudantes da escola (autoavaliação de habilidades sócio-emocionais), ranking detalhado com pontuação das Tribos X, vídeos produzidos pelos estudantes e número de aluno evadidos participantes da Gincana.

De acordo com informações da Secretaria de Educação, a escola possui 260 matriculados e 23 alunos infrequentes. No dia da Gincana, a coordenação relatou a presença de 250 estudantes, sendo 4 estudantes presentes na lista de alunos infrequentes.

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta ao formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?

Pessoa 1: Gostei muito

Pessoa 2: Gostei muito

Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola:

Pessoa 1: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 2: Estimulou o protagonismo dos alunos

Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?

Pessoa 1: Contribuiu muito

Pessoa 2: Contribuiu muito

Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?

Pessoa 1: Mentoras

Pessoa 2: Mentoras

O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?



Pessoa 1: As missões foram claras. Foi algo que mobilizou a escola positivamente e despertou para fazer eventos dessa natureza.

Pessoa 2: De tudo, principalmente de pintar o mural.

Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?

Pessoa 1: Sim

Pessoa 2: Sim

Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?

Pessoa 1: Melhorar o aplicativo. A acessibilidade não é boa. Tivemos muitas dificuldades para engajar os participantes online.

Pessoa 2: Levasse mais a comunicação para outros alunos (a).

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Heloisa Garcia

A jornada de mentoria começou com uma importante convergência de propósitos entre o gestor Clebson, que expressou como uma das suas metas no cargo recém assumido ampliar os horizontes e as oportunidades dos estudantes, e a Gincana, que tem como pilar justamente o protagonismo dos estudantes, a expansão de suas habilidades individuais e coletivas e o fortalecimento de seus laços com a escola. Ao longo do processo de quase dois meses, com 8 reuniões online e extensiva troca de mensagens por e-mail e whatsapp, foi necessário exercer flexibilidade, persistência e compreensão mútua diante das dificuldades que se apresentaram e retardaram algumas etapas (como inundação da escola, falta de professores, adoecimento da coordenadora, dificuldades relativas à conexão e uso do aplicativo).

A confiança do gestor na contribuição da Gincana para sua comunidade, assim como a participação ativa de outros membros como coordenadora e alunos do EJA, foram essenciais para o envolvimento intenso e saudável das tribos/equipes que competiram e de todos os presentes no dia da gincana, totalizando 250 alunos e 5 moradores. Foi um processo bastante desafiador para uma escola com as características da José Clemente - rural, com comunidades distintas nos dois turnos e com um gestor novo -, mas os resultados positivos e promissores são evidentes nas fotos e registros feitos no dia e, de forma contundente, no depoimento final do gestor Clebson: "Fizemos tudo de acordo com nossas possibilidades. Foi muito boa a experiência. Os alunos(as) gostaram demasiadamente. Nossa escola está à disposição".

4. Dia da Gincana e Celebração

Nos dias da Gincana (06/06/22) e da Celebração (10/06/22), a Escola recebeu a visita presencial da LiveLab, na pessoa de Gelmo Sousa (gerente de projetos).

O dia da Gincana foi realizado na E. M. José Clemente De Souza, localizada em Cachoeira Seca, segundo distrito de Caruaru, atendendo crianças e adolescentes



da localidade e de comunidades vizinhas. Para garantir a participação do maior número de estudantes, a Comissão da Gincana optou por realizar duas gincanas: uma na parte da manhã com estudantes que moram nas proximidades da escola e uma pela tarde com aqueles que moram nos assentamentos circunvizinhos, ambas realizadas com as turmas de sexto a nono ano. Cada turma formou uma Tribo X e os Agentes X de cada uma lideraram a organização e realização das provas obrigatórias e regionais. O clima de coopetição era contagiante e se espalhava por toda a escola. Desde o pátio onde os estudantes estavam pintando o mural até o espaço em que aconteceram as apresentações do Show de Talentos, haviam grupos se articulando, conversas, brincadeiras, estudantes e professores dançando e se divertindo juntos.

Por conta das dificuldades de conexão com a internet e da indisponibilidade de recursos como um aparelho celular por boa parte dos alunos, o aplicativo da Gincana não foi usado, o que não foi empecilho para a organização do evento e a integração da comunidade escolar junto das atividades. Nos dois períodos a gestão escolar esteve bem presente e atuante na Comissão, que conseguiu preparar os momentos e propiciar os materiais e espaços para cada prova, dentro da realidade escolar. Os Game Masters estavam ao lado de suas Tribos instigando e auxiliando no que fosse necessário e os Agentes X deram um show de participação, liderança e criatividade, potencializando seus superpoderes e criando oportunidades para que a escola possa ter cada vez mais sua cara, suas cores e seja um espaço que os representa e promova o fortalecimento de vínculos entre todos.

A Celebração aconteceu na escola, junto de membros da Comissão da Gincana, professores que foram Game Masters e Agentes X das turmas do sexto, sétimo, oitavo e nono ano, a maioria do período da tarde. A articulação para o momento foi feita pela coordenadora Andréia em parceria com o estudante Riquelme e com 2 a 4 alunos de cada Tribo (sala).

Em roda, Gelmo, foi instigando os participantes a dizer seu nome, idade e contar o que mais gostaram durante o dia da Gincana. Palavras como “empolgante”, “divertida” e “muito boa” foram partilhadas pelos estudantes com um tom de alegria e nostalgia. Depois, divididos em grupo, eles e elas também manifestaram quais os momentos mais tensos durante a preparação e realização das provas: nervosismo, vergonha, estresse e falta de cooperação por parte de alguns membros de suas tribos, foram alguns dos relatos. Trouxeram também em suas conversas histórias sobre como lidaram com os desafios e a coragem que tiveram para superá-los, vencer medos, expressar sua arte e se divertir junto com professores e colegas. O tema da saúde mental também foi pauta da reunião e os estudantes acreditam que mais momentos como este precisam continuar acontecendo na escola, pois ajudam a fazer com que se sintam bem, fortalecendo o respeito, a criatividade e melhorando a relação entre eles. Um destaque desse encontro foi o desejo que os estudantes têm de continuar engajados em atividades como esta e até de assumiram a organização de mais eventos no ambiente escolar em parceria com professores e núcleo gestor. Cirandando, a Comissão, os GMs e os Agentes X celebraram sua participação na Gincana da Jornada X agradecendo uns aos outros pelo empenho e se abraçando para afirmar que juntos podem fazer da escola um lugar cheio de vida, protagonismo e felicidade.



5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação, após seis meses de realização da Gincana, a equipe da LiveLab entrará em contato com a Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X: metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões on-line orientando ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar a realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas da Liga, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo.

A Jornada X pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio. Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou +55 11 99633-5590)

Anexo 1: Cronograma da Gincana

GINCANA NO TURNO DA MANHÃ		
HORÁRIO	ATIVIDADE	LOCAL
07:30	-RECEPÇÃO -APRESENTAÇÕES DAS EQUIPES	NO PÁTIO DA ESCOLA
08:00	-INÍCIO DA GINCANA COM AS PROVAS DO MURAL	MURO PRINCIPAL
09:00	-SHOW DE TALENTOS	NO HALL DA ESCOLA
09:30	- HORA DO RANGO	NO HALL DA ESCOLA
10:00	- COMPETIÇÕES ESPORTIVAS	NO PÁTIO DA ESCOLA
11:00	- CONHECIMENTOS GERAIS COM EQUIPES FORMADAS POR 04 PARTICIPANTES	NO PÁTIO DA ESCOLA
12:00	-INFLUENCERS -HORA DA FAMA	SALA DE AULA

GINCANA NO TURNO DA TARDE		
HORÁRIO	ATIVIDADE	LOCAL
13:00	- ABERTURA DO EVENTO COM GRUPOS	PÁTIO ESCOLAR



14:00	- COMEÇANDO A GINCANA COM APRESENTAÇÕES - PROVAS DO MURAL	MURO PRINCIPAL
15:00	- SHOW DE TALENTOS - EQUIPES TALENTOSAS	NO HALL DA ESCOLA
15:40	- CONHECIMENTOS GERAIS - GÊNIOS DA TURMA	NO HALL DA ESCOLA
16:00	- HORA DO RANGO - TALENTOS CULINÁRIOS	NO HALL DA ESCOLA
16:30	- COMPETIÇÕES ESPORTIVAS	PÁTIO DA ESCOLA
17:30	- INFLUENCERS - HORA DA FAMA	SALA DE AULA



Anexo 2: Fotos do dia da Gincana





Anexo 4: Relatório sobre a reunião da Força Tarefa e da Equipe da SEDUC em 30/5

Nossa reunião desta tarde - SEDUC e Força Tarefa

Ela Rubinstein <erub@live.com.br>
To: joana.torres@consarug12.br, james.palim@consarug12.br, Juliana Carla Alves Dos Santos
Cc: Lili Fausto, Tatiane Maia - Advogada, deiseu.gincana@jornadax.com.br, maia da conceição escola
Re: Edgard Gouveia Junior

Seg, 30 de Maio de 2019 10:04 AM

Prezados Joana, James e Juliana

Ficamos muito felizes com a reunião de hoje ao termos certeza de que vocês, na SEDUC, estão tão empenhados e comprometidos na realização da Gincana X quanto nós da equipe da Força Tarefa da Livelab. Sabemos da importância desse trabalho nas escolas e por essa razão estamos empreendendo todos os esforços necessários para que a Gincana seja realizada com sucesso em todas as escolas previstas no nosso ajuste, e que estejam todas concluídas antes do final deste semestre.

Como combinado, estou encaminhando, em anexo, a tabela que compartilhamos durante a reunião com as datas previstas para a realização da gincana nas escolas que já estão mais adiantadas no processo. Fizemos uma atualização para incluir comentários das melhoras no caso das escolas que ainda possuem pendências, que fizemos com que a implantação e agendamento da gincana fiquem postergados, sem data para a realização da gincana. Em algumas dessas escolas, os gestores não conseguem dar andamento no processo, comissões ainda não foram formadas, meetres do jogo ainda não foram escolhidos, e o diálogo com as mentoras não acontece de forma efetiva.

Também colocamos um comentário para o caso de 4 escolas que marcam a gincana para os dias 4 e 5 de julho para ver se conseguem fazer alguns dias antes para ter tempo de terminar a gincana corretamente.

Mas fiquei esperta ao final da reunião, especificamente quando a Joana assumiu declaradamente o compromisso de vocês e da SEDUC no sentido de acompanhamento mais próximo do trabalho realizado pelos gestores das escolas para que consigamos solucionar todas as pendências até a próxima sexta-feira. Como ela mesma anunciou, estamos juntos e ouvimos que obteremos êxito no resultado que todos nós almejamos.

Também achei ótima a oportunidade de conversar um pouco com a Ceça sobre os vários objetivos de uma proposta de comunicação para a divulgação da Gincana. Acho que uma boa divulgação vai nos ajudar a atrair os estudantes que não estão frequentando e também vai mobilizar as comunidades escolares para ajudar os estudantes com suas missões e a prestigiar os eventos presencialmente. Porém, como conversado, essas questões de PR ficarão mais a cargo do grupo de Comunicação. Como não tenho o email da Ceça, peço compartilhar esta mensagem com ela.

Como combinado, na sexta-feira, dia 31/5, vou encaminhar essa mesma tabela, que confiamos terão datas confirmadas para a gincana acontecer em todas as escolas antes das férias de julho. Lili, Conceição, Deise e Tatiane, que participaram da nossa reunião, confirmam a sensação de que tudo vai dar super certo. Vamos juntos!

Um abraço
Ela

Anexo 5 - Páginas públicas das Gincana

NOME ESCOLA	PÁGINA WEB
E. M. José Clemente De Souza	https://escola.gincanadajornadax.org.br/joseclemente
E. M. Profª Iva Do Carmo Silva	https://escola.gincanadajornadax.org.br/alfredodudaiva
E. M. Alfredo Pinto Vieira De Melo	https://escola.gincanadajornadax.org.br/alfredodudaiva
E. M. Duda Umbuzeiro	https://escola.gincanadajornadax.org.br/alfredodudaiva
E. M. Landelino Rocha	https://escola.gincanadajornadax.org.br/landelinorocha
E. M. Profª Josélia Florêncio Da Silveira	https://escola.gincanadajornadax.org.br/joseli af
E. M. Profª Cesarina Vieira Costa	https://escola.gincanadajornadax.org.br/escesarina
E. M. Manoel Limeira	https://escola.gincanadajornadax.org.br/manoellimeira



E. M. Maria Felix de Lima	https://escola.gincanadajornadax.org.br/mariafelix
E. M. Presidente Kennedy	https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolapreskennedy
E. M. Prof. Altair Nunes Porto Filho	https://escola.gincanadajornadax.org.br/emaltairnunes
Professora Teresa Neuma Pereira Pedrosa	https://escola.gincanadajornadax.org.br/tereseaneuma
E. M. Laura Florêncio	https://escola.gincanadajornadax.org.br/lauraflorencio
E. M. Mariana de Lourdes Lima	https://escola.gincanadajornadax.org.br/marianalima
E. M. Professora Sinhazinha	https://escola.gincanadajornadax.org.br/sinhazinha
Escola Reunidas Casa Do Trabalhador	https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolacasadotrabalhador
ETI Prefeito João Lyra Filho	https://escola.gincanadajornadax.org.br/etiyoaolyra
E. M. Dr. Tabosa De Almeida	https://escola.gincanadajornadax.org.br/
E. M. Margarida Maria De Farias Barros Miranda	https://escola.gincanadajornadax.org.br/margaridamiranda
E. M. Mestre Vitalino	https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolamestrevitalino
E. M. Profª Maria Bezerra Torres	https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolamariabezerracaruaru
Intermediária Maria do Socorro de Freitas	https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolamariadosocorrocaruaru
E. M. Capitão João Velho	https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolamunicipalcapitaojoaovelho
E. M. Dom Bernardino Marchiό	https://escola.gincanadajornadax.org.br/
E. M. Prof. José Florêncio Leão	https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolajoeflorencioleao
E. M. Prof. Rubem de Lima Barros	https://escola.gincanadajornadax.org.br/rubemdelimabarrosq
ETI Reunidas Duque De Caxias	https://escola.gincanadajornadax.org.br/escoladuquedecaxias
E. M. Deputada Cristina Tavares	https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolamunicipaldeputadacristinatavares
E. M. Prof. Kermόgenes Dias de Araújo	https://escola.gincanadajornadax.org.br/kermogenes
E. M. Professora Gianete Silva	https://escola.gincanadajornadax.org.br/gianete



	etesilvacaruaru
ETI Irmã Ceciliana Gross	https://escola.gincanadajornadax.org.br/cecilianagross
E. M. Nossa Senhora De Fátima	https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolamunicipalnossadenhoradefatima
E. M. Padre Pedro Batista de Aguiar	https://escola.gincanadajornadax.org.br/padrepedrocaruaru
E. M. Prof. José Florêncio Neto	https://escola.gincanadajornadax.org.br/florencioneto
E. M. Professor José Laurentino Santos	https://escola.gincanadajornadax.org.br/joselaurentinosantos
E. M. Professor Leudo Valença	https://escola.gincanadajornadax.org.br/leudovalenca



RELATÓRIO SOBRE EXECUÇÃO DO CONTRATO n.º 06/2022 CPL/E

Implantação e desenvolvimento do Projeto Gincana da Jornada X em Escolas da Rede Municipal de Caruaru - PE

1. APRESENTAÇÃO DO RELATÓRIO

O presente relatório tem como objetivo apresentar o detalhamento das ações realizadas pela associação sem fins lucrativos, Live Lab, na implantação e desenvolvimento da terceira e última fase do Projeto Gincana da Jornada X nas Escolas da Rede Municipal de Caruaru.

As ações desenvolvidas na Fase 3 dão continuidade às ações realizadas na Fase 2, que já foram objeto de relatório anterior. As ações da Fase 3 estão previstas no contrato 06/2022 CPL/E, estabelecido entre a LiveLab e a Prefeitura Municipal de Caruaru, através da Secretaria Municipal de Educação e Esportes. Assim, o presente relatório pretende consolidar informações sobre a consecução das ações e atividades previstas no ajuste contratual supracitado, a saber:

Fase	Atividades	Semanas														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
3	Culminância da Gincana da Jornada X															
3	Elaboração de relatórios sobre os resultados de impacto da Gincana X em cada escola															
3	Entrega dos relatórios															

Além de sistematizar o contexto da implementação da iniciativa, esse documento ensejará a adoção dos procedimentos previstos na cláusula quarta do contrato firmado que prevê, para fins de pagamento, a atestação das atividades realizadas em cada etapa.

Conforme previsto no contrato supra, a fase 3 do projeto termina com a culminância das gincanas em cada uma das escolas participantes. Este relatório contém, entre outros, o relatório individual da realização das gincanas nas escolas, bem como uma análise geral sintética da execução das atividades previstas no escopo do presente contrato.



2. AÇÕES REALIZADAS

A seguir compartilhamos a atualização das atividades realizadas para completar ações previstas na Fase 2. As informações ora consolidadas foram compartilhadas com a equipe desta Secretaria de Educação nos dias 24/06 e 01/07, restando evidenciadas e detalhadas todas as ações e esforços envidados pela LiveLab para a consecução do objeto pactuado.

2.1. Ações para completar a Fase 2

Detalhamento: O cadastramento das escolas no Portal da Gincana X, passo inicial da realização da Gincana foi realizado pelas escolas definidas pela equipe desta Secretaria Municipal de Educação no período de 21/03 a 27/04/2022.

Excetua-se desse procedimento a Escola Municipal Luiz Pessoa da Silva, que manifestou impossibilidade de continuidade da implementação das atividades da gincana na Unidade Escolar, conforme registro incluído no 2º relatório de execução do contrato.

Além dela, a E. M. Profª Cesarina Vieira Costa e a E. M. Casa do Trabalhador não realizaram a Gincana. Ambas escolas informaram as razões pelas quais não lograram êxito na consecução da atividade prevista, de acordo com o apresentado no Anexo I.

Ressalte-se, no entanto, que, em razão de pedido apresentado pela E. M. Profª Cesarina Vieira Costa (anexo I), a equipe da LiveLab manifesta e registra neste documento a autorização da realização extemporânea da Gincana, tendo em vista que todos os materiais e insumos necessários já foram passados à Escola, no que diz respeito ao passo a passo e a metodologia. Dessa forma, a Gincana nesta Escola poderá ser realizada no segundo semestre de 2022.

Considera-se, portanto, que esse relatório consolida as informações de 32 escolas participantes.

2.2 Ações previstas para a Fase 2

2.2.1. Em cada Escola, Gestão escolar elege seus 3 a 5 Mestres do Jogo;

2.2.2. Cada Mestre do Jogo elegerá o seu Agente X;



2.2.3. Em cada Escola, cada Agente X formará uma Liga de até 5 estudantes;

2.2.4. Em cada Escola, cada Liga montará uma Tribo com até 1/3 a 1/5 dos alunos da escola;

Detalhamento: Uma vez feito o cadastramento, os gestores se engajaram em nomear os dois primeiros membros da Comissão Organizadora, que por sua vez convidou outros professores, funcionários e estudantes para compor a Comissão. Essa Comissão, juntamente com a Gestão, identificou e convidou os Game Masters, cujo número variou entre 3 e 5 pessoas por escola, dependendo do número de estudantes da escola. Cada um dos Game Masters, por seu turno, convidou um Agente X, que chamou mais quatro colegas para formarem as Ligas, que em seguida vão incorporar mais estudantes e comunidade para formar as Tribos.

A Tabela I, abaixo, mostra, na data de 09/08/2022, qual o número de pessoas na comissão, número de game masters, número de Agentes X, número de Ligas, e o número de pessoas que já entraram para as Tribos em cada escola. A Tabela I também mostra a data escolhida por cada escola para a execução da Gincana.

TABELA I – situação das escolas

Nome da Escola	Data da Gincana	Comissão	Game Masters	Ligas	Agentes	Pessoas nas Tribos
E. M. José Clemente de Souza	06/06/22	9	4	0	1	0
E. M. Landelino Rocha	10/06/22	10	3	3	15	72
E. M. Alfredo - Duda - Iva	10/06/22	6	4	4	14	21
E. M. Profª Josélia Florêncio da Silveira	16/06/22	10	3	3	15	95
E. M. Maria Felix de Lima	27/06/22	7	4	4	19	51
E. M. Manoel Limeira	27/06/22	7	4	4	17	14
E. M. Presidente Kennedy	27/06/22	7	5	5	23	159
E. M. Laura Florêncio	28/06/22	11	5	5	22	53
E. M. Margarida Maria de Farias Barros Miranda	30/06/22	10	5	5	23	44



Nome da Escola	Data da Gincana	Comissão	Game Masters	Ligas	Agentes	Pessoas nas Tribos
E. M. Profª Maria Bezerra Torres	30/06/22	7	4	4	10	8
E. M. Prof. Altair Nunes Porto Filho	30/06/22	7	3	2	6	3
Intermediária Maria do Socorro de Freitas	30/06/22	6	5	5	25	109
E. M. Professora Gianete Silva	01/07/22	4	4	0	1	0
E. M. Capitão João Velho	01/07/22	9	4	4	17	29
ETI Reunidas Duque de Caxias	01/07/22	8	5	5	23	134
E. M. Mestre Vitalino	04/07/22	8	4	4	23	232
E.M. Deputada Cristina Tavares	04/07/22	7	5	3	10	1
E. M. Prof. Kermógenes Dias de Araújo	04/07/22	9	4	3	8	27
E. M. Nossa Senhora de Fátima	05/07/22	8	5	5	24	288
E. M. Mariana de Lourdes Lima	05/07/22	7	4	2	10	0
E. M. Padre Pedro Batista de Aguiar	05/07/22	5	5	3	10	2
E. M. Professora Sinhazinha	05/07/22	3	3	3	12	14
E. M. Prof. José Florêncio Neto	05/07/22	6	4	4	19	11
ETI Prefeito João Lyra Filho	05/07/22	9	5	5	15	139
ETI Irmã Ceciliana Gross	05/07/22	7	5	4	21	173
E. M. Professor Leudo Valença	05/07/22	2	3	0	0	0
E. M. Dr. Tabosa de Almeida	05/07/22	8	3	2	4	0
E. M. Prof. José Florêncio Leão	06/07/22	7	5	5	22	51
E. M. Prof. Rubem de Lima Barros	06/07/22	7	5	1	5	6
E. M. Dom Bernardino Marchió	07/07/22	10	3	3	12	55
E. M. Professor José Laurentino Santos	07/07/22	3	5	4	15	75



Nome da Escola	Data da Gincana	Comissão	Game Masters	Ligas	Agentes	Pessoas nas Tribos
Professora Teresa Neuma Pereira Pedrosa	07/07/22	10	3	3	12	55
E. M. Profª Cesarina Vieira Costa	Adiada	8	5	5	22	75
Escola Reunidas Casa do Trabalhador	Adiada	6	3	1	5	0

2.3 Ações previstas para a Fase 3

2.3.1. Culminância da Gincana da Jornada X

2.3.2. Elaboração de relatórios sobre os resultados de impacto da Gincana X em cada escola

2.3.3. Entrega dos relatórios

Detalhamento: Ao final da mobilização e definição das equipes e comissões aconteceram nas escolas as Gincanas da Jornada X, eventos de culminância em que são realizadas as provas entre as tribos, uma série de atividades “mão na massa”, como pinturas de murais, plantio de horta, batalha de conhecimentos gerais, atividades culturais, esportes, brincadeiras regionais entre outras.

A Tabela II, abaixo, mostra, na data de 09/08/2022, o status da realização dos eventos de culminância em cada uma das escolas participantes.

TABELA II – Status da realização dos eventos de culminância em cada uma das escolas

Nome da Escola	Data da Gincana	Status
E. M. José Clemente de Souza	06/06/22	Realizada
E. M. Landelino Rocha	10/06/22	Realizada
E. M. Alfredo - Duda - Iva	10/06/22	Realizada
E. M. Profª Josélia Florêncio da Silveira	16/06/22	Realizada
E. M. Maria Felix de Lima	27/06/22	Realizada
E. M. Manoel Limeira	27/06/22	Realizada



Nome da Escola	Data da Gincana	Status
E. M. Presidente Kennedy	27/06/22	Realizada
E. M. Laura Florêncio	28/06/22	Realizada
E. M. Margarida Maria de Farias Barros Miranda	30/06/22	Realizada
E. M. Profª Maria Bezerra Torres	30/06/22	Realizada
E. M. Prof. Altair Nunes Porto Filho	30/06/22	Realizada
Intermediária Maria do Socorro de Freitas	30/06/22	Realizada
E. M. Professora Gianete Silva	01/07/22	Realizada
E. M. Capitão João Velho	01/07/22	Realizada
ETI Reunidas Duque de Caxias	01/07/22	Realizada
E. M. Mestre Vitalino	04/07/22	Realizada
E. M. Deputada Cristina Tavares	04/07/22	Realizada
E. M. Prof. Kermógenes Dias de Araújo	04/07/22	Realizada
E. M. Nossa Senhora de Fátima	05/07/22	Realizada
E. M. Mariana de Lourdes Lima	05/07/22	Realizada
E. M. Padre Pedro Batista de Aguiar	05/07/22	Realizada
E. M. Professora Sinhazinha	05/07/22	Realizada
E. M. Prof. José Florêncio Neto	05/07/22	Realizada
ETI Prefeito João Lyra Filho	05/07/22	Realizada
ETI Irmã Ceciliana Gross	05/07/22	Realizada
E. M. Professor Leudo Valença	05/07/22	Realizada
E. M. Dr. Tabosa De Almeida	05/07/22	Realizada
E. M. Prof. José Florêncio Leão	06/07/22	Realizada
E. M. Prof. Rubem de Lima Barros	06/07/22	Realizada
E. M. Dom Bernardino Marchió	07/07/22	Realizada



Nome da Escola	Data da Gincana	Status
E. M. Professor José Laurentino Santos	07/07/22	Realizada
Professora Teresa Neuma Pereira Pedrosa	07/07/22	Realizada
E. M. Profª Cesarina Vieira Costa	-	Adiada
Escola Reunidas Casa do Trabalhador	-	Adiada

A realização dos eventos de culminância foram acompanhados pelas mentoras atribuídas a cada uma das escolas, assim como algumas escolas tiveram visitas presenciais de integrantes da equipe da LiveLab.

As mentoras foram profissionais contratadas pela LiveLab para apoiar as escolas na criação de condições para a realização da Gincana. Elas foram responsáveis pela viabilização dos 3 ciclos (descritos abaixo) ao lado dos diferentes atores que participaram da Gincana.

Além disso, esse acompanhamento teve por objetivo coletar registros fotográficos e em vídeo, dirimir dúvidas e engajar participantes.

As informações coletadas, a partir desse acompanhamento, bem como os resultados preliminares de impacto da Gincana para a redução da evasão escolar, compõem os relatórios individuais das escolas. A compilação dos relatórios das escolas é parte integrante desse documento (Anexo II).

Além disso, a Tabela abaixo compõe uma comparação preliminar dos resultados da Gincana em relação a frequência dos alunos, até a presente data deste documento. Esses resultados foram repassados pela Secretaria de Educação de Caruaru e pelas respectivas 32 Equipes de Gestão das Escolas participantes da Gincana. Ressalta-se que, posteriormente, haverá novo contato com todas as Escolas para nova coleta de informações após os 06 meses de ocorrência dos eventos de culminância.



TABELA III – Resultados preliminares do impacto da Gincana nos alunos infrequentes

Nome da Escola	Número de estudantes infrequentes ¹	Números de estudantes frequentando após a Gincana ²
E. M. José Clemente De Souza	23	4
E. M. Landelino Rocha	21	17
E. M. Alfredo - Duda - Iva	0	-
E. M. Prof ^a Josélia Florêncio Da Silveira	110	12
E. M. Maria Felix de Lima	24	Não informado
E. M. Manoel Limeira	4	Não informado
E. M. Presidente Kennedy	41	Não informado
E. M. Laura Florêncio	105	Não informado
E. M. Margarida Maria De Farias Barros Miranda	30	Não informado
E. M. Prof ^a Maria Bezerra Torres	14	Não informado
E. M. Prof. Altair Nunes Porto Filho	21	2
Intermediária Maria do Socorro de Freitas	1	Não informado
E. M. Professora Gianete Silva	16	Não informado
E. M. Capitão João Velho	30	3
ETI Reunidas Duque De Caxias	10	Não informado
E. M. Mestre Vitalino	34	Não informado
E. M. Deputada Cristina Tavares	104	48
E. M. Prof. Kermógenes Dias de Araújo	22	1
E. M. Nossa Senhora De Fátima	81	Não informado
E. M. Mariana de Lourdes Lima	27	Não informado

¹ Dados enviados pela Secretaria de Educação de Caruaru.

² Dados enviados pela Gestão de cada unidade escolar.



Nome da Escola	Número de estudantes infrequentes ¹	Números de estudantes frequentando após a Gincana ²
E. M. Padre Pedro Batista de Aguiar	90	Não informado
E. M. Professora Sinhazinha	22	Não informado
E. M. Prof. José Florêncio Neto	47	Não informado
ETI Prefeito João Lyra Filho	10	Não informado
ETI Irmã Ceciliana Gross	2	0
E. M. Professor Leudo Valença	47	Não informado
E. M. Dr. Tabosa De Almeida	4	1
E. M. Prof. José Florêncio Leão	36	9
E. M. Prof. Rubem de Lima Barros	84	Não informado
E. M. Dom Bernardino Marchió	31	Não informado
E. M. Professor José Laurentino Santos	137	Não informado
Professora Teresa Neuma Pereira Pedrosa	51	11
E. M. Profª Cesarina Vieira Costa	9	-
Escola Reunidas Casa Do Trabalhador	25	-

2.4 Análise qualitativa da execução

Nos tabelas IV, V e VI apresentamos detalhamento da execução dos 3 ciclos preparatórios que antecederam a realização da culminância da Gincana X em cada escola.

Consideram-se os ciclos:

- CICLO 1 - Dia 0 até a definição dos membros da comissão (ou entrada no app)
- CICLO 2 - definição dos membros da comissão (ou entrada no app) até a formação da 1ª liga da escola
- CICLO 3 - formação da 1ª liga da escola até Celebração.

Nos quadros estão disponíveis informações sobre a data de início e de término de cada ciclo, relação dos pontos focais acionados na consecução



da etapa, principais ferramentas utilizadas para o contato com cada uma das escolas e, na parte final, o link com alguns documentos que evidenciam a realização das ações.

Consideram-se pontos focais os servidores lotados em cada uma das escolas participantes, indicados pela gestão para acompanhar e apoiar a realização da Gincana nas suas respectivas escolas.

Essas informações pretendem registrar o percurso da consecução do projeto em cada escola, de modo que seja possível à SME dar sequência a continuidade da implementação de ações de combate à evasão escolar na rede municipal de Caruaru.

Ainda, a LiveLab solicitou aos membros das Comissões e Game Masters que realizassem uma avaliação da Gincana realizada em suas respectivas escolas. As principais questões contidas no formulário buscavam sistematizar quais as perspectivas de impacto em cada escola, quais foram os recursos disponibilizados pela LiveLab que mais auxiliaram na viabilização da atividade e impressões gerais sobre o desenvolvimento da Gincana.

Os dados coletados representam amostra preliminar de 17 escolas, portanto 53% das escolas que realizaram a Gincana, com 82 respondentes. Os gráficos I, II, III e IV sintetizam as respostas coletadas.

GRÁFICO I - Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?

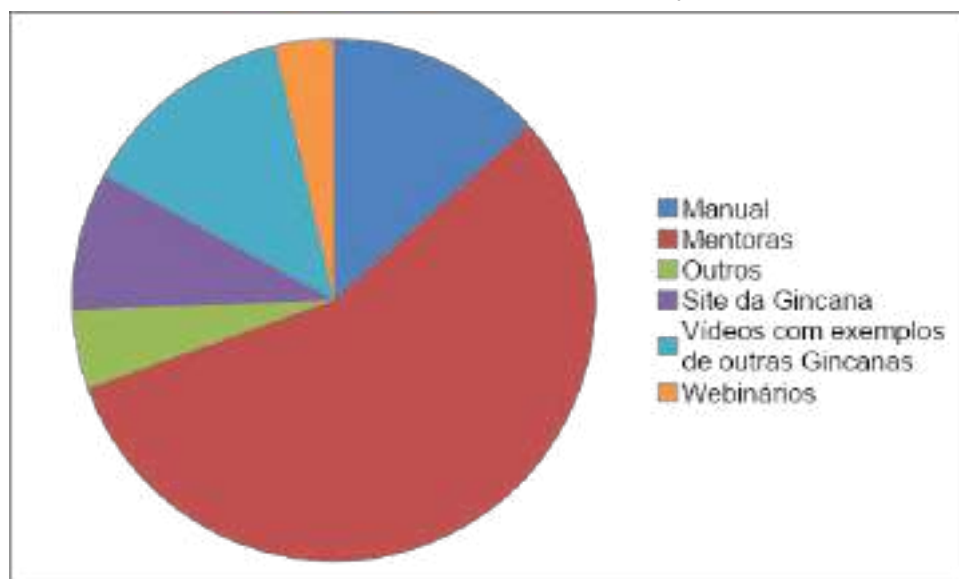




GRÁFICO II - O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?

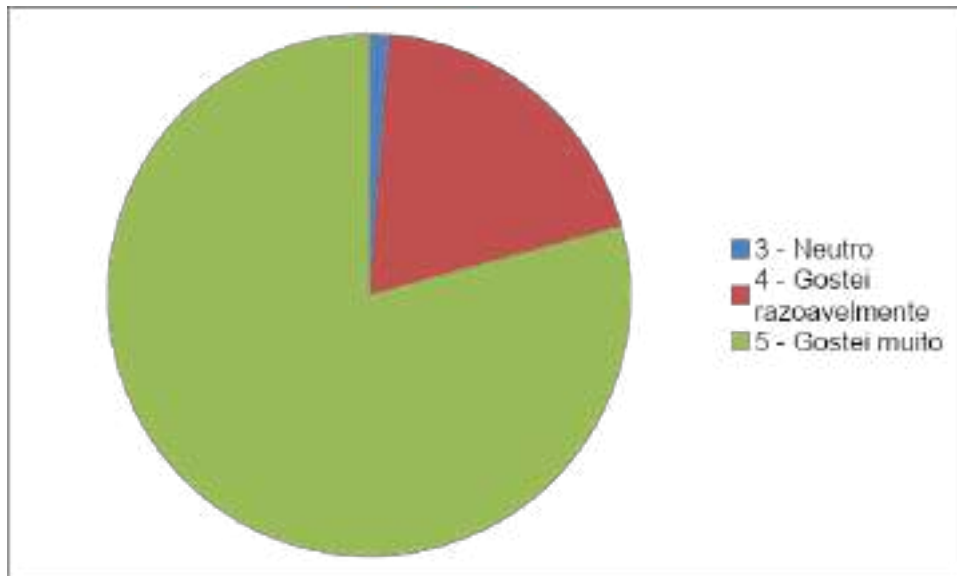


GRÁFICO III - Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola

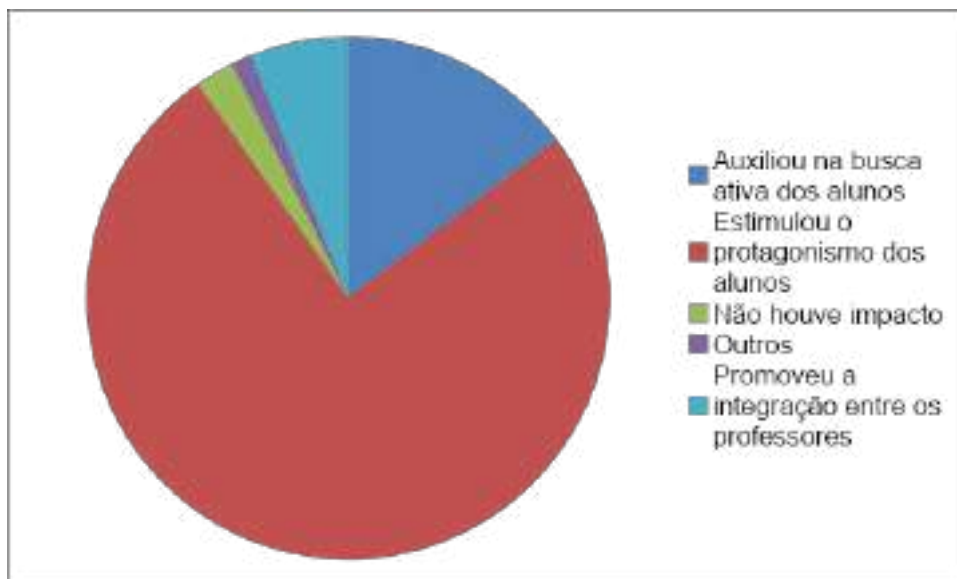
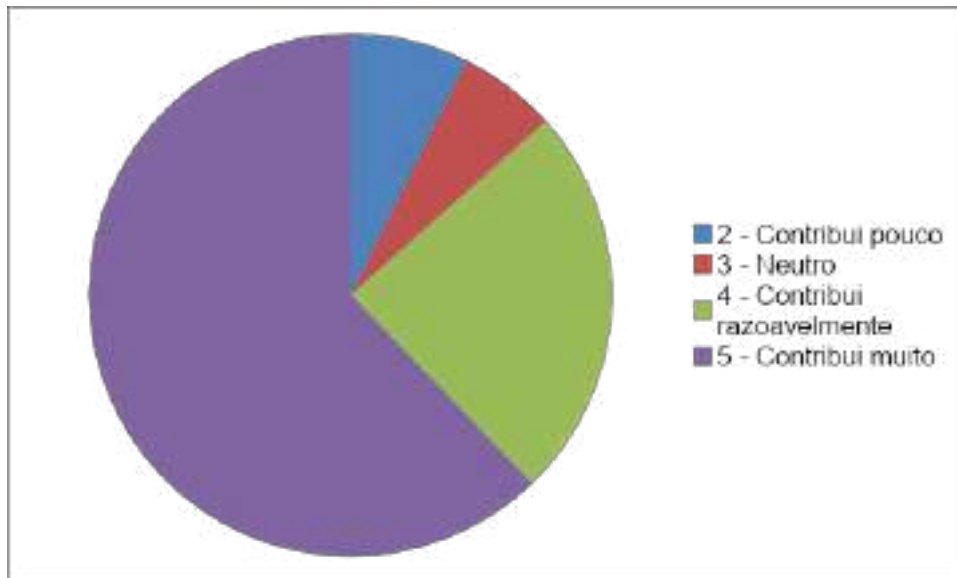




GRÁFICO IV – Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?



Asseveremos novamente, por fim, que a LiveLab está consolidando os dados de impacto nas matrículas dos estudantes após a realização das Gincanas. Esses dados comporão relatório a ser entregue à Secretaria Municipal de Educação até 16/10/2022.

3. SÍNTESE DA EXECUÇÃO DO CONTRATO

Fase	Status
1	Realizada
2	Realizada
3	Realizada

São Paulo, 16 de Agosto de 2022.

Paulo Roberto Pereira

LiveLab



ANEXO I: Justificativas apresentadas pelas Escolas que ainda não realizaram a Gincana da Jornada X

Justificativa enviada pela E. M. Casa Do Trabalhador:

----- Forwarded message -----
De: Gama Viviane <gamaiviviane12@gmail.com>
Data: Sex., 27 de Jun. de 2022 às 23:54
Subject: Cancelamento da gincana X
To: <gincana.gincana@jornada.com.br>

Boa noite!
Peço o cancelamento da gincana X que ira acontecer no dia 28 deste. devido a alguns problemas que aconteceram nesse bimestre com a equipe escolar dentre eles alguns quesitos como: doença de algumas pessoas da comissão, a ausência de professores em sala de aula, fazendo com que a coordenação assumisse as aulas diariamente, acumulando funções e trabalho o que dificulta dar prosedimento a gincana durante o bimestre com muitas atividades diárias. A não solução desses entraves trouxe danos ao ambiente escolar inviabiliza esse evento.
Atenciosamente,
Viviane Gama

Justificativa enviada pela E. M. Profª Cesarina Vieira Costa:

Solicitação da continuidade da Gincana Externa Caixa de entrada

João Pedro Oliveira do Nascimento <joao.nascimento@prof.caruari.g12.br>
para James, Juliana, mim, manu, paulo, edgard, adriana@gincana <

sex., 8 de jul, 10:42

Escola Municipal Professora Cesarina Moura Vieira Costa
Gestor Escolar: João Pedro



Recebido.

Bom dia!

Boa noite!

Responder

Responder a todos

Encaminhar

Cópia do documento enviado por anexo ao email:

“Prezado (a),

Como é de conhecimento de todos, infelizmente aconteceu um acidente de trânsito com nossa querida Coordenadora Pedagógica Rejane, fato que impossibilitou a finalização da Gincana da Jornada X na data que havíamos programado. Mas, nós que fazemos a Escola Municipal Professora Cesarina Moura Vieira Costa, gostaríamos de dar continuidade ao movimento de mobilização dos estudantes, seus familiares e a comunidade em torno deles sob o olhar da Gincana da Jornada X. Já havíamos realizado todas as etapas e percebemos muitos estudantes motivados e engajados em suas tribos. Conforme print abaixo:



No decorrer da semana, diversos estudantes, sejam de forma presencial ou via whatsapp, vem procurando a equipe gestora e professores para saber se ainda irá acontecer a Gincana. Nosso desejo é que a culminância da Gincana da Jornada X seja em agosto no dia 11, uma data muito especial, pois comemora-se o Dia do Estudante.”



ANEXOS II: Relatórios individuais da Gincana da Jornada X entregues a cada Escola participante

Relatório E. M. José Clemente De Souza	19
Relatório E. M. Landelino Rocha	26
Relatório E. M. Professora Iva - Alfredo Pinto - Duda Umbuzeiro	32
Relatório E. M. Josélia Florêncio da Silveira	37
Relatório E. M. Maria Félix de Lima	43
Relatório E. M. Manoel Limeira	49
Relatório E. M. Presidente Kennedy	54
Relatório E. M. Professora Laura Florêncio	59
Relatório E. M. Profª Margarida Maria de Farias Barros Miranda	66
Relatório E. M. Maria Bezerra Torres	72
Relatório E. M. Professor Altair Nunes Porto Filho	78
Relatório E. M. Maria do Socorro de Freitas	83
Relatório E. M. Professora Gianete Silva	89
Relatório E. M. Capitão João Velho	94
Relatório E. T. I. Reunidas Duque de Caxias	100
Relatório Escola Mestre Vitalino	105
Relatório E. M. Deputada Cristina Tavares	109
Relatório E.M. Professor Kermógenes Dias de Araújo	115
Relatório E. M. Nossa Senhora de Fátima	118
Relatório E.M. Profª Mariana de Lourdes Lima	122
Relatório E. M. Padre Pedro Batista de Aguiar	127
Relatório E.M. Profª Sinhazinha	132
Relatório E. M. Professor José Florêncio Neto	137
Relatório ETI Prefeito João Lyra Filho	141
Relatório ETI Irmã Ceciliana Gross	146
Relatório E. M. Professor Leudo Valença	151



Relatório E. M. Dr. Tabosa de Almeida	155
Relatório E. M. José Florêncio Leão	161
Relatório E.M. Professor Rubem de Lima Barros	167
Relatório E. M. Dom Bernardino Marchiό	171
Relatório E. M. Professor José Laurentino Santos	175
Relatório E. M. Prof ^a . Teresa Neuma Pereira Pedrosa	179



Relatório E. M. José Clemente De Souza

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo da turma de estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada possui 6 missões para a mobilização e engajamento da comunidade escolar. Ao longo do período, as missões servirão como um guia para orientar estudantes e equipe escolar, para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade escolar para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos exemplos, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. José Clemente De Souza não foi possível utilizar plenamente as funcionalidades do aplicativo, devido a variação da internet local e a familiaridade com a ferramenta. Por isso, esse relatório não conterà os dados que são gerados pelo mesmo, como: número de participantes por categoria (estudantes, professores, comunidade, etc), oráculo do super poderes dos estudantes da escola (autoavaliação de habilidades sócio-emocionais), ranking detalhado com pontuação das Tribos X, vídeos produzidos pelos estudantes e número de aluno evadidos participantes da Gincana.

De acordo com informações da Secretaria de Educação, a escola possui 260 matriculados e 23 alunos infrequentes. No dia da Gincana, a coordenação relatou a presença de 250 estudantes, sendo 4 estudantes presentes na lista de alunos infrequentes.

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta ao formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de professores e gestão escolar:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?

Pessoa 1: Gostei muito

Pessoa 2: Gostei muito

Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola:

Pessoa 1: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 2: Estimulou o protagonismo dos alunos



Quanto você acha que a Gincana contribuiu para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?

Pessoa 1: Contribuiu muito

Pessoa 2: Contribuiu muito

Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?

Pessoa 1: Mentoras

Pessoa 2: Mentoras

O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?

Pessoa 1: As missões foram claras. Foi algo que mobilizou a escola positivamente e despertou para fazer eventos dessa natureza.

Pessoa 2: De tudo, principalmente de pintar o mural.

Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?

Pessoa 1: Sim

Pessoa 2: Sim

Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?

Pessoa 1: Melhorar o aplicativo. A acessibilidade não é boa. Tivemos muitas dificuldades para engajar os participantes online.

Pessoa 2: Levasse mais a comunicação para outros alunos (a).

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Heloisa Garcia

A jornada de mentoria começou com uma importante convergência de propósitos entre o gestor Clebson, que expressou como uma das suas metas no cargo recém assumido ampliar os horizontes e as oportunidades dos estudantes, e a Gincana, que tem como pilar justamente o protagonismo dos estudantes, a expansão de suas habilidades individuais e coletivas e o fortalecimento de seus laços com a escola. Ao longo do processo de quase dois meses, com 8 reuniões online e extensiva troca de mensagens por e-mail e whatsapp, foi necessário exercer flexibilidade, persistência e compreensão mútua diante das dificuldades que se apresentaram e retardaram algumas etapas (como inundação da escola, falta de professores, adoecimento da coordenadora, dificuldades relativas à conexão e uso do aplicativo).

A confiança do gestor na contribuição da Gincana para sua comunidade, assim como a participação ativa de outros membros como coordenadora e alunos do EJA, foram essenciais para o envolvimento intenso e saudável das tribos/equipes que competiram e de todos os presentes no dia da gincana, totalizando 250 alunos e 5 moradores. Foi um processo bastante desafiador para uma escola com as características da José Clemente - rural, com comunidades distintas nos dois turnos e com um gestor novo -, mas os resultados positivos e promissores são evidentes nas fotos e registros feitos no dia e, de forma contundente, no depoimento final do gestor Clebson: "Fizemos tudo de acordo com nossas



possibilidades. Foi muito boa a experiência. Os alunos(as) gostaram demasiadamente. Nossa escola está à disposição”.

4. Dia da Gincana e Celebração

Nos dias da Gincana (06/06/22) e da Celebração (10/06/22), a Escola recebeu a visita presencial da LiveLab, na pessoa de Gelmo Sousa (gerente de projetos).

O dia da Gincana foi realizado na E. M. José Clemente De Souza, localizada em Cachoeira Seca, segundo distrito de Caruaru, atendendo crianças e adolescentes da localidade e de comunidades vizinhas. Para garantir a participação do maior número de estudantes, a Comissão da Gincana optou por realizar duas gincanas: uma na parte da manhã com estudantes que moram nas proximidades da escola e uma pela tarde com aqueles que moram nos assentamentos circunvizinhos, ambas realizadas com as turmas de sexto a nono ano. Cada turma formou uma Tribo X e os Agentes X de cada uma lideraram a organização e realização das provas obrigatórias e regionais. O clima de coopetição era contagiante e se espalhava por toda a escola. Desde o pátio onde os estudantes estavam pintando o mural até o espaço em que aconteceram as apresentações do Show de Talentos, haviam grupos se articulando, conversas, brincadeiras, estudantes e professores dançando e se divertindo juntos.

Por conta das dificuldades de conexão com a internet e da indisponibilidade de recursos como um aparelho celular por boa parte dos alunos, o aplicativo da Gincana não foi usado, o que não foi empecilho para a organização do evento e a integração da comunidade escolar junto das atividades. Nos dois períodos a gestão escolar esteve bem presente e atuante na Comissão, que conseguiu preparar os momentos e propiciar os materiais e espaços para cada prova, dentro da realidade escolar. Os Game Masters estavam ao lado de suas Tribos instigando e auxiliando no que fosse necessário e os Agentes X deram um show de participação, liderança e criatividade, potencializando seus superpoderes e criando oportunidades para que a escola possa ter cada vez mais sua cara, suas cores e seja um espaço que os representa e promova o fortalecimento de vínculos entre todos.

A Celebração aconteceu na escola, junto de membros da Comissão da Gincana, professores que foram Game Masters e Agentes X das turmas do sexto, sétimo, oitavo e nono ano, a maioria do período da tarde. A articulação para o momento foi feita pela coordenadora Andréia em parceria com o estudante Riquelme e com 2 a 4 alunos de cada Tribo (sala).

Em roda, Gelmo, foi instigando os participantes a dizer seu nome, idade e contar o que mais gostaram durante o dia da Gincana. Palavras como “empolgante”, “divertida” e “muito boa” foram compartilhadas pelos estudantes com um tom de alegria e nostalgia. Depois, divididos em grupo, eles e elas também manifestaram quais os momentos mais tensos durante a preparação e realização das provas: nervosismo, vergonha, estresse e falta de cooperação por parte de alguns membros de suas tribos, foram alguns dos relatos. Trouxeram também em suas conversas histórias sobre como lidaram com os desafios e a coragem que tiveram para superá-los, vencer medos, expressar sua arte e se divertir junto com professores e colegas. O tema da saúde mental também foi pauta da reunião e os



estudantes acreditam que mais momentos como este precisam continuar acontecendo na escola, pois ajudam a fazer com que se sintam bem, fortalecendo o respeito, a criatividade e melhorando a relação entre eles. Um destaque desse encontro foi o desejo que os estudantes têm de continuar engajados em atividades como esta e até de assumiram a organização de mais eventos no ambiente escolar em parceria com professores e núcleo gestor. Cirandando, a Comissão, os GMs e os Agentes X celebraram sua participação na Gincana da Jornada X agradecendo uns aos outros pelo empenho e se abraçando para afirmar que juntos podem fazer da escola um lugar cheio de vida, protagonismo e felicidade.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação, após seis meses de realização da Gincana, a equipe da LiveLab entrará em contato com a Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X: metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões on-line orientando ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar a realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas da Liga, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo.

A Jornada X pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio. Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou +55 11 99633-5590)



Anexo 1: Cronograma da Gincana

GINCANA NO TURNO DA MANHÃ		
HORÁRIO	ATIVIDADE	LOCAL
07:30	-RECEPÇÃO -APRESENTAÇÕES DAS EQUIPES	NO PÁTIO DA ESCOLA
08:00	-INÍCIO DA GINCANA COM AS PROVAS DO MURAL	MURO PRINCIPAL
09:00	-SHOW DE TALENTOS	NO HALL DA ESCOLA
09:30	- HORA DO RANGO	NO HALL DA ESCOLA
10:00	- COMPETIÇÕES ESPORTIVAS	NO PÁTIO DA ESCOLA
11:00	- CONHECIMENTOS GERAIS COM EQUIPES FORMADAS POR 04 PARTICIPANTES	NO PÁTIO DA ESCOLA
12:00	-INFLUENCERS -HORA DA FAMA	SALA DE AULA

GINCANA NO TURNO DA TARDE		
HORÁRIO	ATIVIDADE	LOCAL
13:00	- ABERTURA DO EVENTO COM GRUPOS	PÁTIO ESCOLAR
14:00	- COMEÇANDO A GINCANA COM APRESENTAÇÕES - PROVAS DO MURAL	MURO PRINCIPAL
15:00	- SHOW DE TALENTOS - EQUIPES TALENTOSAS	NO HALL DA ESCOLA
15:40	- CONHECIMENTOS GERAIS -GÊNIOS DA TURMA	NO HALL DA ESCOLA
16:00	- HORA DO RANGO -TALENTOS CULINÁRIOS	NO HALL DA ESCOLA
16:30	- COMPETIÇÕES ESPORTIVAS	PÁTIO DA ESCOLA
17:30	-INFLUENCERS - HORA DA FAMA	SALA DE AULA



Anexo 2: Fotos do dia da Gincana





Relatório E. M. Landelino Rocha

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, dos 174 matriculados, 21 estavam como infrequentes. Já conforme informações prestadas pela gestão escolar, no momento de realização da Gincana havia 1 estudante evadido e após a realização da Gincana notou-se a frequência de 17 nomes que estavam presentes na lista de infrequentes.

Mesmo situada em área rural e apresentando os desafios de conexão, a escola apresentou um bom uso do aplicativo durante a Gincana: as três ligas formadas participaram com registros no Diário de Bordo integrado ao app (vide links Anexo), sendo que cerca de 50% dos estudantes acima de 13 anos se cadastraram (87 dos 174 matriculados), sendo eles:

Membros da Comissão	10
Equipe de Arbitragem	14
Game Master	3
Jogadores	87
Total de cadastros no aplicativo	114

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta aos formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de 04 pessoas participantes:

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



Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola	Estimulou o protagonismo dos alunos (100%) Outros: Fez com que os alunos mostra-se seus talentos e fez muitos se aproximarem (25%) Busca ativa, socialização entre docentes, discentes e família. (25%)
Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?	Contribuiu muito (75%) Contribuiu razoavelmente (25%)
Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?	Mentoras (25%) Webnários (25%) Site da Gincana (25%) Vídeos com exemplos de outras Gincanas (25%)
O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?	Pessoa 1: Metodologia clara, explicativa. Missões fazendo parte do cotidiano dos estudantes Pessoa 2: Sim, as provas foram bem praticadas e seus temas foram ótimos também Pessoa 3: Muito bom Pessoa 4: Foram claríssimas!
Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?	Sim (25%) Não (75%)
Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?	Pessoa 1: Realizar dia X seguindo a mesma logística da gincana, com atividades o dia inteiro, movimento na escola de forma a estimular o protagonismo e a interação entre toda comunidade escolar. Pessoa 2: Acho que um dia na semana ou mês poderíamos ter um momento divertido, mas que tbm faça com que os alunos mostrem os seus talentos ocultos Pessoa 3: Realizar outras gincanas ou projetos parecidos.

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Heloisa Garcia

A gestora Josélia mostrou-se receptiva à proposta da gincana, desde o primeiro contato com a mentora, embora tenha enfatizado que haviam realizado intensa e



diversificada busca ativa dos alunos e, naquele momento, só havia um aluno evadido na escola. Mesmo assim, ela se sensibilizou com o outro objetivo principal da Gincana: promover um ambiente de alegria, cooperação (competição + cooperação) e protagonismo entre os alunos. Ao longo das seis reuniões de zoom realizadas, a gestora teve imprevistos pessoais e ligados a compromissos com a SEDUC, que exigiram remarcações. Mesmo assim, prosseguiu com as tarefas/missões e foi envolvendo progressivamente mais membros da comunidade escolar, com destaque para o coordenador Marrone, que dinamizou o processo nas etapas finais.

Com cerca de 585 alunos de 1º a 9º ano EF, sendo cerca de 170 deles no 7º, 8º e 9º anos: aptos a vivenciar a parte da gincana que se desenvolve no aplicativo específico, formaram-se 3 Tribos que participaram com entusiasmo e espírito coletivo desde a preparação até a culminância da Gincana. Vale destacar que nos dias que antecederam a gincana, a escola recebeu a visita de um membro da Livelab (Gelmo) que pode validar ainda mais os preparativos da escola e fornecer orientações mais detalhadas sobre o uso do aplicativo na gincana.

4. Dia da Gincana e Celebração

No dia 10 de junho aconteceu a gincana, e a comunidade de Landelino Rocha vivenciou o processo integralmente e explorou os recursos do aplicativo, com postagens de divulgação em redes sociais (não somente pelos estudantes, como inclusive pela gestão), e registros detalhados pelas Tribos durante o dia da gincana. Com um total de 10 Provas, sendo 3 regionais, buscaram valorizar a cultura nordestina, e não se limitaram aos muros da escola: usaram uma grande tenda em frente à mesma e fizeram uma horta em uma creche parceira. No final do dia, com a inserção de pontuação no aplicativo (liderada pelo coordenador Marrone), a Tribo Alphasx se sagrou campeã, com 3508 pontos.

Na última reunião virtual de fechamento, foram vários os depoimentos expressando a satisfação de toda a equipe com os resultados. Destacamos dois: professora Vânia (game master): “os alunos se engajaram muito. Foi incrível ver a dedicação deles e das famílias. Não houve nenhum incidente”. Josélia (gestora) “foi muito positiva a socialização das mães: algumas que estavam brigadas, trabalharam juntas e se integraram. A gincana promoveu uma competição saudável e ajudou a humanizar a comunidade que estava distanciada.” E, para finalizar, a gestora deverá fazer uma gincana adaptada com alunos de EF I no segundo semestre: eles participaram desta gincana, mas ela quer colocá-los como protagonistas também.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as)



envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo em diferentes espaços da escola





Utilização do APP para a Gincana, registrando cadastro de provas regionais e ranking de pontuação entre Tribos X da escola



Página web da escola: <https://escola.gincanadajornadax.org.br/landelinorocha>

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

- Tribo Alphas X: <https://www.tiktok.com/@guerreirosxx>
- Tribos Guerreiros X: <https://www.tiktok.com/@gincanaxlr>
- Tribo Águias X: https://www.tiktok.com/@TRIBO_AGUIASX



Relatório E. M. Professora Iva - Alfredo Pinto - Duda Umbuzeiro

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, a escola possui 191 matriculados e nenhum estudante evadido. Apesar das adversidades locais por se situar em zona rural, a escola fez uso do aplicativo para registro das pontuações (vide Ranking Anexo), apresentou 1 das 4 Tribos com registros online no Diário de Bordo (Anexo) e contou com um total de 52 pessoas cadastradas, sendo elas:

Membros da Comissão	6
Equipe de Arbitragem	7
Game Master	4
Jogadores	35
Total de cadastros no aplicativo	52

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta ao formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de 01 pessoa participante:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?	Gostei razoavelmente
Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola	Estimulou o protagonismo dos alunos
Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?	Contribuiu razoavelmente



Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?	Manual
O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?	Razoável
Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?	Sim
Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?	Salas climatizadas, merenda boa

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Heloisa Garcia

A construção desta Gincana foi peculiar e desafiadora, pois englobou três escolas rurais – Professora Iva, Alfredo Pinto e Duda Umbuzeiro -, todas sob a condução da mesma gestora, Geane. No primeiro contato, ela expressou ter gostado da proposta como um todo, do clima de mistério que envolveria os alunos e do fato de que poderia ser uma única gincana integrando as três escolas já que, embora independentes, ela relatou que costumava fazer reuniões com todos os professores, sendo que a maioria leciona em duas ou três delas. Expressou preocupação com o fato de muitos estudantes não possuírem celular: relatou que durante a pandemia não foi raro uma mãe precisar dividir o acesso do seu celular com 4 ou 5 estudantes para realizarem as tarefas remotas. E, também, com a má qualidade da internet, o que ficou evidenciado já na nossa terceira reunião por zoom, em que eles não conseguiram ligar a câmera nem o áudio e acabamos nos comunicando somente pelo chat. Mesmo com estas dificuldades, a receptividade foi positiva, também por outros membros da escola, como a professora Mariana, da sala de recursos das três escolas, que afirmou: “estou muito empolgada: a gincana será muito importante para nós”.

Ao longo das sete reuniões virtuais realizadas, mantivemos o fluxo constante de trocas de informações (preferencialmente por zoom e whatsapp) e realização das tarefas/missões, resultando na formação de quatro Tribos, que mesclaram estudantes de diferentes escolas e/ou de anos escolares distintos. A gestora mostrou-se organizada e tranquila no uso do aplicativo, bem como a professora Mariana, já mencionada, que tomou a frente do processo e não mediu esforços para que a comunidade de estudantes pudesse vivenciar ao máximo a gincana na forma virtual. Desde o início do processo, Geane buscou envolver e “ouvir os alunos” integrantes da Comissão. Nos dias que antecederam a gincana, a escola recebeu a visita de um membro da Livelab (Gelmo) que pôde constatar esse empenho e auxiliar nos detalhes finais da organização da grande festa.

4. Dia da Gincana e Celebração

No dia 10 de junho realizou-se a gincana no período da tarde como previsto, mediante o esforço da gestora de garantir transporte e alimentação para os estudantes das diferentes comunidades. Não conseguiram fazer chamada, mas acreditam que, pelo menos, 150 estudantes conseguiram participar, com muita



alegria e dedicação. Embora não tenham utilizado o aplicativo para a pontuação das provas (todas as obrigatórias mais as três regionais), que foi realizada nas planilhas impressas. A Prof. Mariana fez questão de, na manhã seguinte, inserir todos os pontos no aplicativo, para completar o processo integralmente, permitindo que o ranking ficasse devidamente registrado.

Também houve empenho para realizar a celebração nas três comunidades, no dia 17, promovendo momentos de reflexão com estudantes, que terminaram em dança e mais festa entre os estudantes. Alguns depoimentos: “gostei muito do engajamento que teve, foi bem divertido, foi uma experiência nova” (aluna Íris); “Eu gostei muito de poder mostrar meu talento, na dança e também no futebol. Foi muito bom, porque no tempo de pandemia a gente não teve nada disso” (aluno Leandro); “Eu gostei muito do desempenho da equipe, foi bem divertido, um momento único” (aluno Mateus).

Na reunião de fechamento com a mentora, dois pontos merecem destaque pelos membros da escola: 1) as regras da gincana (sobre penalidades para agressão física e verbal) foram muito úteis e bem recebidas pelos estudantes, o que favoreceu 2) o clima de competitividade saudável, sem rixas entre eles. Holanda, coordenadora, reconheceu o receio no início do processo e enfatizou que estava muito agradecida e encantada com o que havia testemunhado e que era necessário “trazer mais momentos como este para a rede pública”.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo em diferentes espaços da escola





Utilização do APP para a Gincana, registrando cadastro de provas regionais e ranking de pontuação entre Tribos X da escola

RANKING
Clique no link para ver a pontuação detalhada

1ª - Purple In Action	2723 PTS
2ª - Cavaleiros de Troia	2168 PTS
3ª - The Wizards	1715 PTS
4ª - Água e Ação	1212 PTS

Provas Regionais
Cabo-de-guerra e outras competições coletivas que vão animar a galera! Importante: as Tribos deverão incluir estudantes com 12 anos ou menos em seus times!

Data: 10/06/2022 Horário: 14:00 Local: Escola

Página web da escola: <https://escola.gincanadajornadax.org.br/alfredodudaiva>

Registros em vídeo da Gincana na escola, no Tik Tok pelo Diário de bordo da Tribo Cavalos de Troia: <https://www.tiktok.com/@cavalos.de.troia>



Relatório E. M. Josélia Florêncio da Silveira

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, dos 261 matriculados e 110 estavam como infrequentes. Já a gestão escolar informou no dia 17/05 que, no momento em que a Gincana estava sendo realizada, eram 283 matriculados e 82 infrequentes, ou seja, cerca de 201 alunos(as) frequentes.

Com relação ao uso do aplicativo, a escola realizou sua Gincana de forma híbrida, com movimentação online e no mundo real: as três ligas formadas possuem registros em vídeo no Diário de Bordo e no Feed integrado ao app (vide links Anexo), sendo que cerca de 55% dos estudantes com frequência na escola também estavam cadastrados (110 dos 201 estudantes frequentes), sendo eles:

Membros da Comissão	10
Equipe de Arbitragem	6
Game Master	3
Jogadores	110
Total de cadastros no aplicativo	129

Ainda, no aplicativo não houve registro de cadastro de aluno(a) evadido(a), porém a gestão da escola informou o retorno de uma aluna (Jéssica) que foi contactada e aceitou o convite para retornar à escola durante a Gincana. Ela e seu familiar responsável enviaram agradecimentos via áudio pelo WhatsApp: “Recebi o convite dos meus amigos, vou continuar e terminar meus estudos. Obrigada pelo projeto, foi muito bom”.



Além disso, após a realização da Gincana, em resposta aos formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de 04 pessoas participantes:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?	Gostei muito (50%) Gostei razoavelmente (50%)
Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola	Estimulou o protagonismo dos alunos (100%)
Quanto você acha que a Gincana contribuiu para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?	Contribuiu muito (50%) Contribuiu razoavelmente (50%)
Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?	Mentoras (75%) Manual (25%)
O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?	Pessoa 1: Sim Pessoa 2: Não Pessoa 3: Foram ótimas. Só deveríamos ter mais tempo para organizar
Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?	Sim (25%) Não (75%)
Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?	Pessoa 1: Que a gincana fosse ao longo do ano, com maior tempo

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Sônia Maria Pelegrini

O Gestor José Cícero nos recebeu muito bem, procurou entender todo o processo da gincana, e, junto com a equipe, definiu que a gincana seria com a EJA, uma vez que o maior problema de ausência de alunos na escola é com os jovens e adultos. Assim, passou a responsabilidade da gincana para a coordenadora pedagógica Patrícia, que é responsável pelo turno da noite. A dificuldade inicial foi montar a comissão, em função dos poucos funcionários neste turno, mas conseguimos organizar incluindo mais alunos na comissão. Foram 3 reuniões de Zoom e muitas conversas por whatsapp, tanto com o Gestor, como com a coordenadora, para ajudar a organizar a comissão, as ligas e as tribos. Muita dificuldade de marcar horários com eles, em função dos 3 turnos da escola. Mesmo assim, quando entenderam o processo, tanto o gestor como a coordenadora Patrícia organizaram a comissão e encaminharam os processos de forma a envolver todos os professores e alunos(as).



São cerca de 260 alunos matriculados na EJA, sendo que a frequência é muito baixa, segundo os gestores. Para a organização da comissão, das ligas e tribos, foram necessárias reuniões online, ligações e mensagens via WhatsApp com o gestor, a comissão e a coordenadora. Formaram 3 tribos e organizaram as provas em dois dias, em função do tempo de permanência dos alunos na escola ser de apenas 2 h 30 min. O destaque aqui é que todo o processo foi discutido entre todos os professores, esse trabalho em grupo permitiu realizar as provas em menos tempo, adaptando para a realidade da escola, além da Gincana em si ter sido dividida em 2 dias para melhor aproveitamento e cumprimento das provas.

4. Dia da Gincana e Celebração

Nos dias 14 e 15 de junho aconteceu a gincana na escola, com as seguintes provas: dia 14/06 - Esportes (queimada), Mural e Influencers e no dia 15/06 – Conhecimentos Gerais, Show de Talentos e Lanche. As tribos disputaram as provas com bastante entusiasmo, trazendo a cultura nordestina e os costumes da região em cada prova, com o engajamento dos alunos e da comunidade. Apresentaram músicas regionais, comidas típicas da região e do período dos festejos juninos de Caruaru. As tribos movimentaram muito a escola, os alunos levaram suas famílias e até os filhos pequenos participaram da festa. No final do dia, com os pontos inseridos no App, a tribo “Os incríveis” venceu a disputa com 328 pontos.

O destaque para a escola Josélia Florêncio foi o engajamento de ex-alunos da escola que foram convidados para participar da gincana e que tinham desistido de estudar. Com a participação na gincana, uma ex-aluna resolveu voltar aos seus estudos, procurando sua outra escola, de ensino médio, e retomando seus estudos. O depoimento da jovem e de seu familiar foram gravados via áudio Whatsapp e divulgados no texto da revista “Educação”, no artigo sobre a Gincana da Jornada X. Seu testemunho é marcante e diz: “recebi o convite dos meus amigos para participar da gincana e resolvi voltar para a escola e concluir meus estudos” (vide link Anexo). Esse caso ilustra e reafirma a importância das escolas em abrir as portas da sala de aula e expandir para toda a comunidade, visto o impacto que pode ocorrer inclusive em outras instituições de ensino, além disso fica claro a complexidade que se encontra no controle e registro de retorno de estudantes infrequentes.

A coordenadora Patrícia, informou que a missão 5 - Celebração foi realizada e que deu tudo certo, porém “houve pouca aceitação em relação a quem ficou em segundo e terceiro lugar, por que não acharam justo”. Orientei para que retomasse a questão no retorno do recesso fortalecendo o objetivo maior do jogo que é a “coopetição”, e ainda, que o maior troféu da escola Josélia Florêncio é ter extrapolado os muros escolares e ter conseguido, convencer a ex aluna Jéssica a importância de retomar os estudos, para que possa atingir os objetivos da vida dela. Dialogar com os alunos para ver o quanto eles cresceram no processo da



construção do jogo e o quanto fortaleceram os laços, sendo todos vencedores, como ocorreu em todas as outras escolas de Caruaru.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo em diferentes espaços da escola, no turno noturno, com estudantes, seus familiares e profissionais da escola





Utilização do APP para a Gincana, registrando cadastro de pontos e ranking de pontuação entre Tribos X da escola



Página web da escola: <https://escola.gincanadajornadax.org.br/joseliaf>

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

- Tribo Os Incríveis X: <https://www.tiktok.com/@andrezamaria563>
- Tribos Os Mercenários X: <https://www.tiktok.com/@anso252>

Registro de retorno de aluna evadida registrado em via jornalística: <https://revistaeducacao.com.br/2022/07/04/gincana-jornada-x-em-caruaru/>



Relatório E. M. Maria Félix de Lima

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, dos 218 matriculados, 24 estavam como infrequentes. Já conforme informações prestadas pela gestão escolar, no momento de realização da Gincana havia a presença de 1 estudante evadido apesar do mesmo não estar cadastrado no aplicativo. Ressalta-se que não houve o repasse da escola sobre os números de presença das crianças e jovens antes, durante ou após da data da Gincana.

Durante a aplicação da Gincana não foi possível utilizar plenamente as funcionalidades do aplicativo, devido a realidade escolar descrita no item 3 deste relatório. Ressalta-se que inicialmente houve o cadastramento de membros da comissão, equipe de árbitros, professores Game Masters e Agentes X. Ao final do dia de culminância, o responsável na escola pela Gincana subiu a pontuação das Tribos X e o ranking final pode ser visto no Anexo. Os Diários de Bordo das tribos com os registros em vídeos são apresentados no Anexo. As informações que puderem ser recolhidas na plataforma online se apresentam a seguir:

Membros da Comissão	7
Equipe de Arbitragem	8
Game Master	4
Jogadores	70
Total de cadastros no aplicativo	89



Além disso, após a realização da Gincana, em resposta aos formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de 02 pessoas participantes:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?	Gostei muito (100%)
Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola	Estimulou o protagonismo dos alunos (100%)
Quanto você acha que a Gincana contribuiu para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?	Contribuiu muito (100%)
Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?	Mentoras (50%) Manual (50%)
O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?	Pessoa 1: Excelente Pessoa 2: Sim, só acho que deveriam liberar o oráculo para a comissão também
Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?	Sim (50%) Não (50%)
Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?	Pessoa 1: Que essa gincana aconteça frequentemente

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Maria da Conceição da Silva Barros de Souza

A Escola Maria Félix de Lima fica em uma área rural e possui uma ampla área externa, o que contribuiu para a realização da gincana. O gestor Guilherme, que foi aluno e professor da escola, desde o início demonstrou muita empolgação, comprometimento com a comunidade em que a escola se insere, interesse pela Gincana e disponibilidade para contribuir. Ele próprio já vinha se dedicando a uma busca pelos estudantes evadidos, indo à casa de alguns e apresentando novos projetos, na tentativa de tornar a escola mais atrativa para os jovens. Questões como a dificuldade de conexão com a internet, a demanda gerada pela rotina da escola e pela SEDUC e o adoecimento do gestor dificultaram a marcação e realização de algumas reuniões, mas não impediram que os estudantes, em particular, e a comunidade escolar, como um todo, se envolvessem com a Gincana. Durante todo o período de organização utilizamos e-mails, reuniões pelo Zoom, mensagens e áudios de WhatsApp, como formas de contato com o gestor, bem como com os professores e estudantes. Foram 8 encontros de Zoom, 14 sequências de e-mails, áudios e inúmeras mensagens de WhatsApp.



A partir da definição da comissão e dos Game Masters destacamos a atuação dos estudantes Emanuel e Estefany, do 9º ano, como membros da Comissão da Gincana, que contribuíram para um grande envolvimento de toda a comunidade escolar. Todas as Tribos se cadastraram no aplicativo e os estudantes estavam bem engajados. Alguns vídeos postados antes do dia da Gincana não apareceram no aplicativo em função de questões do Tik Tok, mas todas as Tribos viveram a experiência do jogo tanto no meio digital como no mundo real. A animação era evidente, como revela o depoimento do gestor: “Não é fácil mesmo, no entanto faço pelos alunos e alunas. Nunca deixarei de fazer o melhor! Foi lindo demais!!!”

4. Dia da Gincana e Celebração

A Gincana aconteceu no dia 27 de junho, durante todo o dia. As Tribos competiram em todas as provas obrigatórias. Mesmo que alguns vídeos postados no Tik Tok ainda não estivessem aparecendo no aplicativo, os árbitros puderam fazer a pontuação de todas as provas por lá, depois de assistir o que estava concentrado nos celulares dos estudantes. As 4 Tribos se envolveram, lindamente, bem como o gestor, a comissão, os Game Masters e toda a comunidade escolar. Houve, pelo menos, um registro da presença de um aluno evadido. A Tribo Os Guerreiros obteve a maior pontuação e houve muita vibração, por parte de todos.

Não tivemos registro da Celebração, mas a última reunião aconteceu com a participação dos dois estudantes da comissão, no dia 30 de junho. Neste momento, destacamos o depoimento do estudante Emanuel sobre o vídeo do Cabo de Guerra: “Foi muito legal! Foi muito rápido. Umas equipes eram mais fortes que as outras. Eu virava e já tinha acabado. Esse daqui inclusive era um aluno evadido, esse de amarelo.” E sobre a Gincana, como um todo: “Foi muito legal! Deu trabalho essa questão da pontuação, mas deu certo”.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas



disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo em diferentes espaços da escola





Utilização do APP para a Gincana, registrando cadastro de provas regionais e ranking de pontuação entre Tribos X da escola



Página web da escola: <https://escola.gincanadajornadax.org.br/mariafelix>

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

- Guerreiros: <https://www.tiktok.com/@triboguerreiros>
- Girassol: https://www.tiktok.com/@tribox_girassol
- Os Melhores: https://www.tiktok.com/@os_melhores_0



Relatório E. M. Manoel Limeira

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, dos 139 matriculados, 4 estavam como infrequentes. Durante a aplicação da Gincana não foi possível utilizar plenamente as funcionalidades do aplicativo, devido a realidade escolar descrita no item 3 deste relatório. Ressalta-se que inicialmente houve o cadastramento de membros da comissão, equipe de árbitros, professores Game Masters e Agentes X. Posteriormente ao dia de culminância, o responsável na escola pela Gincana subiu a pontuação das Tribos X e o ranking final pode ser visto no Anexo. Também não houve cadastro de alunos evadidos e não foram utilizados os Diário de Bordo, portanto não houve registro em vídeos na plataforma online. As informações que puderem ser recolhidas se apresentam a seguir:

Membros da Comissão	7
Equipe de Arbitragem	10
Game Master	4
Jogadores	31
Total de cadastros no aplicativo	52

Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.



3. Mentoria da Gincana

Mentora: Heloisa Garcia

Desde o primeiro contato, a principal preocupação do gestor Severino foi com as dificuldades locais, da própria escola, que poderiam dificultar a realização da gincana. Trata-se de uma escola rural, com crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade, num prédio vertical, com salas pequenas (sem quadra) e com conexão ruim de internet (inclusive operadores de telefonia móvel não pegam lá). Mesmo assim, ele não mediu esforços para mobilizar sua equipe e realizar o máximo possível, sempre prestativo e cordial nos contatos: 9 reuniões por zoom, além de farta troca de mensagens por whatsapp) Apesar de uma semana de licença médica, manteve o fluxo dos contatos atendendo as demandas da SEDUC, uma delas que, inclusive, acarretou no adiamento da gincana, que seria no dia 20 e acabou por se realizar no dia 27/06. Vale destacar que o gestor mencionou que se orgulha da comunidade escolar, pois possuem o maior IDEB da rede (7,1).

Com relação à construção da Gincana propriamente dita, foi visível a dedicação e organização do gestor e da Comissão da Gincana, que se preocuparam com questões de transporte e alimentação dos estudantes no dia da culminância, que resultou na formação de 4 Tribos. Infelizmente, nas vésperas da gincana o gestor contraiu covid e não pode estar presente, o que não impediu a união e a superação de todos para realizar todas as 10 Provas (incluindo a horta e os esportes, mesmo frente a falta de espaço).

4. Dia da Gincana e Celebração

No dia 27 de junho aconteceu a gincana e, embora os estudantes não tenham podido vivenciar mais a parte digital diante a realidade da escola, a empolgação, a alegria e o envolvimento contagiaram a todos, de diferentes idades. Muitas provas foram realizadas da forma possível, dentro das salas de aula. Dois pontos que se destacaram na escola foram a participação de familiares nos encontros online e a presença ativa de funcionários não docentes (serviços gerais, administrativos), demonstrando a união e valorização de todos, cada um contribuindo com seu poder do "X".

Na última reunião virtual de fechamento, foi expressiva a presença de 8 membros da escola, incluindo o gestor, e os depoimentos foram comoventes. Diante da provocação da mentora para os presentes - "o que eu descobri com a gincana" -, destacamos algumas respostas: "eles são alunos muito sabidos" (Bianca); "descobri que eles sabem o que querem, têm força de vontade" (Lenny); "foi surreal: eu vi no olhar deles a importância de participar. Foi a primeira vez que eu participei organizando! Agradeço muito essa oportunidade que vocês nos deram" (Horaciana); "as crianças aproveitaram muito: mexeu com a cabeça deles" (Talita, mãe); "fortaleceu mais o pensamento – a união faz a força" (Gisele). A professora Denise disse que "a gincana veio no tempo certo: eles voltaram a brincar" e concluiu trazendo o depoimento do aluno Elisson (9º ano): "foi muito gratificante. Eu só ficava no celular e a gincana veio pra mostrar que a gente precisa brincar, que é bom brincar e não ficar só no telefone" - que ela ouviu no momento de celebração e reflexão com os estudantes.



5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

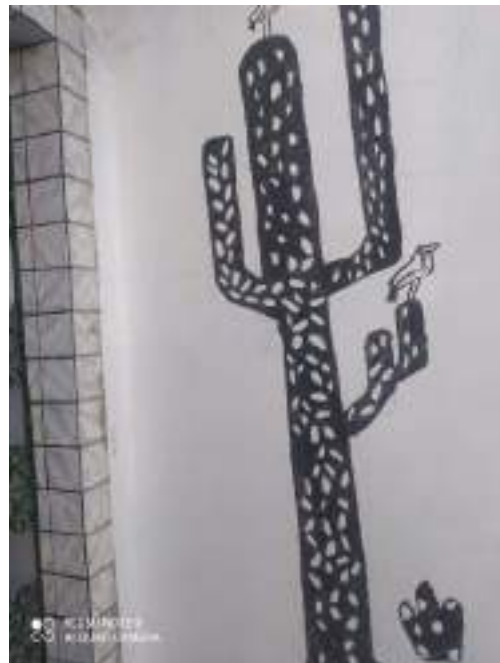
Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo nos espaços da escola





Utilização do APP para a Gincana, registrando cadastro de provas regionais e ranking de pontuação entre Tribos X da escola



corrida do saco
brincadeira que utiliza o saco para correr.

Data: 27/06/2022 Horário: 14:00
Local: escola Manoel Limeira

corrida do ovo
brincadeira que utiliza a colher e o ovo para correr.

Data: 27/06/2022 Horário: 14:20
Local: escola Manoel Limeira

cabo de guerra
prova de esporte, onde todas as equipes vão participar.

Data: 27/06/2022 Horário: 09:15
Local: escola Manoel Limeira

Página web da escola: <https://escola.gincanadajornadax.org.br/manoellimeira>



Relatório E. M. Presidente Kennedy Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, dos 309 matriculados no EFII, 41 estavam como infrequentes. Já conforme informações prestadas pela gestão escolar, no momento anterior ao dia de culminância da Gincana haviam 222 e 95 matriculados do EFII e do EJA, respectivamente, totalizando 317 alunos(as). Desses, 5 estudantes evadidos são dos 6, 7, 8 e/ou 9º anos, enquanto 19 são jovens e/ou adultos, o que resulta em 24 estudantes infrequentes. Ainda de acordo com a escola Presidente Kennedy, no dia da Gincana haviam presentes 117 estudantes do EFII e 44 do EJA. A escola não informou se houve presença dos jovens do ensino médio e de alunos(as) infrequentes nesse dia.

A comunidade escolar apresentou um bom uso do aplicativo durante a Gincana: as 5 ligas formadas participaram com registros no Diário de Bordo integrado ao app (vide links Anexo), sendo que cerca de 57% dos estudantes acima de 13 anos se cadastraram (182 dos 317 matriculados), o que permitiu uma amostra representativa do ambiente escolar para colher informações sobre a saúde emocional, sendo eles:

Membros da Comissão	7
Equipe de Arbitragem	8
Game Master	5
Jogadores	182
Total de cadastros no aplicativo	202



Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.

3. Mentoria da Gincana

Mentoras: Adriana Odone Fabri e Sonja Garcia Goularte

No desenvolver dos trabalhos com a escola não houveram intercorrências, a equipe e professores nos receberam bem e foram muito responsáveis e simpáticos. A comunicação se deu através de 3 encontros via zoom e whatsapp. Em alguns momentos o encontro com a escola foi um pouco difícil em vista das demandas internas, o que não impediu de que realizassem uma linda gincana. Quase que na totalidade da implementação da gincana, o contato foi diretamente feito com o gestor José Batista, que se mostrou extremamente dedicado aos trabalhos, tanto na escola como na Gincana. Todos os contatos que e reuniões foram produtivas e durante as semanas finais houve maior apoio de algumas pessoas da Comissão como, por exemplo, o professor de educação física.

Todas as Tribos se cadastraram no aplicativo e o engajamento foi visível. Alguns vídeos postados não apareceram no aplicativo em função de questões do Tik Tok, mas todas as Tribos viveram a experiência do jogo tanto no meio digital como no mundo real. A quantidade inicial de alunos e comunidade nas tribos aumentou com o decorrer do processo, nos últimos dias a adesão foi maior e pudemos perceber que a comunidade escolar foi muito importante para a organização da gincana. A escola fica localizada em uma área de comunidade simples, mas muito unida. O relato da estudante ilustra o fato: “Foi muito bom, veio muita gente de fora participar que a gente - comissão - e jogadores convidaram.” (Mariane, Comissão).

4. Dia da Gincana e Celebração

No dia 27 de junho, foi realizada uma gincana linda e emocionante, apesar do pouco espaço na escola, todos puderam desenvolver as provas, que foram adaptadas à realidade física. Pelas devolutivas tanto em fotos como em vídeos, percebemos que foi um dia de muita alegria e vibrações positivas. Tivemos a presença da Supervisora do Projeto da Gincana na LiveLab, Thamara, no dia de culminância, que colheu registros emocionantes. Tudo isso devido a responsabilidade e engajamento na construção das ações, desde o início.

Ressalta-se, que a escola teve no dia da gincana a presença de mais de 15 ex-alunos, que hoje se encontram no Ensino Médio, que foram prestigiar o momento e confessaram que gostariam que ela fosse realizada também nas escolas em que estudam, o que demonstra o interesse pelo aprender brincando inclusive dos jovens dessa faixa etária. O depoimento do estudante jogador Talisson foi que “a gincana foi boa porque pudemos nos aproximar mais dos colegas e trazer muita gente que tinha saído da escola e muita gente também que queria conhecer a escola” (Agente X).

Quanto ao momento de Celebração, a última missão foi realizada dois dias após a gincana e culminou com gravações em vídeo das Tribos, Game Master e



Comissão dizendo: “quando o aluno se torna protagonista nessas atividades, ele mostra realmente seu talento (...), agora a gente já sabe que a proposta pode enriquecer outras atividades futuras” (Evaldo, professor); “Foi maravilhoso, muito gratificante e quero denovo!” (Mycaelly, aluna da comissão); “Nos unimos, teve uma comunhão que não estava acontecendo na escola (...) com a gincana fizemos grupos no whatsapp e estudamos juntos” (Gislayne, professora Game Master); “Ajudou muito os alunos a se desenvolverem pessoalmente, a se apresentarem em público, cantarem, dançarem” (Mávia, professora Game Master); “Fiz muitos amigos que eu não conhecia” (João, Agente X). “Foi muito bom, a gente comemorou bastante, foram muitas experiências e muitas risadas” (Alana, Agente X).

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana

Provas da Gincana acontecendo em diferentes espaços da escola, com o uso das ferramentas digitais e aplicativo da Gincana





Utilização do APP para a Gincana, registrando o ranking de pontuação entre Tribos X



Página web da escola: <https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolapreskennedy>

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

- Alpha: <https://vm.tiktok.com/ZMN2ga2Vb/>
- Todos por um: <https://vm.tiktok.com/ZMN2t7cMy/>
- Fênix: <https://vm.tiktok.com/ZMN2w8qju/>
- Tropa de Elipse: <https://vm.tiktok.com/ZMNFegVMD/>
- Liga da Justiça: https://www.tiktok.com/@tribo_da_justica



Relatório E. M. Professora Laura Florêncio

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, dos 854 matriculados no EFII, 105 estavam como infrequentes. Já os dados informados pela gestão escolar no momento anterior a Gincana são de 760 matriculados do EFII e 173 do EJA, totalizando 933 alunos e alunas. Desses, 56 são evadidos dos anos finais do Fundamental II e 139 são evadidos jovens e/ou adultos, assim temos um total de 195 infrequentes.

Ainda de acordo com a escola Laura Florêncio, antes do dia da Gincana havia presente uma média de 754 estudantes do EFII e 128 do EJA frequentando as aulas. A escola não informou os números de presença dos jovens na data de culminância do processo e se haviam evadidos, contudo a partir da comparação entre as matrículas no início do período letivo e a frequência mais próxima a gincana, nota-se o impacto junto aos alunos e alunas do EJA uma vez que no início do semestre a presença era em torno de 34 estudantes (173 menos 139) e com o decorrer do tempo e processo da gincana passou para 128 estudantes. Com relação aos números do EFII não houveram mudanças significativas. Como a escola não informou os dados no dia em si ou após a Gincana, não foi possível continuar esse acompanhamento. Da mesma forma, também não foi repassado a quantidade de alunos infrequentes que retornaram.

A escola encontrou ao longo do processo muitas dificuldades com relação ao uso das tecnologias, particularmente com a instalação e cadastro no aplicativo. Dessa forma, a gincana seguiu alguns moldes mais tradicionais para contabilização dos pontos. Como houve somente o cadastramento de cerca de 8% dos estudantes acima de 13 anos no app (75 de 933), não houve uma amostra representativa do ambiente escolar e, portanto, não é possível apresentar os dados que são gerados pelo mesmo, como: oráculo do super poderes dos estudantes da escola (autoavaliação de habilidades sócio-emocionais), número de aluno evadidos



participantes da Gincana e ranking detalhado com pontuação das Tribos X. Ainda assim, os estudantes não deixaram de experienciar o meio digital, além do mundo físico, postando os vídeos produzidos em seus Diários de Bordo no Tik Tok independente de serem ou não linkados ao app (vide links Anexo). Dentre os que se cadastraram no app, temos:

Membros da Comissão	11
Equipe de Arbitragem	8
Game Master	5
Jogadores	75
Total de cadastros no aplicativo	99

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta ao formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de 07 pessoas participantes:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?	Gostei muito (100%)
Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola	Estimulou o protagonismo dos alunos (100%) Outros: Promoveu a integração entre os professores (14%)
Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?	Contribuiu muito (100%)
Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?	Mentoras (50%) Manual (50%)
O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?	Pessoa 1: Ótima, o engajamento dos alunos foi maravilhoso, devido a empolgação para envolver toda a escola Pessoa 2: Maravilhosa. Conseguimos desenvolver tanto o protagonismo, quanto a autonomia dos alunos! Pessoa 3: Foram objetivas e houve clareza nas orientações Pessoa 4: Foi ótima, o único problema foi ela ocorrer na semana das avaliações! Ficaram bem claras! Pessoa 5: Sim, foram muito claras e a pessoa de Conceição (Mentora) foi de fundamental importância



	Pessoa 6: Sim. Tanto o app, quanto o manual são auto explicativos, muito intuitivos! Pessoa 7: Sim
Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?	Não (100%)
Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?	Pessoa 1: Trazer mais atividades lúdicas, que deixem eles se divertirem enquanto aprendem Pessoa 2: Criação de jogos Pessoa 3: O aplicativo da gincana poderia ser disponibilizado pelo IOS Pessoa 4: Trazer atividades extra-escolares, jogos didáticos, pois assim mostra aos alunos maneiras diferenciadas de ensino, para ocorrer assim a aprendizagem! Pessoa 5: Que sempre tenha reunião com esses estudantes e que seja desenvolvida outras idéias independente da gincana Pessoa 6: Realizar atividades tão dinâmicas quanto a gincana... Poderia se reproduzir cada missão da gincana de forma individual, durante as aulas.

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Maria da Conceição da Silva Barros de Souza

A Escola Professora Laura Florêncio fica em um bairro com algumas questões de violência, deflagradas pela existência de torcidas organizadas de times de futebol da região. No entanto, essas questões, o afastamento de professores por questões de saúde, a grande demanda da SEDUC, a dificuldade de conexão com a internet e de participação dos estudantes do primeiro turno e da EJA, não impediram que os estudantes, especialmente do segundo segmento, se envolvessem com a Gincana. Durante todo o período de organização da Gincana, utilizamos e-mails, mensagens, áudios e ligações de WhatsApp, reuniões pelo Zoom (inclusive com auxílio do áudio do WhatsApp ao mesmo tempo), como formas de contato com o gestor Wilson, com as coordenadoras pedagógicas Maria das Graças e Maria do Carmo, bem como com os professores e professoras da Comissão e Game Masters. Foram 9 encontros de Zoom, 12 sequências de e-mails, pelo menos 3 ligações de WhatsApp e inúmeras mensagens.

O tempo entre o primeiro contato com o gestor e a formação da comissão da gincana foi longo e com a participação de poucas pessoas nas reuniões de zoom e webinários. A partir daí, no entanto, especialmente pelo engajamento das coordenadoras Maria das Graças e Maria do Carmo, bem como da professora Michelle, houve um grande envolvimento de toda a comunidade escolar. Várias



reuniões aconteceram na escola para a definição das Provas e os estudantes começaram a se organizar rapidamente em Ligas e Tribos, apesar da dificuldade de acesso ao aplicativo, seja pela qualidade da conexão com a internet, pela falta do celular ou pela falta de tempo, por parte dos Game Masters, para a orientação. Algumas Tribos, apesar de pequenas no aplicativo, estavam bem maiores, presencialmente, mas uma delas não conseguiu se cadastrar por ter se formado na véspera da Gincana. A primeira Game Master precisou ser substituída e seus estudantes foram orientados a se incorporarem às outras Tribos. A animação era evidente, como revela o depoimento do gestor, ao final da Gincana: “Acabamos as organizações a pouco. Tudo correu muitíssimo bem. Agradeço demais por tudo.” E das Coordenadoras - “Sentimentos: alegria, dever cumprido e gratidão.” (Maria do Carmo); “Foi um prazer trabalhar em parceria com vocês, ficamos emocionados hoje.” (Maria das Graças)

4. Dia da Gincana e Celebração

A Gincana aconteceu no dia 28 de junho, apenas na parte da tarde, horário que concentrava o maior número de estudantes acima dos 13 anos de idade, participantes das Tribos. As Tribos competiram em todas as provas obrigatórias e uma prova regional (Lanche – 13h30, Cordel – 14h, Mural - 14h30, Horta - 14h30, Esportes - 15h, Show de Talentos - 15h30, Conhecimentos Gerais - 15h30, Influencers – 16h). Os registros da pontuação foram feitos em tabelas, porque uma Tribo não se cadastrou. Houve o relato por parte da comissão de que muitos alunos não registraram sua presença neste dia. Outra questão ocorreu com a Tribo do Resgate, que não compareceu e, portanto, não pontuou, em função da desmobilização gerada pela ausência da Game Master, que precisou se afastar às vésperas por COVID-19. As 4 Tribos presentes se envolveram, lindamente, bem como o gestor, a comissão, os Game Masters e toda a comunidade escolar. A Tribo No Limite obteve a maior pontuação e houve muita vibração, por parte de todos.

A celebração aconteceu no dia 05 de julho. Os estudantes foram reunidos na quadra da escola e puderam conversar um pouco a respeito do que foi a experiência de protagonismo na Gincana da Jornada X. O momento foi registrado em um vídeo, inclusive com depoimentos dos estudantes. Dentre eles, destacamos a fala do estudante Paulo Ricardo, do 8º ano: “Eu gostei bastante, foi divertido, tivemos a chance de socializar mais, fizemos mais amizades e também, nas provas trabalhamos a cooperação, o trabalho em equipe. Eu achei isso interessante e gostaria que vocês fizessem mais vezes.”

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.



A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



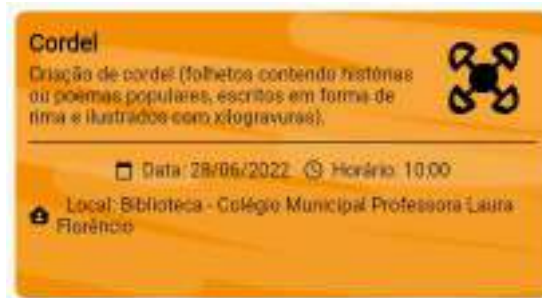
Anexo: Fotos do dia da Gincana

Provas da Gincana acontecendo em diferentes espaços da escola, com o uso das ferramentas digitais e aplicativo da Gincana





Utilização do APP para a Gincana para registro da prova regional da escola



Registro de pontos e ranking por meio de modelo de tabela fornecida a escola

Quadro 1 – Pontuações das Tribos

PROVAS	TRIBOS				
	Legião do Resgate	Leões do Norte	No Lume	Olhos Flamejantes	Os Conquistadores
Lanche	-	325	550	225	125
Cordel	-	600	1000	400	200
Mural	-	300	300	200	100
Horta	-	300	300	100	200
Esportes (Quemada)	-	100	300	300	100
Conhecimentos Gerais	-	500	300	200	100
Show de Talentos	-	300	300	x	500
Influencers	-	500	200	300	100
Alunos Participantes no dia X	-	60	72	23	35
Pontuação Total	-	2985	3822	1748	1400

Fonte: Comissão Laura Florêncio, 2022.

Quadro 2 – Ranking Geral

TRIBOS	RANKING
No Lume	1º
Leões do Norte	2º
Olhos Flamejantes	3º
Os Conquistadores	4º
Legião do Resgate	DESCLASIFICADA

Fonte: Comissão Laura Florêncio, 2022.

Página web da escola:

<https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolamunicipallauraflorencio>

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

- Leões do Norte: <https://www.tiktok.com/@triboleaodonorte>
- Olhos Flamejantes: <https://vm.tiktok.com/ZMNjkJJDp/>



Relatório E. M. Prof^a Margarida Maria de Farias Barros Miranda

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, dos 222 matriculados no EFII, 30 estavam como infrequentes. Já conforme informações prestadas pela gestão escolar, são 381 matrículas e 20 infrequentes neste segmento. Além disso, mais 443 do EFI e 487 do EJA, sendo 25 jovens e/ou adultos infrequentes.

Com o tempo mais apertado, a dificuldade de engajamento e para criar seus endereços do Tik Tok e utilizarem o app, a escola optou por realizar o jogo de forma mais presencial, do que virtual, no App, seguindo nos moldes manuais para a contabilização dos pontos. Dessa forma, esse relatório não conterà os dados que são gerados pelo mesmo, como: número de participantes por categoria (estudantes, professores, comunidade, etc), oráculo do super poderes dos estudantes da escola (autoavaliação de habilidades sócio-emocionais), ranking detalhado com pontuação das Tribos X, vídeos produzidos pelos estudantes e número de aluno evadidos participantes da Gincana.

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta ao formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de 1 pessoa participante:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?	Gostei razoavelmente
Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola	Estimulou o protagonismo dos alunos
Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?	Contribuiu pouco



Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?	Mentoras
O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?	Foram claras
Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?	Sim
Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?	-

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Sônia Maria Pelegrini

A Gestora, Janeleide, mostrou-se muito receptiva desde o início e logo trouxe a comissão e os alunos para o webinar. No entanto, ao longo da caminhada, houve pouca adesão da sua equipe a ela foi “tocando” praticamente sozinha a gincana, visto que as coordenadoras não continuaram o contato após o segundo encontro para dar andamento ao processo da gincana. Apesar de termos realizado 2 das 3 reuniões de zoom com a gestora e a coordenação, e outra apenas com os Games Masters a pedido da própria gestora, a comunicação funcionou muito bem nos contatos via whatsapp. Cabe acrescentar que a escola esteve um período sem aulas presenciais, em função de estar em reforma e pintura, o que prejudicou o engajamento de funcionários e alunos e não permitiu que o trabalho fluísse mais rápido. Além disso, a gestora também relatou ausência no seu quadro de professores, afastados por doença e por COVID-19.

Assim que as aulas presenciais foram retomadas do período de paralisação, as ações foram retomadas e a gincana prorrogada. Neste momento, a gestora solicitou nosso auxílio para o engajamento da equipe e alunos, para viabilizar a gincana em tempo. Foi realizada uma reunião exclusiva com os games masters e ligações no celular com os Agentes X, para orientá-los sobre a entrada no App e o jogo. Ainda assim, Jane, como era carinhosamente chamada, conseguiu reverter a situação e trazer uma parte interessada no jogo, para fazer a gincana acontecer. Ocorreu neste momento a importante visita do Gelmo, Gerente de Projetos da LiveLab, que pôde dar apoio presencial e ajudar no engajamento, impulsionando a gincana há alguns dias dela acontecer. Certamente a gestora encontrou também apoio dos alunos, que após a visita presencial do Gelmo, Gerente de Projetos da LiveLab, que pôde ajudar no engajamento e dar orientações presenciais, puderam contribuir mais com o jogo.



Importante destacar aqui o papel e a garra da gestora, pois nem sempre a equipe divide ou compartilha todas as responsabilidades, especialmente numa escola tão complexa e com apenas 1 gestor/pessoa no comando.

4. Dia da Gincana e Celebração

No dia 30 de junho aconteceu a gincana na escola, com as provas: Conhecimentos Gerais, Esportes, Lanche, Mural, Show de Talentos, Influencers, Horta, com início às 14h30 e encerramento às 16h30. Participaram da gincana cerca de 425 alunos com idade acima de 13 anos, foram organizadas 5 tribos. A tribo Pandora foi a vencedora e, apesar da pontuação ficar baixa nos registros do app uma vez que foram priorizadas as experiências presenciais, isso não impactou na realização de um dia com muita empolgação, alegria e entusiasmo da parte de todos da escola, o que pode ser observado nas fotos que foram encaminhadas pela gestora e pela professora Uberlândia. As tribos disputaram as provas com entusiasmo, trazendo a cultura nordestina e os costumes da região em cada prova: apresentaram a música regional, as comidas típicas e foi criado pelos alunos uma horta de forma suspensa, uma vez que a escola não há espaço plano para isso.

Sobre a missão 5, celebração, foi dialogado via whatsapp com a gestora para intermediar o momento junto com a comissão e alunos no dia 5 de julho, mas até o momento presente seguimos no aguardo para obter o retorno sobre o processo da gincana e o registro após o período do recesso escolar.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas



disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo no pátio da escola





Utilização do APP para a Gincana somente para registrar ranking de pontuação da escola



Página web da escola: <https://escola.gincanadajornadax.org.br/margaridamiranda>



Relatório E. M. Maria Bezerra Torres

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, são 201 matriculados no EFII e 14 infrequentes do EJA. Já de acordo com a escola Maria Bezerra Torres, são 54 matrículas no EJA, 125 no EFII e 286 no EFI, totalizando 465 estudantes matriculados. Desses, 15 são alunos infrequentes, todos do EJA, “adultos que moram longe”, de acordo com repasse da gestão escolar. O EJA foi convidado, mas devido a escola ter realizado a Gincana durante o dia e as questões de trabalho, houveram somente 22 presentes dos 54 matriculados, não sendo informado se algum deles era ou não infrequente.

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Maria Bezerra Torres não foi possível utilizar plenamente as funcionalidades do aplicativo devido aos motivos descritos no item 3 deste documento. A gincana seguiu alguns moldes mais tradicionais para contabilização dos pontos, com anotações manuais que, posteriormente, foram subidas para o app, permitindo seu registro virtual (vide Anexo). Como houve somente o cadastramento de cerca de 17% dos estudantes acima de 13 anos no app (34 dos 179 do EFII e EJA matriculados), não houve uma amostra representativa do ambiente escolar, constituído em sua maioria pelos estudantes do Fundamental I e, portanto, não é possível apresentar os dados que são gerados pelo mesmo, como: oráculo do super poderes dos estudantes da escola (autoavaliação de habilidades sócio-emocionais) e número de aluno evadidos participantes da Gincana. Ainda assim, os estudantes não deixaram de experimentar o meio digital, além do mundo físico, postando os vídeos produzidos em seus Diários de Bordo no Tik Tok independente de serem ou não linkados ao app (vide links Anexo). Dentre os que se cadastraram no app, temos:

Membros da Comissão	7
---------------------	---



Equipe de Arbitragem	5
Game Master	4
Jogadores	18
Total de cadastros no aplicativo	34

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta aos formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de 10 pessoas participantes:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?	Gostei muito (100%)
Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola	Estimulou o protagonismo dos alunos (100%) Outros: Promoveu uma interação entre todos os profissionais da comunidade escolar. Os alunos, por sua vez, colocaram a mão no arado e, como sempre, deram o seu melhor. Foi um momento de muito aprendizado e trocas de informações valiosíssimas que com certeza fortaleceram os laços entre todos os envolvidos (10%)
Quanto você acha que a Gincana contribuiu para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?	Contribuiu muito (90%) Contribuiu razoavelmente (10%)
Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?	Mentoras (70%) Manual (20%) Site da Gincana (10%)
O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?	Pessoa 1: Sim ficou clara as missões porém só achei meio perdido para os alunos terem a compreensão do objetivo Pessoa 2: A terceira missão não explica que é para instalar o aplicativo Pessoa 3: No início achei um pouco complicado, mas aos poucos fui entendendo e pegando o jeito Pessoa 4: Sim. As missões foram bem claras e objetivas Pessoa 5: Ótimas, sim! Pessoa 6: Ótimo, mais ou menos Pessoa 7, 8, 9 e 10: Sim
Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?	Sim (50%) Não (50%)



<p>Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?</p>	<p>Pessoa 1: Talvez criar tarefas para os alunos fazer dentro da gincana X Pessoa 2: Gincana entre as turmas da escola Pessoa 3: Nem todos os alunos têm celular com memória suficiente para instalar o aplicativo Pessoa 4: Continuar promovendo outras gincanas. Essa ideia já existia antes da Gincana da Jornada X e só foi reforçada Pessoa 5: Poderia ser disponibilizado para alguns alunos Internet e até mesmo aparelhos smartphones ou Tablet, juntamente colocando sob a responsabilidade de um profissional, ou seja, um professor para um melhor desenvolvimento de todas as etapas e provas da Gincana Pessoa 6: Sempre fazer atividade que envolva e chame a atenção dos alunos Pessoa 7: Sim, acontecer mais vezes a gincana! Ou um dia de lazer com brincadeiras onde o aluno irá se interessar mais a ir a escola e poderá se sentir completamente à vontade e feliz de verdade</p>
---	---

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Adriana Odone Fabri

Após os desafios iniciais de comunicação junto a gestão escolar, com o auxílio da Secretaria de Educação, o processo prosseguiu na escola com a execução de todas as ações necessárias e com muito empenho de todos os envolvidos. A comunicação com a Maria Bezerra Torres foi inicialmente por e-mail, passando para o uso do zoom, com 5 encontros online, e mensagens no whatsapp.

Houve o empenho da Comissão no geral, na contemplação de ações no aplicativo, com o apoio dos Game Masters. A Secretária, Socorro, foi peça fundamental para que a gincana acontecesse, muito amorosa, competente e parceira, confeccionou crachás e nos solicitou um Certificado Especial para a Comissão, ajudando a melhorar ainda mais o processo da Gincana inclusive para outras escolas. Além disso, pelo fato da escola se situar em uma comunidade rural, houveram as dificuldades de acesso a internet, o que culminou na baixa participação dentro do aplicativo, sobretudo da comunidade, já que poucos tinham celulares. Mas ressalta-se que isso não foi empecilho e que o envolvimento de todos na data da gincana superou tudo.

4. Dia da Gincana e Celebração

Na data da gincana, dia 30 de junho, com cerca de 100 estudantes e com a comunidade. Todos estavam engajados, muito animados e felizes pela conquista e realização. A equipe de gestão da escola, em especial a gestora Adenilsa, se mostrou aberta e acolhedora, aproveitando o momento de alegria com a



superação das expectativas iniciais. Neste dia, a escola também recebeu a visita do Gerente de Projetos da LiveLab, Gelmo, que colheu depoimentos e fotos. Destaca-se também a participação do segmento Fundamental I, que aproveitou com alegria o momento. Segundo a gestora e a Comissão, os alunos e professores adoraram e por eles fariam novamente.

A escola realizou a Celebração após a gincana e produziu um vídeo especialmente para esse momento, com falas de diversos estudantes de diferentes idades, como o do aluno-jogador Levi (10 anos): “eu gostei muito da gincana, foi muito divertido e legal e espero que outros alunos de outras escolas ou dessa participem também”.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessado no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamentais II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo na escola, com participação do EFI





Utilização do APP para a Gincana, registrando cadastro de provas regionais e ranking de pontuação entre Tribos X da escola



Página web da escola:

<https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolamariabezerracaruaru>

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

- Tribo das Meninas: <https://www.tiktok.com/@XTRIBODASMENINASX>
- Tribo das Gatas: <https://vm.tiktok.com/ZMNYHsrk/>



Relatório E. M. Professor Altair Nunes Porto Filho

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Profº Altair Nunes Porto Filho não foi possível utilizar plenamente as funcionalidades do aplicativo devido aos motivos descritos no item 3 deste documento. Por isso, esse relatório não conterà os dados que são gerados pelo mesmo, como: número de participantes por categoria (estudantes, professores, comunidade, etc), oráculo do super poderes dos estudantes da escola (autoavaliação de habilidades sócio-emocionais), ranking detalhado com pontuação das Tribos X, vídeos produzidos pelos estudantes e número de aluno evadidos participantes da Gincana cadastrados na ferramenta.

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação são 119 matriculados e 21 estavam como infrequentes. Não obteve-se retorno da gestão escolar sobre a quantidade de presentes nos momentos antes, durante e após a realização da Gincana.

Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.

3. Mentoria da Gincana

Mentoras: Sônia Maria Pelegrini e Sonja Garcia Goularte

A Gestora dessa escola é Girlene, que se mostrou extremamente receptiva para a Gincana com as duas mentoras responsáveis. O principal contato foi com a Coordenadora Pedagogia da EJA, Lucívia, já que o objetivo era focar a gincana para trazer de volta os alunos da EJA, em função da idade. Foram ao todo 4



reuniões, e muitas mensagens via Whatsapp com a coordenadora, Comissão e Agentes X para tirar as dúvidas durante o processo.

Nesta escola foram muitos desafios. A iniciar pela organização da comissão, em função dos poucos funcionários do turno, e a necessidade de inserir mais alunos na equipe. Mesmo com maior participação de estudantes na fase inicial, houve dificuldades com o uso do aplicativo em função da falta de domínio dos alunos de EJA. Segundo a coordenadora, alguns deles estão ainda em fase de alfabetização, não dominam o Whatsapp, e outros possuem pouco acesso às tecnologias atuais dos celulares. Apesar disso, a comissão trabalhou muito bem a gincana, fizeram a linha do tempo da organização na parede da escola com as cores das tribos e foram vivenciando cada etapa junto às tribos. A união foi notória, com todos se organizando e confeccionando juntos os materiais para a torcida, inclusive criando medalhas para os Agentes X e ligas, com a logomarca da Gincana da Jornada X.

São cerca de 119 alunos matriculados na EJA, com frequência muito baixa, segundo a gestão escolar, por isso formaram-se 3 tribos. Também foram organizadas poucas provas em função do tempo de permanência dos alunos na escola ser de apenas 3 horas. No geral, o trabalho em grupo permitiu otimizar o tempo e adaptar tudo para a realidade deles. Nas vésperas da Gincana, percebeu-se uma falha de comunicação interna, pois os Agentes não tiveram acesso ao cronograma das provas. Então, foi sugerido a Lucívia o adiamento, da gincana, por 3 dias e a divulgação das informações para dar tempo aos alunos-jogadores de buscarem os recursos necessários à realização da grande festa. Tal ocorrido se deu pelo processo ter sido discutido entre os professores da EJA, o que também precisou ser cuidado e orientado, para que mesmo frente aos desafios não fizessem pelos alunos, algumas ações.

4. Dia da Gincana e Celebração

No dia 30 de junho, foi realizada a Gincana na escola com as provas: Lanche, Conhecimentos Gerais, Horta, Prova de Esporte, Show de Talentos e Influencers, entre o final da tarde e noite. A coordenadora Lucívia, apesar de não estar bem de saúde, participou ativamente da gincana e estava empolgada com a participação de todos. Neste dia, a escola contou com a visita presencial de três integrantes da LiveLab, seu Presidente Edgard, a Supervisora do Projeto da Gincana, Thamara, e o Gerente de Projetos, Gelmo, que também acompanharam e registraram as atividades e a alegria dos participantes. Segundo Lucívia, foi uma Gincana simples, mas muito divertida, alegre e entusiasta, com participação de alunos, professores, servidores e várias crianças, filhos dos servidores e dos alunos.

Um dos últimos passos, a missão 5 - Celebração, ainda não foi realizada, já que a frequência estava muito baixa devido a proximidade do recesso escolar. Ficou acordado com a escola que, após o retorno, haverá uma conversa com Comissão e alunos para realizarem juntos este momento. O material de orientação foi



encaminhado à equipe responsável pela escola e prosseguimos no aguardo do fim do período de recesso.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo nos espaços da escola





Página web da escola: <https://escola.gincanadajornadax.org.br/emaltairnunes>



Relatório E. M. Maria do Socorro de Freitas Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

A escola Maria do Socorro de Freitas, pela pessoa do gestor, respondeu a todos os questionários de presença que foram solicitados, o que permitiu maior quantidade de dados e avaliação com mais precisão e acurácia. Segundo a gestão, existem 152 e 130 estudantes matriculados no EFI e no EFII, respectivamente. Apesar do registro da SEDUC de 1 aluno infrequente, a escola informou que não possui alunos ou alunas evadidos(as).

A escola apresentou um bom uso do aplicativo durante a Gincana: as 5 ligas formadas participaram com registros no Diário de Bordo integrado ao app (vide links Anexo). Mais detalhes sobre o ranking, os registros fotográficos e em vídeo do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana podem ser conferidas no Anexo deste documento. Durante a aplicação da Gincana, 87 pessoas utilizaram o app como ferramenta, sendo eles:

Membros da Comissão	6
Equipe de Arbitragem	7
Game Master	5
Jogadores	134
Total de cadastros no aplicativo	152

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta aos formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de 7 pessoas participantes:



O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?	Gostei muito (71%) Gostei razoavelmente (29%)
Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola	Estimulou o protagonismo dos alunos (100%)
Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?	Contribuiu muito (43%) Contribuiu razoavelmente (57%)
Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?	Mentoras (57%) Manual (14%) Vídeos com exemplos de outras Gincanas (14%) Outros: Coordenação e bibliotecária da escola (15%)
O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?	Pessoa 1: Achei interessante, apenas a forma de pontuação das equipes deveriam ser mais claras Pessoa 2: Sim. O que foi complicado foi a dificuldade da internet para alguns alunos Pessoa 3: Sim. Contribuiu com o aprendizado e nos divertimos muito Pessoa 4: Muito legal Pessoa 5: Muito claras Pessoa 6: Bastante Pessoa 7: Mais ou menos
Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?	Sim (57%) Não (43%)
Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?	Pessoa 1: Promover mais momentos como este, considero bastante significativo e produtivo Pessoa 2: Provas mensais para a gincana principal Pessoa 3: Realizar outras gincanas com direcionamento por disciplina

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Adriana Odone Fabri

Quando do primeiro contato com a escola, não houve retorno por parte da gestão e, sendo assim, após várias mensagens foi pedido à SEDUC que fizesse uma visita à escola para facilitar e intermediar a comunicação. A princípio, mesmo após ter participado do webinar, o gestor Juciano entendia que a gincana era para as escolas que tinham muitos alunos evadidos e, posteriormente, pôde entender que os objetivos iam além disso. Na sequência e durante o processo, aconteceram



somente 3 reuniões via zoom, mas que junto a troca de mensagens via WhatsApp foram suficientes, visto a escola demonstrar uma ótima organização e profissionalismo. Conseguimos organizar as ligas e tribos ao final e tivemos uma linda gincana acontecendo na escola.

No aplicativo, observou-se a participação da comunidade, dentro das possibilidades de internet e aparelhos de celular. As tribos estavam bem distribuídas e percebia-se um envolvimento geral de estudantes, escola e comunidade de acordo com as orientações da metodologia X.

4. Dia da Gincana e Celebração

A gincana ocorreu no dia 30 de junho, no turno da manhã, com a participação da comunidade escolar e dos alunos no aplicativo, permitindo uma experiência híbrida aos presentes das 5 tribos formadas. Neste dia, houve a presença de Edgard e Gelmo, Presidente e Gerente de Projetos da Livelab, respectivamente, colhendo registros da alegria, energia e um ambiente muito colorido e decorado. A devolutiva no que diz respeito a gincana por parte da gestão também foi positiva, registrando que os alunos estavam empolgados, gostaram muito de tudo e que gostariam de repetir a experiência.

Os alunos fizeram a celebração posterior à gincana e com um retorno por parte da escola muito feliz. Um dos alunos, Vinícius (Agente X, 9º ano), resumiu toda a emoção que a gincana pode proporcionar em todos e os impactos que ela produziu: “o dia da Gincana foi um dia muito legal, porque vários alunos que não estudavam mais aqui por já estarem em outras escolas ou até tinham largado a educação recentemente voltaram para participar das atividades. No dia da Gincana tinha alegria no ar, os alunos se conectaram, interagiram uns com os outros de uma maneira muito positiva, educativa e didática. Foi muito divertido principalmente por causa da união entre os alunos da mesma tribo, com a amizade mais fortalecida e uma competição saudável entre as tribos”.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa



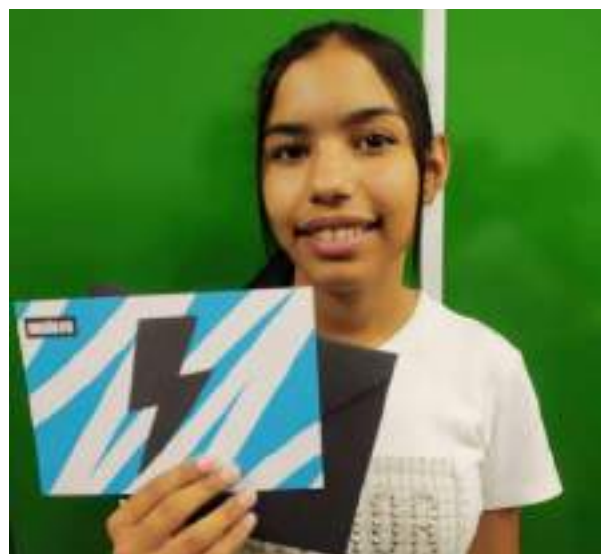
mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamentos II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo em diferentes espaços da escola





Utilização do APP para a Gincana, registrando cadastro de provas regionais e ranking de pontuação entre Tribos X da escola



Página web da escola:

<https://escola.gincanadajornadax.org.br/escolamariadosocorrocaruaru>

Registros em vídeo da Gincana na escola, no Tik Tok dos alunos e pelos Diários de bordo das Tribos X:

- Atitude: <https://www.tiktok.com/@atitudeofc>
<https://www.tiktok.com/@liviakaroline/video/7115163002499779845>
- Gaviões Caruaru: <https://www.tiktok.com/@gavioescaruaru>
- Valentes: <https://www.tiktok.com/@osvalentescaruaru0>



Relatório E. M. Professora Gianete Silva

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, dos 138 matriculados no EFII, 16 estavam como infrequentes. Já conforme informações prestadas pela gestão escolar, constavam 8 estudantes infrequentes.

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Prof^a Gianete Silva não foi possível utilizar as funcionalidades do aplicativo, devido a variação da internet local e as questões descritas no item 3 deste documento. Por isso, esse relatório não conterà os dados que são gerados pelo mesmo, como: número de participantes por categoria (estudantes, professores, comunidade, etc), oráculo do super poderes dos estudantes da escola (autoavaliação de habilidades sócio-emocionais), ranking detalhado com pontuação das Tribos X, vídeos produzidos pelos estudantes e número de aluno evadidos participantes da Gincana.

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta ao formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de 1 pessoa participante:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?	Gostei muito
Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola	Promoveu a integração entre os professores
Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?	Contribuiu muito



Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?	Mentoras
O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?	No início achamos meio complicado, mas depois começamos a entender como seriam as provas
Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?	Sim
Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?	Fazer mais atividades como esta

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Deise Ferreira da Silva Rosa

O processo foi moroso e trabalhoso do início da tentativa de contato com a escola, que ocorreu por email em 31/03, até que o gestor Sérgio Murilo desse retorno pelo whatsapp, em 06/04, e daí em diante começou o ciclo de fato, houveram algumas tentativas de fazer o primeiro zoom porém frustradas 3 vezes por intercorrências ou da escola, como falta de professores, problemas com alunos, atendimentos de pais ou da SEDUC com reuniões e/ou formações. O gestor acabou participando do webinar sobre o aplicativo por convite da Seduc antes do primeiro contato no zoom com as mentoras. O gestor era novo na escola e demonstrou uma certa preocupação por ainda estar num processo de adaptação com a comunidade escolar. Havia interesse real em realizar a gincana, apesar das dificuldades de contato, pois o gestor desde o início se mostrou muito aberto, entendeu as explicações e de que não ficaria com ele a responsabilidade por tocar a gincana, não se mostrou resistente em nenhum momento, pelo contrário, o que apresentou de questões foram a agenda da própria SEDUC e as dificuldades com a escola na questão falta de profissionais.

O maior ponto de atenção é que depois da escolha dos membros iniciais da comissão, houve reunião no dia 11/05 com as orientações para essa etapa até a formação da liga, as duas participaram do webinar da comissão inclusive, no dia 13/05 o gestor Sérgio me ligou para avisar que estava sendo transferido de escola e que não me passaria o contato da comissão pois talvez a nova gestora fosse querer formar outra equipe, sendo assim aguardou-se os próximos passos. O contato com a nova gestora deu-se somente em 30/05, que se encontrava doente no dia, além de preocupada com a gincana e outras questões com a nova função como gestora. A nova gestão da escola estava disposta a fazer a gincana e a Professora Patricia foi quem pegou a ideia no colo e fez acontecer.

Apesar da formação da liga somente no dia 22/06, conforme informado pela Professora Patricia, a escola teve muitas dificuldades com a utilização do aplicativo, principalmente por conta de sinal de internet, e optou por realizar a



gincana de forma offline. No geral, foi muito difícil conseguir comunicação além do whatsapp.

Com a troca de gestão estava tudo ficou um pouco confuso para eles, e houve uma pausa enorme no tempo da gincana, a Professora Patricia que foi o ponto focal por um bom tempo pareceu ficar responsável por toda a gincana acontecer de fato e não dava conta sozinha, mesmo com demais membros da comissão. A saída da Coordenadora Célia, por problemas de saúde na família, que parecia ser um ponto de apoio, também acabou prejudicando o andamento, e a escola não conseguiu dar foco para os alunos tocarem a gincana, o que acabou ficando na mão da equipe gestora e professores, incluindo os game masters.

4. Dia da Gincana e Celebração

A gincana aconteceu no dia 01/07, teve início às 13h30 com a prova do lanche, depois teve cordel às 14h00, mural às 14h30, horta também às 14h30, esportes 15h00, show de talentos às 15h30, conhecimentos gerais às 15h30 e influencers às 16h00, conforme apresentado pela escola.

Pelas falas da Professora Patrícia mesmo com todas as dificuldades a gincana foi divertida, movimentada e levou um outro clima para a escola. A gestora Geneilza na semana seguinte levou um bolo para o momento da celebração junto com os professores para que juntos pudessem bater um papo de como foi, disse que foi um encontro muito bom e estavam todos felizes, o que pode ser confirmado pela fala da professora Patricia: “Deise, muito obrigada pela confiança e apoio. Agradeço a compreensão e confiança que você e os demais tiveram com a escola.” Após o recesso, a escola ficou de realizar esse momento com os alunos também.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela



pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo em diferentes locais da escola



Página web da escola: <https://escola.gincanadajornadax.org.br/gianetesilvacaruaru>



Relatório E. M. Capitão João Velho

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, dos 222 matriculados no EFII, 30 estavam como infrequentes. Já conforme informações prestadas pela gestão escolar, são 171 matrículas neste segmento e 52 do EJA, não havendo estudantes infrequentes.

Durante a aplicação da Gincana na Capitão João Velho, 68 pessoas utilizaram o app como ferramenta, sendo 9 destas no perfil de Comissão, 4 no perfil de Game Master, 17 Agentes X e 29 pessoas entres as Tribos X. Mais detalhes sobre o ranking, os registros fotográficos e em vídeo do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana podem ser conferidas no Anexo deste documento.

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta ao formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de 4 pessoas participantes:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?	Gostei muito (75%) Gostei razoavelmente (25%)
Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola	Estimulou o protagonismo dos alunos (100%)
Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?	Contribuiu muito (100%)
Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?	Mentoras (50%) Manual (25%) Webnário (25%)



O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?	Pessoa 1: Um pouco complexas no início devido ao primeiro contato com o aplicativo Pessoa 2: Planejamento bem pensado e interessante. Uma ótima ideia para trabalhar o objetivo da gincana de forma prazerosa Pessoa 3: Uma metodologia muito clara, objetiva e dinâmica. Nos auxiliou muito no desenvolvimento da gincana Pessoa 4: Objetivas
Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?	Sim (75%) Não (75%)
Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?	Pessoa 1: Mini gincanas no decorrer do ano

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Maria da Conceição da Silva Barros de Souza

A Escola Capitão João Velho fica em uma área rural e passou por uma mudança durante o período de organização da Gincana. Funcionou, provisoriamente, em uma chácara, por 4 anos, mas o prédio novo ficou pronto e havia grande expectativa pela transferência. A gestora Viviane, que foi aluna e professora da escola, relatou alguns desafios com o comportamento dos estudantes e questões psicológicas complexas no retorno às aulas presenciais, mas demonstrou interesse pela Gincana e disponibilidade para contribuir desde o início, respondendo prontamente aos contatos e solicitações da mentora. Questões como a dificuldade de conexão com a internet no prédio novo, foram resolvidas rapidamente com a contratação de um pacote pela equipe da escola. O horário da noite foi o preferido para as reuniões, em função das demandas da escola (especialmente de atenção aos estudantes) e da SEDUC, durante o dia. Durante todo o período de organização da Gincana, foram utilizados e-mails, mensagens, áudios e ligações de WhatsApp, reuniões pelo Zoom (inclusive com auxílio do áudio do WhatsApp), como formas de contato com a gestora, bem como com as professoras, professores e funcionários da Comissão e Game Masters. Foram 7 encontros de Zoom, 13 sequências de e-mails, pelo menos uma ligação de WhatsApp e inúmeras mensagens.

O tempo entre o primeiro contato com a gestora e a formação total da comissão da gincana foi relativamente longo, mas com a participação de todos os membros, nas reuniões de zoom e webinários (inclusive as estudantes). A grande demora foi entre a entrega do convite físico para o Agente X e o ingresso no aplicativo. Alguns Game Masters relataram que a dificuldade ocorreu pela qualidade da conexão com a internet, pela falta do celular ou pela falta de tempo



para a orientação, por parte dos Game Masters, em função das demandas pedagógicas e da época em que a Gincana aconteceu na escola, próxima das avaliações. Dessa forma, algumas Tribos, apesar de pequenas no aplicativo, estavam bem maiores, presencialmente, e os estudantes bem engajados. Todos os árbitros se cadastraram. Foi um processo de trabalho e festa, como revela o depoimento da gestora, ao final da Gincana:

“Foi legal porque envolveu toda a comunidade escolar. Ninguém ficou de fora. Teve um porteiro que foi árbitro, alguns professores, o motorista da van que leva a gente também foi árbitro. Então, envolveu todo mundo; as meninas da cozinha. A gente não tem essa prática de oferecer almoço para os estudantes, já que é o tempo regular, manhã e tarde, mas a gente resolveu que eles passassem o dia inteiro na escola, já com medo de que eles não voltassem no período da tarde e que a frequência fosse baixa.”

4. Dia da Gincana e Celebração

A Gincana aconteceu no dia 01 de julho, durante todo o dia. As Tribos competiram em todas as provas obrigatórias e duas provas regionais (Grito de Guerra e Cante se Souber. O tema dos Murais foi: Pontos Turísticos de Caruaru e os estudantes estavam tão envolvidos que tomavam conta para que ninguém mexesse em seus desenhos, mas algumas penalidades precisaram ser aplicadas, durante o dia. As Tribos puderam postar vídeos e os registros da pontuação foram feitos no aplicativo, apesar da lentidão da internet. As 4 Tribos participaram, lindamente, bem como a gestora, a comissão, os Game Masters e toda a comunidade escolar. Um destaque foi para o momento em que as funcionárias da cozinha serviram o almoço para que os estudantes pudessem ficar na escola todo o dia - todos se envolveram para ajudar a servir os pratos e diminuir as filas. A Tribo Os Vilões obteve a maior pontuação e houve muita vibração, por parte de todos.

A celebração aconteceu em dois dias, 06 e 08 de julho, para envolver um maior número de pessoas. Alguns cartazes foram colocados no corredor, para que os estudantes e outros membros da comunidade escolar pudessem registrar suas impressões sobre a experiência de participar da Gincana da Jornada X. O momento foi registrado em fotos. Dentre eles, destacamos o depoimento de um estudante - “Eu gostei muito da gincana. As provas foram muito boas e divertidas”. E ainda na reunião de encerramento, onde foram colhidos depoimento como o de uma professora: “A gente estava até dizendo para tentar resgatar, agora no 2º semestre, essas brincadeiras, essas questões, porque eles não participam, eles não gostam. Na quermesse deles, mesmo no São João, eles não querem dançar, porque eles dizem que é coisa de criança, mas a gincana meio que puxou, resgatou alguns para essa vivência e foi muito bom.”

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da



comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

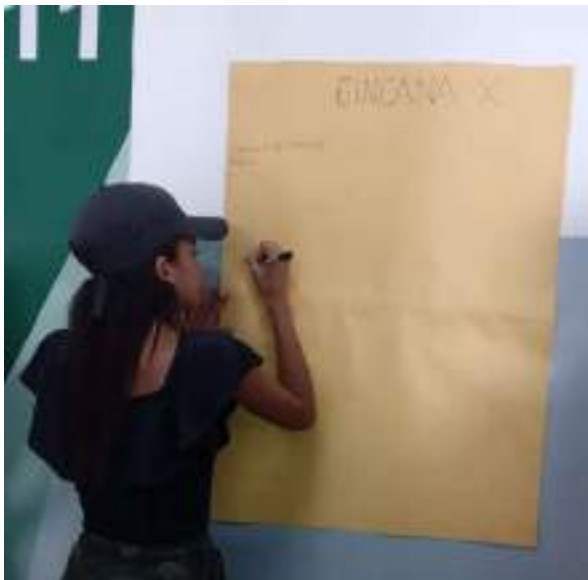
Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo no pátio da escola





Utilização do APP para a Gincana, registrando provas regionais e ranking de pontuação da escola



Grito de Guerra
cada equipe irá criar um grito de guerra para sua tribo



Data: 01/07/2022 Horário: 08:00
Local: Quadra da escola

Cante se souber
Por meio desta prova as tribos terão que continuar as músicas de onde elas pararam, sendo músicas regionais.



Data: 01/07/2022 Horário: 15:00 Local: quadra

Página web da escola:

<https://escola.gincanadajornada.org.br/escolamunicipalcapitaojoaovelho>

Registros em vídeo da Gincana na escola, no Tik Tok pelos Diários de Bordo das Tribos X:

- Águias do Pantanal: https://www.tiktok.com/@agentesx_gincana
- Os Vilões: <https://vm.tiktok.com/ZMNkBg3kq/>
- Os Guerreiros: <https://vm.tiktok.com/ZMNHVvLmq/>
- Os Imortais: <https://vm.tiktok.com/ZMNkPovkM/>



Relatório E. T. I. Reunidas Duque de Caxias Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, dos 483 matriculados no EFII, 10 estavam como infrequentes. Já conforme informações prestadas pela gestão escolar, tem-se 375 estudantes do EFII, com 42 infrequentes.

Durante a aplicação da Gincana na E.T.I. Duque de Caxias 180 pessoas utilizaram o app como ferramenta, sendo 10 destas no perfil de Comissão, 10 da equipe de Arbitragem, 5 no perfil de Game Master, 23 Agentes X e 134 pessoas entre as Tribos X. Mais detalhes sobre o ranking, os registros fotográficos e em vídeo do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana podem ser conferidos no Anexo deste documento.

Membros da Comissão	10
Equipe de Arbitragem	10
Game Master	5
Jogadores	134
Total de cadastros no aplicativo	180

Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.



3. Mentoria da Gincana

Mentora: Adriana Odone Fabri

A escola pertence a uma região central de Caruaru, sendo de período Integral e atendendo ao ensino fundamental. Foram realizados 6 encontros pelo zoom, além de inúmeras mensagens via WhatsApp. A comunicação direta foi com a gestora, Katia, e com a coordenadora, Thathawana, ambas profissionais exemplares, muito dedicadas, simpáticas e animadas em realizar a gincana.

Tivemos algumas dificuldades com aplicativo no início e também breves suspensões na comunicação com a escola, devido ao atendimento à demanda escolar, que no geral é muito grande. A formação das tribos e ligas aconteceu muito próxima a data da gincana, mas isso não impactou em absoluto na organização ou no sucesso da gincana como um todo. Em todas as reuniões os ouvintes anotavam tudo e tiravam dúvidas, tiveram ideias maravilhosas com relação às provas, fazendo uma ponte com atividades pedagógicas e culturais, o que resultou em uma gincana bonita, alegre e com muito envolvimento de todos: alunos, funcionários e professores.

A participação tanto na data da gincana como no aplicativo foi muito positiva.

4. Dia da Gincana e Celebração

O envolvimento da comunidade na data da gincana foi emocionante, percebia-se que a escola estava preparada para que a gincana acontecesse com muita energia. A data de culminância foi no dia 01 de julho, com cerca de 300 presentes de acordo com a gestão da escola, data em que também houve a visita da LiveLab pela Supervisora do Projeto da Gincana, Thamara, e pelo Gerente de Projetos, Gelmo. Eles puderam visitar colhendo depoimentos e vídeos e destacando o show das torcidas que, inclusive, se apoiavam mutuamente independente das tribos, demonstrando um verdadeiro espírito de coopetição. Também houve um destaque para a coreografia oficial da gincana que foi apresentada na abertura. A devolutiva por parte da gestão foi positiva, nas palavras da gestora Katia: “Quero agradecer de coração todo o apoio dado, principalmente aos estudantes, eles estão muito envolvidos”.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.



A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo em diferentes locais da escola





Utilização do APP para a Gincana para registrar prova regional da escola



Página web da escola:

<https://escola.gincanadajornadax.org.br/escoladuquedecaxias>

Registros em vídeo da Gincana na escola, no Tik Tok dos alunos e pelos Diários de bordo das Tribos X:

- XTREME: <https://www.tiktok.com/@triboxtreme>
- Tribo Fulozinha: <https://vm.tiktok.com/ZMNrnF2fF/>



Relatório Escola Mestre Vitalino

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Dom Bernardino Marchiό, 271 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 8 destas no perfil de Comissão, 4 no perfil de Game Master, 23 Agentes X, 4 árbitros e 232 pessoas entres as Tribos X: girassolx, MVX, Lotus Roxxa, vitalino x e Mestre Vitalino TOP X. [Veja na página web mais sobre o ranking, os posts do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana.](#)

Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Adriana Odone Fabri

Fiz o primeiro contato com a escola pelo email, chegamos a conhecer o primeiro indicado para a Comissão, Antonio - coordenador pedagόgico, que participou da segunda reuniāo, e seguimos ainda por duas semanas. Apόs esse perıodo tivemos que suspender as atividades, tendo em vista a gestora Giseuda estar passando por um tratamento de saude e nos pedir para aguardar seu retorno e a continuidade da Gincana.

Sendo assim, informamos LIVE LAB e a SEDUC, que apόs algumas semanas visitou a escola e redirecionou as atividades da gincana normalmente, sob a supervisāo do coordenador Antonio e os demais membros da comissāo.

Demos sequēncia às atividades, a equipe da escola sempre muito alegre e divertida, com super ideias para a gincana e as provas. Fui muito bem acolhida



nessa escola. Conseguimos formar as tribos, apesar de algumas dificuldades de internet e celulares que não eram compatíveis ao aplicativo.

Nas duas semanas finais, houve uma certa dificuldade de contato com a comissão, ficando minha comunicação mais direcionada ao aluno Ian- 9º ano, membro da comissão e ao professor Danda- comissão, ambos ajudaram bastante. Na data da gincana infelizmente caiu uma chuva bem torrencial, impedindo que algumas das provas acontecessem com melhor qualidade, porém tudo correu dentro do esperado. Destaco a construção na prova do Mural - esculturas em homenagem a Mestre Vitalino, com a presença de mães artesãs e familiares do Mestre Vitalino - Patrono da escola. Recebi devolutivas do dia da gincana pelo aluno Ian e coordenador Antonio.

Os contatos se iniciaram através de email, passando depois para o Whatsapp e zoom. Formamos um grupo na comissão. Meu maior foco de contato foi o coordenador Antonio, o professor Danda e o aluno Ian - 9º ano. Ressalto que algumas reuniões não aconteceram a contento, pela situação da internet e também pela demanda de atividades internas muito intensa, correndo em paralelo à gincana.

Ao todo tivemos (07) reuniões de zoom e várias conversas por whatsapp. Cancelei duas reuniões por conta da demanda interna e reagendei. Ressalto que os alunos tiveram uma certa dificuldade de enviar os convites das tribos, por acontecerem mais próximo a data da gincana. Mesmo com todas as dificuldades, entendo que a escola foi muito participativa, realizando uma gincana alegre e festiva, dentro de suas possibilidades. Foram extremamente receptivos à gincana como um todo.

Após a gincana, não foi feita a Celebração adequadamente pela data ser muito próxima ao recesso escolar e por estarem em semana de recuperação. Recebi a devolutiva da gestão e coordenação que os alunos amaram participar do evento.

4. Dia da Gincana e Celebração

DATA DA GINCANA - 04/06/2022. Como citado acima na data da gincana chovia torrencialmente e com isso impossibilitou que algumas provas fossem realizadas com sucesso. Acredito que o envolvimento da comunidade escolar foi positivo para o sucesso da gincana, mas ressalto que a demanda interna impossibilitou uma melhor organização.

CELEBRAÇÃO - não ocorreu devido a proximidade dos recesso escolar e a semana de recuperação, mas foi realizada uma pesquisa rápida no pós gincana, para saber como eles se sentiram.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.



Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana





Relatório E. M. Deputada Cristina Tavares

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Segundo dados repassados pela Secretaria de Educação, dos 775 matriculados no EFII, 104 estavam como infrequentes. Já conforme informações prestadas pela gestão escolar, tem-se 651 estudantes matriculados do EFII e 187 matriculados no EJA. O total de infrequentes é de 57 estudantes, sendo 20 do Fundamental II e 27 jovens e/ou adultos.

Durante a aplicação da Gincana não foi possível utilizar plenamente as funcionalidades do aplicativo e somente 32 pessoas utilizaram o app como ferramenta, sendo 7 destas no perfil de Comissão, 9 da equipe de Arbitragem, 5 no perfil de Game Master, 10 Agentes X. Não houve cadastro de pessoas entre as Tribos X, demonstrando que a escola optou por realizar a gincana preferencialmente no formato presencial. Mais detalhes sobre os registros fotográficos e em vídeo do TikTok no dia da Gincana podem ser conferidos no Anexo deste documento. Ressalta-se que não houve o registro de provas regionais.

Membros da Comissão	7
Equipe de Arbitragem	9
Game Master	5
Jogadores	10
Total de cadastros no aplicativo	32



Além disso, após a realização da Gincana, em resposta aos formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de 07 pessoas participantes:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?	Gostei muito (80%) Gostei razoavelmente (20%)
Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola	Estimulou o protagonismo dos alunos (100%) Outros: Estimulou a busca ativa dos alunos (20%)
Quanto você acha que a Gincana contribuiu para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?	Contribuiu muito (60%) Contribuiu razoavelmente (20%) Neutro (20%)
Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?	Mentoras (80%) Manual (20%)
O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?	Pessoa 1: Ótima, colocou os alunos como centro do processo. Pessoa 2: Sim, pois facilitou o desenvolvimento das atividades propostas Pessoa 3: As missões foram claras. Apenas a questão do uso do aplicativo, para alguns estudantes, tornou-se inviável, por diversos motivos. Pessoa 4: Claríssimas Pessoa 5: Sim
Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?	Sim (40%) Não (60%)
Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?	Pessoa 1: Sempre é bom termos brincadeiras para nos distrairmos Pessoa 2: Incentivar a descoberta de novos talentos, estimular atividades recreativas, abordar problemas relacionados ao cotidiano dos alunos para que estes se envolvam naturalmente com as disciplinas a fim de torná-las mais interessantes Pessoa 3: Protagonismo Juvenil

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Maria da Conceição da Silva Barros de Souza

A Escola Deputada Cristina Tavares tem cerca de 1500 estudantes, distribuídos em 3 turnos, nos quais funcionam turmas do Ensino Fundamental e da EJA. A gestora Eliane demonstrou, desde o início, muita experiência, dinamismo, interesse pela



Gincana e disponibilidade. Os primeiros membros da Comissão começaram a se reunir ainda no início de maio, buscando uma data para a Gincana. No entanto, esta data precisou ser alterada por 3 vezes, em função do calendário de avaliações; da solicitação da mentora, para que fosse antecipada; e de uma formação marcada pela SEDUC, com a Fundação Lemann, da qual a gestora precisava participar. Além disso, o afastamento da gestora, em função do falecimento do seu pai, impactou o ritmo dos preparativos. Durante todo o período de organização da Gincana, foram 6 encontros de Zoom, 16 sequências de e-mails, pelo menos uma ligação de WhatsApp e inúmeras mensagens como formas de contato com a gestora e professoras e professores da Comissão e Game Masters.

A Comissão da gincana ficou restrita a 5 pessoas, e os membros trocaram diversas vezes durante o período de organização, com alguns deles participando das reuniões de zoom e webinários. Toda a preparação e divulgação das Provas foi feita com muito capricho, pela gestora e Comissão. Os Game Masters e árbitros se cadastraram rapidamente no aplicativo, mas nem todas as Ligas e as Tribos se formaram online. Alguns Game Masters relataram dificuldade de acesso ao aplicativo, por parte dos estudantes, seja pela qualidade da conexão com a internet, seja pela falta do celular. Presencialmente todas as Tribos se formaram e os estudantes estavam bem engajados. Nessa escola, o grande dia foi de muita vibração e festa, como revela o depoimento da gestora: “Nossa Gincana é um sucesso! Veja a abertura, veja o show! E a gente hoje vai até as 4 da tarde. Muito feliz por tudo!”

4. Dia da Gincana e Celebração

A Gincana aconteceu no dia 04 de julho, durante todo o dia, e o tema foi Cultura Nordestina. As Tribos cooptaram em todas as provas obrigatórias (Mural – das 9h às 16h, Horta – das 9h às 16h, Conhecimentos Gerais – das 9h30 às 11h, Lanche – das 11h às 13h, Esportes/Circuito – das 13h às 14h30, Show de Talentos – das 14h30 às 16h, Influencers – das 9h às 16h). Algumas Tribos puderam postar vídeos e como os Times não se formaram no aplicativo, a pontuação foi registrada a mão nas tabelas disponibilizadas. As 5 Tribos se envolveram, lindamente, bem como a gestora, a comissão, os Game Masters e toda a comunidade escolar. A Tribo preta, Mandacaru da Serra, obteve a maior pontuação, mas houve muita vibração por parte de todos.

A celebração aconteceu no dia 06 de julho. Um Mural da Gincana foi organizado no corredor da escola, com os nomes das Provas, para que os estudantes e outros membros da comunidade escolar pudessem registrar suas impressões sobre a experiência de participar da Gincana da Jornada X. O mural foi registrado em fotos. Dentre eles, destacamos o depoimento de dois estudantes: Sobre a prova do Mural Artístico - “É estranho pintar o muro da escola, eu achei bem bacana. A escola agora tem um pedacinho da gente”. E sobre o Show de Talentos – “Foi o momento mais esperado, não sabia que tinha tanto talento da escola. Eu vi meus amigos dançando e cantando e tocando, foi demais.”

5. Próximos passos



Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo 01: Fotos e registros

Provas da Gincana acontecendo em diferentes locais da escola





Página web da escola:

<https://escola.gincanadajornadx.org.br/escolamunicipaldeputadacristinatavares>

Registros em vídeo da Gincana na escola, no Tik Tok dos alunos e pelos Diários de bordo das Tribos X:

- Bruguelos: <https://vm.tiktok.com/ZMNB3HWvE/>



Relatório E.M. Professor Kermógenes Dias de Araújo

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Dom Bernardino Marchió, 54 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 9 destas no perfil de Comissão, 4 no perfil de Game Master, 8 Agentes X, 6 árbitros e 27 pessoas entre as Tribos X: tribo preto, tribo roxa e tribo vermelha. [Veja na página web mais sobre o ranking, os posts do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana.](#)

Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Deise Ferreira da Silva Rosa

A escola foi uma das primeiras a realizar o cadastro na gincana e se mostrou muito interessada e de início não haviam problemas com retorno. Na primeira reunião, a gestora Maria Gilvânia, fez uma fala muito acolhedora com a chegada da gincana, o que demonstrou uma abertura muito grande para que ela acontecesse, disse que gostava muito da ideia da gincana na escola, que acredita que a escola dela é mais que uma escola e sim um guarda chuva, um casaco que acolhe e aquece as crianças que vivem na comunidade que é muito carente. Então acreditava que a gincana seria mais um abraço que as acolhe e que elas precisavam disso nesse retorno, que recebia na escola como uma iniciativa louvável. De início ela falou que era nova como gestora, que até então tinha sido professora a vida toda, preocupada com a questão de uma reforma, ela já falou no primeiro zoom que poderia ocorrer na escola durante o período da gincana.



Tiveram intercorrências entre a escolha das duas pessoas da comissão, a montagem de toda ela e depois a formação da primeira liga, que só se deu no dia 22/06 (data da nossa última reunião no zoom com parte da comissão). Tiveram várias questões ao longo do caminho, formações, ausências de professores, a possibilidade da reforma da escola e isso gerou uma insegurança na gestora. Não tive acesso direto à comissão, somente por intermédio da gestora e junto com ela, teve um período que houve retorno com acionamento da Seduc, por conta das questões com a indecisão sobre a reforma. Os contatos aconteceram com a gestora através do zoom, tivemos 3 encontros, a maior parte da comunicação se deu por whatsapp (muitos contatos).

Foi uma escola que se apropriou bem do manual e do aplicativo, tinha muito conhecimento das provas, fez o cronograma, registrou no aplicativo os horários, provas extras, inseriu árbitros, estava de fato muito por dentro de tudo. Colocaram provas extras no APP, praticamente todos os envolvidos na gincana estavam no APP, comissão, game masters, árbitros e tribos.

4. Dia da Gincana e Celebração

A gincana aconteceu na escola no dia 04/07 com início às 13h00 e término às 17h20, fizeram as 7 provas obrigatórias e mais 2 provas extras. Uma foi um grito de guerra, que o objetivo era que cada tribo trouxesse o seu grito representando a cor da tribo e a cidade, a outra era de ecologia, que o objetivo era criar um brinquedo utilizando materiais recicláveis.

Um ponto de atenção é que no dia da gincana fiquei sem muitas evidências de como se deu a gincana na escola, pedi que a gestora me enviasse fotos, vídeos dos alunos, mas não foi enviado, na reunião do dia 22/06 ela tinha demonstrado preocupação com a imagem dos alunos, e que se fosse apresentar qualquer foto faria uma material que conseguisse cobrir os rostos deles, demonstrou preocupação também com o uso indevido das redes sociais. Não tive nenhum contato com game masters ou agente x. Eles criaram as provas, mas eu não tinha tanta abertura para saber o que de fato estava ocorrendo na escola. No dia da gincana não foi muito diferente, ficou de me mandar um relatório que ela estava fazendo e teria as fotos mas não me mandou até o momento, onde cobrarei após o recesso.

Não houve tempo de acontecer a celebração, o que eu espero que após o recesso possa ser feito de alguma forma.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.



A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Relatório E. M. Nossa Senhora de Fátima Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na Escola Nossa Senhora de Fátima, 333 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 8 destas no perfil de Comissão, 5 no perfil de Game Master, 24 Agentes X, 7 árbitros e 289 pessoas entre as Tribos X: #xaguiafalcão, The Besties, #xIncríveis, #xligaz e #xozztopados. [Veja na página web mais sobre o ranking, os posts do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana.](#)

Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.

3. Mentoria da Gincana

1ª mentora - Sonja

Mentora que assumiu a escola a partir de maio/junho - Adriana Odone Fabri

Com muita honra dei continuidade às atividades com a escola, no lugar da mentora Sonja, que se desligou da Live Lab. Posso ressaltar que não houve intercorrências no desenvolver dos trabalhos com a escola. Fui muito bem recebida, pela equipe e professores, que já registro aqui, serem muito responsáveis e simpáticos.

As principais formas de comunicação se deram através do zoom e whatsapp.

Essa escola é central. Minha comunicação direta foi com a gestora Keila, muito simpática e animada em realizar a gincana em sua escola. Teve o apoio de alguns membros da Comissão diretamente como o funcionário Charles.



Realizamos (04) encontros pelo zoom e trocamos inúmeras mensagens pelo telefone. Tivemos algumas dificuldades com aplicativo no que diz respeito às tribos mas tudo foi resolvido. Em todas as reuniões os ouvintes anotavam tudo, tiravam dúvidas e isso foi muito positivo. Tiveram ideias maravilhosas com relação às provas fazendo uma ponte com atividades artísticas locais e oficinas, e para mim, foi uma das gincanas mais bonitas e alegres. Houve uma participação de um cantor local na prova de show de talentos onde ele foi o árbitro.

A gestora Keila sempre atuante e responsável nas ações. Muito gratificante ter conhecido e trabalhado com essa escola.

4. Dia da Gincana e Celebração

Na data da gincana o envolvimento de toda comunidade foi muito ativo, percebia-se que todos estavam envolvidos nas ações e aproveitando tudo. Felizes por estarem nesse movimento.

Destaco a decoração da escola como um todo, a preocupação com os detalhes de cada prova. Destaco também com muita felicidade e realização, que durante a gincana, já haviam procurado a escola (04) alunos EVADIDOS, os quais participaram da gincana.

Não houve celebração tendo em vista a gincana ter acontecido muito próximo ao recesso escolar.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.



Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana





Relatório E.M. Prof^a Mariana de Lourdes Lima

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E.M. Prof^a Mariana de Lourdes Lima, não foi possível utilizar plenamente as funcionalidades do aplicativo, devido a variação da internet local, uso de celular e familiaridade com a ferramenta. Por isso, apenas 21 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 7 destas no perfil de Comissão, 4 no perfil de Game Master e 10 como Agentes X. Esse relatório não conterà os dados como: número de participantes por categoria (estudantes, professores, comunidade, etc), oráculo do super poderes dos estudantes da escola (autoavaliação de habilidades sócio-emocionais), ranking detalhado com pontuação das Tribos X, vídeos produzidos pelos estudantes e número de aluno evadidos participantes da Gincana.

Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Sônia Maria Pelegrini

A Gestora Emmanuelle, mostrou-se muito receptiva desde o início, sua escola estava em vias de mudar de prédio e tivemos que aguardar alguns dias até que a mudança acontecesse, pois as aulas ainda não eram totalmente presenciais e não havia possibilidade de engajamento de funcionários e dos alunos. Enquanto esperávamos a mudança, fomos realizando as orientações e para isso tivemos 3 reuniões, via zoom e google meet, para apresentar e esclarecer as dúvidas sobre o jogo com a gestora e com as coordenadoras pedagógicas da escola, Cynara e



Lúcia. Depois do primeiro encontro com a gestora e coordenadoras, fiquei de conversar sempre com Cynara, que seria responsável por organizar e comandar a gincana.

Cynara sempre esteve preocupada em nos dar retornos. Tivemos alguns diálogos sobre a logística da gincana em função do tamanho da escola e os 3 turnos, e após apresentar algumas possibilidades, a comissão definiu que seria em um período apenas. Considero que esta escola é uma das mais complexas, entre as minhas escolas, em função do seu tamanho, do número de alunos e o formato da sua construção (verticalizada), com apenas um gestor/pessoa para administrar. Além do mais, segundo a gestora, ela praticamente dobrou o número de alunos ao mudar-se para o novo prédio. Mesmo assim, a gestora aceitou o desafio de levar aos alunos, uma atividade cujo objetivo poderia auxiliar neste novo espaço escolar e ainda alegrar o ambiente novo.

Foram cerca de 587 alunos, em idade de participar da gincana, e foram distribuídos em 5 tribos. Cynara teve dificuldades de me dar retornos, em função da complexidade da escola, muitas ausências de professores, demandas da SEDUC e novas adaptações na escola, além disso, a dificuldade de acesso e sinal de internet na escola, prejudicou a comunicação. No dia 23/06, após alguns conflitos, entre os alunos, e, em função da grande demanda da escola, a coordenadora, a pedido da gestora, entrou em contato, para solicitar a prorrogação da gincana para dar tempo de tomar as providências que ainda restavam. Para auxiliá-las, solicitei os telefones dos Agentes X e GMs para ajudar no engajamento e entrada no App. Remarcamos a gincana para o dia 05/07.

No dia que estava programado para acontecer a gincana, estive em visita na escola, a equipe da LiveLab, na pessoa da Thamara, que pode vivenciar junto à gestora, os problemas já relatados, a falta de engajamento da equipe e o “desconforto” da gestora Emmanuelle. Thamara auxiliou com o engajamento, especialmente dos agentes X, pois nem GMs estavam engajados no jogo. A gestora chegou a pensar numa prova cujo objetivo era pontuar a tribo que conseguisse trazer o maior número de professores para a gincana, que foi prontamente apoiada pela equipe da LiveLab.

Destaco que aqui a gincana aconteceu por persistência da gestora, das coordenadoras e do nosso apoio, na hora certa, pois a escola é muito complexa e de muitas demandas difíceis. A falta de engajamento da equipe e as demandas excessivas da escola, que demandam muito tempo da gestora e das coordenadoras, quase impediram a realização de uma atividade que certamente ajudará a resolver parte dos problemas que se apresentam nesta escola, tão grande, nova, vertical e tão complexa. Parabéns a Gestora Emmanuelle pelo desafio enfrentado e vencido, juntamente com suas coordenadoras, vocês colherão os frutos deste trabalho.

4. Dia da Gincana e Celebração



Depois de adiada do dia 30/06 para o dia 05 de julho, a gincana foi realizada na escola, com as seguintes provas: Dança Junina, Influencers, Comidas Típicas, Resgate de alunos evadidos, Conhecimentos Gerais, Show de Talentos, Mural, Prova esportiva e Cesta Básica. Foram organizadas 5 tribos, que 3 dias antes da gincana ainda não estavam no aplicativo, não houve envolvimento dos GM para orientar as agentes X.

Para o dia da Gincana a Thamara, que realizou visita na escola e orientou sobre o App, sugeriu que fizessem o jogo, independente do que tinham conseguido colocar no App, e o resultado é que, nas poucas fotos que eu recebi da gestora, por que ela estava totalmente envolvida com os alunos; eles estavam muito felizes e envolvidos nas atividades propostas. Pude perceber que as tribos disputaram as provas com entusiasmo, resgatando as culturas locais e os costumes da região em cada prova. O Bumba meu boi, como cultura regional foi resgatado e os alunos se divertiram muito. No final do dia, com os pontos marcados numa tabela manual, que seria passado para a comissão no dia seguinte, para declarar o vencedor, a gincana foi encerrada com sucesso.

No entanto, neste caso, os vencedores, foram todos os alunos e alunas participantes da gincana, que a gestora Emmanuelle e as coordenadoras Cynara e Lucia, bravamente conseguiram realizar nesta escola, com todos os obstáculos e falta de engajamento que elas enfrentaram. Certamente a Gincana da Jornada X, fará a diferença para todos os estudantes desta escola, pelo objetivo de acolhimento, cooptação, cooperação, respeito, diversão, protagonismo e engajamento dos adolescentes, que a gestora conseguiu.

Sobre a missão 5 - Celebração, conversei, via whatsapp, com a gestora e coordenadora que falariam com a comissão e alunos assim que retornarem do recesso escolar, pois a escola/rede municipal, entraria em recesso escolar em seguida. Encaminhei o material de orientação, o lembrete, bem como solicitei mais fotos e um parecer da gestão sobre a gincana, para que me enviem no retorno do recesso.

Importante destacar aqui o papel e a garra da gestora, pois em uma escola onde a gestora tem pouco tempo de gestão, que dobrou de tamanho, que tem um espaço diferenciado (é um prédio, sem “quadra/quintal”), professores que na sua maioria não moram no município e problemas de todo tipo e, equipe não coesa; nem sempre o gestor consegue ter uma equipe com quem possa contar e dividir ou compartilhar ações desta importância. Neste caso, percebi que Emmanuelle, a gestora, juntamente com Cynara e Lúcia, foram guerreiras e, em tempo, conseguimos auxiliá-las, pois elas estavam muito aflitas para realizarem a gincana e sem forças para dar continuidade, por falta de tempo e engajamento da equipe. Felizmente, além do nosso apoio à distância, pudemos contar com a visita presencial da Thamara na escola, que acabou por retirar os professores do aplicativo e colocar os alunos como GM para que a gincana caminhasse com destaque aos alunos. Parabéns pelo trabalho e persistência, pois temos certeza que a gincana fará a diferença tanto no clima da escola, quanto nas relações interpessoais entre os alunos, na sua escola.



5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana





Relatório E. M. Padre Pedro Batista de Aguiar Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Padre Pedro Batista de Aguiar, 29 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 5 destas no perfil de Comissão, 5 no perfil de Game Master, 10 Agentes X, 7 árbitros e 2 pessoas entre as Tribos X: osperfeito, ligaverde e blue x league . [Veja na página web mais sobre o ranking, os posts do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana.](#)

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta ao formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de professores e gestão escolar:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?

Pessoa 1: Gostei muito

Pessoa 2: Gostei muito

Pessoa 3: Gostei muito

Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola:

Pessoa 1: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 2: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 3: Estimulou o protagonismo dos alunos

Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?

Pessoa 1: Contribuiu muito

Pessoa 2: Contribuiu muito

Pessoa 3: Contribuiu muito

Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?

Pessoa 1: Mentoras



Pessoa 2: Mentoras

Pessoa 3: Vídeos com exemplos de outras Gincanas

O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?

Pessoa 1: No começo um pouco confuso, mais com a ajuda da mentora tudo fluiu bem.

Pessoa 2: No começo um pouco confuso. Mais com a ajuda da me tira tudo fluiu bem.

Pessoa 3: Muito bom ❤️

Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?

Pessoa 1: Não

Pessoa 2: Não

Pessoa 3: Não

Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?

Pessoa 1: -

Pessoa 2: -

Pessoa 3: Mais gincana assim ❤️

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Deise Ferreira da Silva Rosa

O início da relação com a escola foi com a mentora Sonja, lembro que esta mentora apresentou nas reuniões internas uma certa dificuldade de contato com a Gestora da época (Geneilza). Na primeira reunião de apresentação da gincana, a gestora apresentou algumas questões de saúde, e em algum momento chegou a escolher as duas primeiras pessoas da comissão que inclusive a mentora não tinha contato. No meio do processo a gestora foi transferida de escola e veio o gestor Sérgio, que já era atendido por mim em outra escola e já estava por dentro da gincana, este decidiu manter as mesmas pessoas iniciais na comissão (este gestor já havia sido gestor da escola por alguns anos). Os contatos foram feitos com o Gestor Sérgio Murilo e foram cerca de 3 reuniões por zoom, estimo que cerca de 15 por whatsapp e 1 ligação, com a Professora Márcia que foi uma das integrantes da comissão de início foi 1 zoom, 1 chamada de vídeo junto com a Professora Patrícia, e cerca de uns 5 contatos por whatsapp, com outras pessoas da escola, entre comissão, game master e agente x devem ter sido cerca de uns 15 contatos, entre zoom e whatsapp. Já com a Professora Patrícia da comissão, eu tive mais contatos, foi uma reunião de zoom, uma pelo meet, umas 2 por ligação de vídeo, umas 2 por ligação de whatsapp e mais de 50 contatos por whatsapp, entre áudios, mensagens e textos de maio a julho até o final da gincana.

A escola teve uma certa dificuldade em montar a comissão toda, e só consegui fazer depois de uma certa pressão do gestor que acabou “convocando” as pessoas, a Professora Patrícia foi bastante insistente para que todos entrassem no



app e se engajassem na gincana, sempre com muito entusiasmo e por vezes me pedia que desse uma ajuda no grupo do whatsapp, eu ajudei boa parte das pessoas que conseguiram entrar, tivemos quase toda a comissão, os 5 game masters, quase todos os árbitros, porém 3 ligas somente na etapa do app, com baixíssima participação, diferente do que se via no dia da gincana. Mediante todas as dificuldades que ocorreram com a escola na troca de gestão, no tempo que ficou sem contato sobre a gincana, no período de provas, entre outros, considero que foi um dia de gincana muito bonito, festivo e participativo.

Fala final deles sobre a Gincana: *“Agradecemos o apoio, a união e disponibilidade em ajudar. Acreditamos que não fazemos nada sozinho”*.

4. Dia da Gincana e Celebração

A gincana aconteceu no período da tarde e eles fizeram as 7 provas conforme fotos e vídeos evidenciados, esta escola não enviou o cronograma do dia. Toda a organização ficou por conta da comissão organizadora, os alunos participaram das provas, mas não houve um protagonismo forte que emergiu dos alunos a realização em si, foi algo bem direcionado pela comissão. Nos dias anteriores à gincana, os alunos saíram na comunidade para pegar mudas de plantas, pedir sementes e começaram a se engajar mais com apoio de um game master.

Eles fizeram uma gincana bem bonita honrando a cultura local, na prova de conhecimentos gerais contemplaram o hino de Caruaru e a feira de Caruaru, levaram um trio de forró da região para abrir o dia da gincana. No show de talentos fizeram uma dança onde tinha interpretação de libras honrando a inclusão na escola; na prova da comida escolheram as comidas típicas da região, e na prova de esportes escolheram fazer jogos como corrida do saco, brincadeira do ovo na colher; o mural foi feito num espaço da escola mesmo e a prova da horta também. Como prova extra, fizeram uma roda de capoeira composta por membros da comunidade e alunos.

Não houve tempo de acontecer a celebração, o que eu espero que após o recesso possa ser feito de alguma forma.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.



A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana





Relatório E.M. Profª Sinhazinha

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Dom Bernardino Marchiό, 35 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 3 destas no perfil de Comissão, 3 no perfil de Game Master, 12 Agentes X, 3 árbitros e 14 pessoas entres as Tribos X: TRIBO BELLATOR, TROPA DE ELITE e BRASIL [Veja na página web mais sobre o ranking, os posts do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana.](#)

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta ao formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de professores e gestão escolar:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?

Pessoa 1: Gostei razoavelmente

Pessoa 2: Gostei razoavelmente

Pessoa 3: Gostei muito

Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola:

Pessoa 1: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 2: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 3: Estimulou o protagonismo dos alunos

Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?

Pessoa 1: Contribui pouco

Pessoa 2: Contribui pouco

Pessoa 3: Contribui razoavelmente

Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?

Pessoa 1: Mentoras



Pessoa 2: Mentoras

Pessoa 3: Mentoras

O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?

Pessoa 1: Pensei que as provas seriam diretamente no aplicativo. Tivemos dificuldade em compreender as missões.

Pessoa 2: legal. não claras.

Pessoa 3: Muito clara, metodologia eficiente

Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?

Pessoa 1: SIM

Pessoa 2: SIM

Pessoa 3: NÃO

Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?

Pessoa 1: Na prova de conhecimentos gerais deveria ser respondida no aplicativo para o aluno ler as vezes necessária e poder responder

Pessoa 2: gincana trimestral, com rifa e prêmios para os alunos, novos grupos.

Pessoa 3: -

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Sônia Maria Pelegrini

A Gestora Elayne demorou um pouco mais, que as demais escolas, para se cadastrar no portal e nos conectar. Após a primeira reunião, a gestora nomeou o Profº. Renan, para ser o responsável pela gincana, e logo em seguida ele fez o primeiro contato. Fomos conversando por mensagens para tirar dúvidas, falar sobre a organização da comissão e reuniões. Tivemos algumas dificuldades de comunicação, em função das diversas atribuições do Profº Renan, como: sala de aula, atribuições na SEDUC e horário de trabalho dele. No entanto, fomos nos ajustando e encaminhando mensagens pelo whatsapp, vídeos, áudios, e-mail sobre os passos da gincana e as etapas. Fizemos algumas propostas de datas da gincana e solicitamos que eles optassem por uma delas, para que pudessemos fazer um cronograma de ações e encaminhar. No App, até o final da gincana, se manteve na comissão, apenas eu e ele, no entanto, percebi que havia uma organização das provas e envolvimento dos Games Masters e Agentes X escolhidos.

Foram 3 reuniões via Zoom, sendo a primeira com a gestora e o Profº. Renan, a segunda com o Profº. Renan e alguns professores GMs, que conseguiram orientar e se envolver com os Agentes X, e uma terceira, apenas com o Profº. Renan, um dia antes da primeira data da gincana, para sugerir adiamento e ganhar mais tempo para os preparativos.



Foram cerca de 136 alunos acima de 13 anos, formando 3 tribos, que depois de várias orientações, conseguimos colocar no App. Como tínhamos a possibilidade da equipe da LiveLab visitar esta escola para auxiliar presencialmente a equipe, procurei o Profº Renan, informando que a equipe estaria na escola no dia 28/06, e solicitei que ele reunisse a comissão para conversar com a equipe e tirar todas as dúvidas para que a gincana fosse realizada em outro dia. Assim, no dia programado para a gincana eles receberam a visita da Thamara da equipe da Live Lab, que pode auxiliá-los quanto ao engajamento e as últimas providências para a gincana.

4. Dia da Gincana e Celebração

Depois de adiada do dia 28/06 para o dia 05 de julho, a gincana foi realizada na escola, com as seguintes provas: Lanche, Conhecimentos Específicos, Show de Talentos, Prova do Mural, Prova de Esporte e Prova da queimada, que ocorreu das 13 às 17h30. Foram organizadas 3 tribos: os Agentes X e GMs que entenderam o sentido e o objetivo do jogo, deram o seu melhor, para que a gincana fosse uma festa de acolhimento e que os estudantes se sentissem acolhidos e felizes.

No dia da Gincana, independente do que tinham conseguido colocar no App, as tribos se divertiram muito e o resultado é que, nas poucas fotos que eu recebi da escola, por enquanto, os estudantes estavam muito felizes e envolvidos nas atividades propostas. Pude perceber que as tribos disputaram as provas com entusiasmo, resgatando as culturas locais e os costumes da região em cada prova. No final do dia, com os pontos registrados no App, a tribo declarada vencedora com 1.053 pontos foi a "Brasil", e a gincana foi encerrada com sucesso.

No entanto, neste caso, os vencedores foram todos os alunos e alunas participantes, que conseguiram, por meio dos GMs, Agentes X, orientações online e visita presencial da Live Lab, envolver bravamente na realização da gincana nesta escola, com todos os obstáculos enfrentados. Certamente a Gincana da Jornada X, fará a diferença para todos os estudantes desta escola, pelo objetivo de acolhimento, cooptação, cooperação, respeito, diversão, protagonismo e engajamento dos adolescentes.

Sobre a missão 5 - Celebração, conversei, via whatsapp, com a gestora que falaria com a comissão e alunos assim que retornarem do recesso escolar, pois a escola/rede municipal, entraria em recesso escolar em seguida. Encaminhei o material de orientação, o lembrete, bem como solicitei mais fotos e um parecer da gestão sobre a gincana, para que me envie no retorno do recesso.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.



Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana





Relatório E. M. Professor José Florêncio Neto

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Professor José Florêncio Neto, 57 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 6 destas no perfil de Comissão, 4 no perfil de Game Master, 19 Agentes X, 17 árbitros e 11 pessoas entres as Tribos X: TROPADEELITE, 100 Limites, Greenpowers, bluefives. [Veja na página web mais sobre o ranking, os posts do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana.](#)

Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Deise Ferreira da Silva Rosa

O início do contato com a escola foi moroso, algumas dificuldades de retorno por parte da gestora Renata até que se conseguisse marcar o primeiro zoom, da mesma forma depois do primeiro zoom até ocorrer a escolha das duas primeiras pessoas da comissão, nesse período todo teve afastamento tanto da gestora como de uma pessoa da comissão. No primeiro zoom a gestora se mostrou bastante aberta para a gincana e tinha ciência de que estava atrasada com relação a gincana, demonstrou interesse em acelerar o que fosse preciso para honrar as datas. A comunicação por e-mail não deu certo e mesmo no whatsapp havia demora nos retornos, ela acabou recebendo o convite direto da seduc para participar do webinar sobre o aplicativo por exemplo. Da formação da liga ao dia da gincana ficou tudo corrido, a gestora foi quem organizou todas essas etapas e



intermediou os encontros junto à comissão da gincana. Foram 3 zooms ao todo com a escola e a maior parte da comunicação por whatsapp com a Gestora.

No aplicativo um ponto que me chamou a atenção é que a gestora Renata era bem atenta a isso e demonstrava certo domínio da ferramenta, não teve dificuldades e ela mesma ajudou todos da escola para entrar no APP, onde estavam todos da comissão, os 4 game masters escolhidos e diversos árbitros das provas. As 4 tribos também foram montadas, apesar da baixa participação online frente ao que seria possível pela quantidade total de alunos da escola.

4. Dia da Gincana e Celebração

A gincana ocorreu no dia 05/07 e a comissão realizou a inscrição das atividades do cronograma no aplicativo, sendo realizadas 7 provas obrigatórias e 3 provas extras. Show de talentos e influencers; mural o dia todo; a horta aconteceu às 13h00; a prova de esportes às 14h00; a de conhecimentos gerais às 14h30; do lanche às 15h00, conforme horários do APP. A escola fez 3 provas extras, uma que chamaram de "somos solidariedade", que o objetivo era cada tribo montar uma cesta básica para doar para uma família em situação de vulnerabilidade; a outra foi a "artistas da terra" (16h30), que o objetivo era de fazer uma caracterização e biografia de um artista de Caruaru e por último às 17h00 uma prova de paródia, onde cada tribo tinha que criar uma paródia sobre a cidade de Caruaru com qualquer música.

Cada tribo se engajou e escolheu seu time para cada prova, conforme Renata o dia foi super corrido e pelas fotos e vídeos dava pra ver a animação na escola e a realização de fato das provas. Ela relatou as dificuldades com o aplicativo no dia da Gincana e como alternativa foram encaminhados os materiais para que pudessem ser contabilizadas as presenças e pontuações das provas de forma manual. Não houve tempo de acontecer o momento de celebração, uma vez que a Gincana foi realizada próximo ao período de recesso escolar.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos



saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos e registro do dia da Gincana





Relatório ETI Prefeito João Lyra Filho

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela [ONG LiveLab](#) para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para competirem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Dom Bernardino Marchiό, 178 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 9 destas no perfil de Comissão, 5 no perfil de Game Master, 15 Agentes X, 10 árbitros e 139 pessoas entre as Tribos X: Trevo de 4 folhas, lobos, Os Cobras, Tempestade Azul e LEÕES.. [Veja na página web mais sobre o ranking, os posts do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana.](#)

Após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Sônia Maria Pelegrini

O Gestor Daniel, mostrou-se extremamente receptivo para a gincana, um pouco assustado, mas muito receptivo. Esta escola era da mentora Sonja, que já havia realizado uma reunião com o gestor e nosso contato iniciou no dia 27 de maio. Em seguida, já marcamos uma reunião de zoom para conversarmos sobre o que ele já tinha feito e o que ainda tinha dúvidas sobre a gincana. Na primeira reunião, ele trouxe a Professora de biblioteca Ana Michele e percebi que, ao conversarmos sobre os passos da gincana, ele foi se empolgando e se atentou o quanto ela poderia ser interessante para a sua escola. Tirou muitas dúvidas na primeira reunião e já agilizou o que faltava no App.



Foram 3 reuniões, uma com a mentora Sonja e duas comigo, mas, além destas reuniões, foram muitos Whatsapps e várias chamadas de vídeo com o gestor, a comissão, os GMs e os agentes X, para tirar as dúvidas durante o processo. A cada vez que se reuniam e tinham dúvidas, ele ligava na hora, e eu sempre os atendia para conversar sobre as dúvidas. Assim o processo foi tranquilo e eu percebia que tanto o gestor, quanto a equipe a cada dia iam se empolgando mais com as ações e pensando em novidades, como por exemplo, fazer uma cerimônia de descerramento de placa para o QRCode, no momento da divulgação da gincana para toda escola. A empolgação e o suspense do jogo e do gestor contaminou a todos e as ações foram fluindo muito bem.

No dia da divulgação para a escola toda e do descerramento da placa do QRCode, a Thamara, estava em Caruaru e o Gestor fez questão de buscá-la para participar da festa. Foi a escola que mais atendeu nossa expectativa, é a que mais seguiu a metodologia, inclusive no uso do App. O gestor perguntava etapa por etapa e fazia tudo certinho com a equipe. Nesta escola, nas fotos da entrega dos convites aos Agentes X, aparecem expressões que indicam a importância que foi dada a cada aluno, ao convidá-los para o processo.

Foram cerca de 311 alunos, mas eles quiseram distribuir em 5 tribos, pois haviam selecionado 5 GMs para o jogo. As fotos que recebi no decorrer do processo mostram o envolvimento de toda equipe e dos alunos no jogo. Uma semana antes da gincana, o gestor me encaminhou fotos diárias mostrando todos os alunos e professores envolvidos com a preparação da gincana e frases do tipo: “O clima tomou conta da escola”, “O dia de hoje de muita produtividade”, “Olha o que vocês fizeram”(se referindo aos alunos ensaiando as coreografias, felizes da vida), “ Contagiante”, “Um pouco do nosso dia”.

O destaque aqui foi o gestor, que com o seu entusiasmo, conseguiu engajar todos e seguiu à risca a metodologia, levando o suspense até o momento certo. Sua fala final, retrata bem o movimento que houve na escola:

[09:51, 11/07/2022] GXG Daniel: Tb quero agradecer pela oportunidade de ter feito parte desse momento.

[09:52, 11/07/2022] GXG Daniel: Uma gincana que entrou na escola causando medo, não sabíamos o que ia acontecer.

[09:52, 11/07/2022] GXG Daniel: E do nada a escola explode de emoção.

[09:56, 11/07/2022] GXG Daniel: Foi algo que marcou minha vida de 16 anos de educação.

4. Dia da Gincana e Celebração

Por solicitação da escola a gincana foi adiada uma vez, para ganhar mais tempo para os preparativos e, foi realizada no dia 05 de julho, com as seguintes provas: Lanche, Do Tempo da Minha Vó, Conhecimentos Gerais, Horta, Prova do Mural,



Prova de Esporte, Desfile de Modas, Show de Talentos, Soletrando e Influencers. A gincana ocorreu durante o dia todo, das 07h30 às 16h30. Foram organizadas 5 tribos.

Esta escola, funciona num antigo shopping adaptado e não tem espaço para horta, no entanto, a prova da horta foi organizada para que cada tribo promovesse a distribuição de vasos pela comunidade (podendo ser garrafa PET, caixa de suco, balde de tinta, bacia, pote de margarina...), registrando com fotos e filmagens para a pontuação.

No dia da Gincana, recebi vídeos e fotos empolgantes durante todo o dia, o primeiro foi às 9h50, com os dizeres, “só um gostinho”, imagens da prova “Do tempo da minha vó”. Durante o dia tiveram dúvidas de como seria o registro dos pontos pelos árbitros, a qual respondi imediatamente com um tutorial que Thamara havia feito. Os estudantes, professores e gestores estavam extremamente felizes e envolvidos nas atividades propostas e as tribos disputaram as provas com muito entusiasmo, resgatando as culturas locais e os costumes da região em cada prova. No final do dia, com os pontos registrados no App, a tribo vencedora foi “Os Cobras” com 5.374 pontos e finalizaram a gincana anunciando o vencedor.

Sobre a missão 5 - Celebração, conversei, via whatsapp, com o gestor que conversaria com a comissão e alunos assim que retornarem do recesso escolar, pois a escola/rede municipal, entraria em recesso escolar em seguida. Encaminhei o material de orientação, o lembrete e solicitei um parecer dele sobre a gincana, para que me envie no retorno do recesso.

Importante destacar aqui o papel do gestor engajado e, que apostou na metodologia como um processo de resgate da alegria e do protagonismo juvenil na escola. Parabéns pelo trabalho e pela equipe.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.



Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana





Relatório ETI Irmã Ceciliana Gross

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na ETI IRMÃ CECILIANA GROSS, 206 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 7 destas no perfil de Comissão, 5 no perfil de Game Master, 21 Agentes X e 173 pessoas entres as Tribos X: THANOS, Punho Azul, The bests X e Elite de fogo. [Veja na página web mais sobre o ranking, os posts do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana.](#)

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta ao formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de professores e gestão escolar:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?

Pessoa 1: Gostei muito

Pessoa 2: Gostei razoavelmente

Pessoa 3: Gostei razoavelmente

Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola:

Pessoa 1: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 2: Promoveu a integração entre os professores

Pessoa 3: Promoveu a integração entre os professores

Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?

Pessoa 1: Contribui muito

Pessoa 2: Contribui razoavelmente

Pessoa 3: Contribui razoavelmente

Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?

Pessoa 1: Mentoras

Pessoa 2: Mentoras



Pessoa 3: Webinários

O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?

Pessoa 1: Satisfatório

Pessoa 2: Interessante, só precisa que seja aplicada em escolas com índice realmente alto de evasão já que o principal objetivo é estimular os estudantes e resgatar os que evadiram.

Pessoa 3: Foram claras.

Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?

Pessoa 1: NÃO

Pessoa 2: SIM

Pessoa 3: SIM

Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?

Pessoa 1: Ter outros eventos semelhantes para atrair e estimular o estudante a voltar para escola e permanecer.

Pessoa 2: -

Pessoa 3: -

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Maria da Conceição da Silva Barros de Souza

A Escola Irmã Ceciliana Gross é uma escola de tempo integral com cerca de 600 estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. Na escola existem os Clubes de Protagonismos, criados pelos estudantes, de acordo com níveis de interesse (música, dança, judô, futsal, história, geografia, leitura...), e que podem ser frequentados, por 20 minutos, no horário de almoço. Os clubes têm presidente e vice-presidente (que são estudantes) e padrinhos ou madrinhas (que são professores ou funcionários da escola), que ajudam a resolver questões que os estudantes não conseguem resolver. O processo de organização da Gincana X começou em final de abril, com a gestora Rilzanete Magaly, que demonstrou interesse pela Gincana e relatou alguns desafios relacionados a questões sócio-emocionais, de comportamento e de frequência dos estudantes, no retorno às aulas presenciais. Essa gestora chamou nossa atenção para o fato de que a SEDUC já havia efetuado uma busca ativa pelos estudantes evadidos, e que estes já não estavam mais matriculados. A partir deste momento passamos a trabalhar pela busca de estudantes evadidos e de baixa frequência, por orientação da SEDUC. Quando a gestora foi transferida para outra escola, em 01 de junho, a Comissão estava formada e os Game Masters estavam escolhidos. Em seu lugar assumiu o gestor José Edson, que deu mais autonomia à comissão, e a coordenadora Amanda Rosa passou a ser o contato principal na escola, demonstrando muita organização e convidando, inclusive, a estudante da comissão para as reuniões. Durante todo o período de organização da Gincana, utilizamos e-mails, reuniões pelo Zoom, mensagens e áudios de WhatsApp, como formas de contato com os gestores, os membros da Comissão e os Game Masters. Foram 6 encontros de Zoom, 12 sequências de e-mails e inúmeras mensagens.



Todos os membros da Comissão e dois Game Master participaram dos webinários, mas houve dificuldade para marcar a data da gincana, em função do calendário de avaliações da ETI. Além disso, a sobrecarga da coordenadora Amanda, em função do período de avaliações e das demandas pedagógicas, bem como seu afastamento (e de outros professores) por COVID, foram situações que sobrecarregaram o gestor e impactaram o ritmo dos preparativos, especialmente a definição e organização das Provas. Os Game Masters só convidaram os Agentes X para o aplicativo, quatro dias antes da Gincana. Relataram dificuldade pela qualidade da conexão da internet, a falta de celular ou a falta de tempo para a orientação, em função das demandas pedagógicas e do fato de uma Game Master ter sido afastada por COVID. O grande diferencial foi a visita de um representante da Live Lab (Gelmo), 4 dias antes da gincana, que deu nova energia aos preparativos: orientou, presencialmente, o acesso dos estudantes ao aplicativo da Gincana, iniciando a formação das Ligas e Tribos, e contribuiu para a definição das Provas, pela comissão. Neste dia o gestor solicitou o adiamento da Gincana, do dia 04 para o dia 05 de julho, para aguardarem o retorno da coordenadora Amanda.

Mesmo com toda a mobilização, nem todas as Ligas e Tribos se formaram no aplicativo, e aquelas que se formaram não definiram os Times, mas 4 Tribos se formaram, presencialmente, e os estudantes estavam bem engajados. A Tribo da Game Master que estava com COVID não se formou. Os árbitros também não se cadastraram, mas nada impediu que a gincana acontecesse, em um clima de muita vibração e envolvimento de toda a comunidade escolar, como revelam alguns depoimentos, sobre o dia da gincana e o processo. Para o funcionário Adailton, afastado por COVID: "Tudo muito lindo! Vi pelas fotos pois testei positivo para COVID 19 e não deu para participar ontem." E para a professora Dorinha: "GRATIDÃO é o sentimento que nos define quanto à visita do Gelmo."

4. Dia da Gincana e Celebração

A Gincana aconteceu no dia 05 de julho, durante todo o dia. As Tribos cooptaram em todas as provas obrigatórias e algumas provas regionais (Influencers – das 8h às 15h, Mural – 9h às 14h, Esportes/Queimada – 9h às 10h, Esporte/Barra Bandeira – das 10h às 11h, Jogo UNO – 11h às 12h, Conhecimentos Gerais – 12h30 às 13h, Show de Talentos – 13h às 14h, Lanche – 14h às 14h30, Horta – 14h30 às 15h, Futsal de funcionários e estudantes – 15h30 às 16h). Só a prova da Horta não teve a participação de todas as Tribos e foi adaptada para um jardim. Algumas Tribos puderam postar vídeos, mas como os Times não se formaram no aplicativo, a pontuação de todas as Tribos foi registrada nas tabelas, manualmente, em função da lentidão da internet.

Não tivemos registro da Celebração, mas as 4 Tribos se envolveram, lindamente, bem como o gestor, a comissão, os Game Masters e toda a comunidade escolar. A Tribo Punho Azul obteve a maior pontuação, e houve muita vibração, ao longo de todo o dia, como revelam outros depoimentos. Para o gestor Edson: "Foi um sucesso!" E para o professor Arthur, Game Master: "Foi uma experiência magnífica".

5. Próximos passos



Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana





Relatório E. M. Professor Leudo Valença

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Professor Leudo Valença, não foi possível utilizar plenamente as funcionalidades do aplicativo, devido a variação da internet local e a familiaridade com a ferramenta. Por isso, apenas 5 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 2 destas no perfil de Comissão e 3 no perfil de Game Master. Esse relatório não conterà os dados como: número de participantes por categoria (estudantes, professores, comunidade, etc), oráculo do super poderes dos estudantes da escola (autoavaliação de habilidades sócio-emocionais), ranking detalhado com pontuação das Tribos X, vídeos produzidos pelos estudantes e número de aluno evadidos participantes da Gincana.

Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Deise Ferreira da Silva Rosa

Desde o primeiro contato tivemos dificuldade de marcar o primeiro zoom, na primeira reunião gestora demonstrou que estava bem atrasada na participação da gincana, foi a última escola a se cadastrar inclusive, apresentou inúmeros problemas, desde a quantidade de alunos que ao total são mais de 2.000, até não conseguir atender uma lista de espera, falta de professores, ausências e as inúmeras demandas da seduc e formações.



Não houve engajamento da escola na gincana como proposto pela metodologia. Foram realizadas algumas reuniões, com participação da escola nos webinários, e suporte da Seduc para obter retorno sobre o processo.

Dias que antecedem a gincana recebi um e-mail da Professora Fernanda que fazia parte da comissão sugerindo um horário de reunião, que respondi mas não houve retorno, houve uma visita da Coordenadora do Projeto, Thamara da LiveLab, ao meu pedido já que estava com dificuldades na comunicação e pelo processo sempre ter sido moroso, em nossa última reunião de zoom a gestora apresentou os incômodos com o período que ocorreu a gincana, que julgava não ser oportuno tendo em vista o São João, que acreditava que deveria ter sido feito um planejamento melhor por parte da Seduc, já que neste primeiro semestre aconteceram duas avaliações formativas, a OBMEP, as provas, recuperação, entre outros, além dos problemas de falta de professores na escola, tanto por ausência em questões de saúde como não ter professores para lecionar, que entendia que tudo isso acabou sacrificando a gincana, demonstrou interesse inclusive se teria uma continuidade no 2º semestre.

Foi uma escola que infelizmente do começo ao fim teve pouco engajamento com o aplicativo, teve somente 1 pessoa na comissão e 3 game masters, mas não montaram nenhuma tribo pelo APP.

Como já mencionado, não ocorreu dentro da metodologia proposta, embora nas poucas reuniões ocorridas era de conhecimento da Professora Fernanda o manual, as provas, tudo dentro da metodologia.

4. Dia da Gincana e Celebração

A gincana aconteceu no período da manhã no dia 05/07, a gestora não apresentou um cronograma com os detalhes das provas e enviou pouco material, como fotos e vídeos do que foi feito no dia. O que foi passado de informação sobre as provas é que no caso da prova do lanche eles iriam fazer uma arrecadação de alimentos e no caso da horta seria uma horta suspensa por não ter um espaço de horta na escola.

Tem uma fala da Professora Francielle na finalização da gincana que disse: *“Acabamos de terminar as provas, iremos encaminhar as fotos assim que possível. Foi ótimo, eles se envolveram e se divertiram bastante.”* Não houve celebração por conta da data que ocorreu a gincana que espero poder ser retomada após o recesso.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as)



envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos e registros do dia da Gincana





Relatório E. M. Dr. Tabosa de Almeida

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Dr. Tabosa de Almeida, não foi possível utilizar plenamente as funcionalidades do aplicativo, devido a variação da internet local e a familiaridade com a ferramenta. Por isso, apenas 15 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 8 destas no perfil de Comissão, 3 no perfil de Game Master e 4 Agentes X. Esse relatório não conterà os dados como: número de participantes por categoria (estudantes, professores, comunidade, etc), oráculo do super poderes dos estudantes da escola (autoavaliação de habilidades sócio-emocionais), ranking detalhado com pontuação das Tribos X, vídeos produzidos pelos estudantes e número de aluno evadidos participantes da Gincana.

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta ao formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de professores e gestão escolar:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?

Pessoa 1: Gostei muito

Pessoa 2: Gostei muito

Pessoa 3: Gostei muito

Pessoa 4: Gostei razoavelmente

Pessoa 5: Gostei muito

Pessoa 6: Neutro

Pessoa 7: Gostei razoavelmente

Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola:

Pessoa 1: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 2: Auxiliou na busca ativa dos alunos

Pessoa 3: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 4: Não houve impacto



Pessoa 5: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 6: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 7: Estimulou o protagonismo dos alunos

Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?

Pessoa 1: Neutro

Pessoa 2: Contribui muito

Pessoa 3: Contribui muito

Pessoa 4: Neutro

Pessoa 5: Contribui razoavelmente

Pessoa 6: Contribui pouco

Pessoa 7: Neutro

Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?

Pessoa 1: Manual

Pessoa 2: Mentoras

Pessoa 3: Mentoras

Pessoa 4: Outros - A equipe

Pessoa 5: Mentoras

Pessoa 6: Manual

Pessoa 7: Mentoras

O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?

Pessoa 1: Foi boa, sim.

Pessoa 2: -

Pessoa 3: Foram excelentes! Tudo claro e de uma forma muito prazerosa.

Pessoa 4: Tivemos pouco tempo, mas as missões foram desenhadas da melhor forma

Pessoa 5: Gostei bastante. Sim, claras.

Pessoa 6: As missões foram claras. No entanto, a Seduc Caruaru devia ter se preocupado em comprar programas com fins pedagógicos que auxiliasse os professores nas muitas dificuldades causadas na pandemia, como alfabetização, por exemplo. A gincana não foi útil neste momento do ano para nossa escola por ter como objetivo a interação e diversão. Teria sido muito mais interessante no Dia do Estudante, por exemplo.

Pessoa 7: Achei a gincana muito divertida no sentido de incentivar a participação mais ativa dos alunos. Porém, escassa em questão pedagógica, poderia alinhar as atividades às necessidades de aprendizagem dos alunos. As missões no aplicativo foram claras, porém nem todas tinha como base a realidade dos alunos da nossa escola. Visto que muitos não tem celular, e a escola dispõe de poucos espaços para horta e pintura de mural. A gincana poderia ter sido mais organizada em questão de recursos para as atividades e melhores propostas de provas, o que não aconteceu devido ao pouco tempo que tínhamos. Porém conseguimos realizar com empenho, tanto dos professores quanto dos alunos.

Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?

Pessoa 1: NÃO

Pessoa 2: NÃO

Pessoa 3: NÃO

Pessoa 4: NÃO



Pessoa 5: NÃO

Pessoa 6: SIM

Pessoa 7: SIM

Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?

Pessoa 1: Que possamos dar continuidade as gincanas, sempre no início e fim do semestre.

Pessoa 2: -

Pessoa 3: Continuação da Jornada da Gincana X

Pessoa 4: -

Pessoa 5: Oficina

Pessoa 6: -

Pessoa 7: -

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Heloisa Garcia

A gestora Soraya entrou tardiamente no processo de construção da gincana (dia 05 de maio) e, embora tenha se mostrado receptiva, expressou preocupação por “estarem atrasados” – mesmo assim, realizamos 7 reuniões virtuais. Somada a essa questão, a dificuldade persistente de conexão também dificultou e que o fluxo se constituísse de forma mais ágil. Por exemplo: nas primeiras 3 reuniões por zoom (9/5, 19/5, 20/5) a gestora estava sem áudio (respondia por chat e usamos chamada whatsapp paralela). Outro exemplo do fluxo intermitente, prejudicando o engajamento da escola, pode ser verificado: na reunião de 08/6, membros da equipe compareceram com bastante energia e aparentaram interesse. Porém, na reunião seguinte (que conseguimos realizar apenas em 21/6), muitos deles demonstraram grande resistência e quase desistiram da gincana (sendo que a gestora não estava presente). Questionaram o momento do semestre em que a gincana estava ocorrendo e que “não conseguiriam fazer da forma como gostariam”. Conversamos muito sobre o espírito da gincana, que era fazer o melhor possível, mantendo a leveza e o divertimento/alegria de fazer juntos e acabaram, enfim, definindo a data para 05 de julho.

A partir de então, dedicaram-se e construíram um cronograma muito bem detalhado e organizado, distribuído funções entre vários membros da escola. Os alunos foram envolvidos, porém, talvez parte das definições tomadas pelos membros da equipe escolar pudessem ter sido delegadas aos estudantes. Mesmo assim, a empolgação e participação dos alunos foi expressiva no dia da gincana. A comunicação com a mentora ocorreu prioritariamente pela gestora e, ao final, a coordenadora Tacyanna e a professora Esther, Game Master, também mantiveram contato, por zoom e whatsapp. Para auxiliar a preparação, foram enviados vídeos extras e planilhas para preenchimento manual no dia da gincana caso fosse necessário (pois estavam atrasados, também, no manuseio do aplicativo). E, além disso, Edgard Gouveia (fundador da Livelab e idealizador da Gincana da Jornada X) fez uma visita pessoal à escola, gestora e equipe, para valorizar seu esforço e fortalecer o vínculo com a proposta.

4. Dia da Gincana e Celebração



Na manhã da Gincana, a gestora teve formação na SEDUC, o que sobrecarregou a mesma (que queria participar da preparação final com sua equipe), mas todos seguiram criteriosamente o cronograma elaborado por eles, que possuía acréscimos criativos (como a Prova da Rainha do Milho e Tiro ao Alvo) e excluiu duas provas sugeridas (Horta e Lanche). Valorizando a cultura nordestina, todas as provas abordaram o tema de alguma forma e o esmero da equipe ficou explícito em vários materiais produzidos: Cronograma, Relatório da Gincana, Vídeo com resumo das provas e Apresentação de powerpoint com descritivo da Gincana.

O relato por áudio da gestora diretamente para a mentora não deixou dúvidas quanto ao desfecho bem sucedido: “transcorreu tudo direitinho, aconteceram as provas, eles estavam bastante animados, tiramos bem muitas fotos. A equipe campeã dentre as três foi a equipe Alpha e foi assim: ótimo! Fizemos tik tok, as danças... deu tudo certo!”. A equipe realizou a avaliação da gincana no dia seguinte e enviou o registo escrito para a mentora, com o destaque positivo para o reconhecimento que se trata de “uma ideia fantástica” que promove “momentos prazerosos de integração e alegria com nossos alunos e professores” e o destaque negativo para o momento desfavorável do calendário para o melhor aproveitamento pelos alunos, sugerindo que ocorresse no início do ano letivo”. Embora tenhamos agendado a reunião de fechamento com a mentora (para que pudesse ter mais informações do dia da Gincana e da finalização do processo, além do fechamento da relação de parceria construída), esta não pôde ser realizada devido à ocorrência de Conselho de Classe e de outra formação da gestora na SEDUC.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.



Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana





Relatório E. M. José Florêncio Leão

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na Escola José Florêncio Leão, 92 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 7 destas no perfil de Comissão, 5 no perfil de Game Master, 22 Agentes X, 7 árbitros e 51 pessoas entre as Tribos X: ConstelaçãoX, o amarelinho, Águia X, black fire x, Avante ctn. [Veja na página web mais sobre o ranking, os posts do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana.](#)

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta aos formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de professores e gestão escolar:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?

Pessoa 1: Gostei muito

Pessoa 2: Gostei muito

Pessoa 3: Gostei muito

Pessoa 4: Gostei muito

Pessoa 5: Gostei muito

Pessoa 6: Gostei muito

Pessoa 7: Gostei muito

Pessoa 8: Gostei muito

Pessoa 9: Gostei muito

Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola:

Pessoa 1: Não houve impacto

Pessoa 2: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 3: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 4: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 5: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 6: Estimulou o protagonismo dos alunos



Pessoa 7: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 8: Promoveu a integração entre os professores

Pessoa 9: Estimulou o protagonismo dos alunos

Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?

Pessoa 1: Contribui muito

Pessoa 2: Contribui muito

Pessoa 3: Contribui muito

Pessoa 4: Contribui muito

Pessoa 5: Contribui muito

Pessoa 6: Contribui muito

Pessoa 7: Contribui muito

Pessoa 8: Contribui muito

Pessoa 9: Contribui muito

Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?

Pessoa 1: Vídeos com exemplos de outras Gincanas

Pessoa 2: Vídeos com exemplos de outras Gincanas

Pessoa 3: Mentoras

Pessoa 4: Site da Gincana

Pessoa 5: Vídeos com exemplos de outras Gincanas

Pessoa 6: Vídeos com exemplos de outras Gincanas

Pessoa 7: Mentoras

Pessoa 8: Vídeos com exemplos de outras Gincanas

Pessoa 9: Site da Gincana

O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?

Pessoa 1: Sim, foram provas inesperadas e é muito bom quando é uma prova surpresa, como o show de talentos por que ali naquela prova realmente talentos são descobertos.

Pessoa 2: Totalmente claras e com o empenho necessário tornam-se fáceis e divertidas de serem cumpridas.

Pessoa 3: As missões foram claras e estimularam a curiosidade e engajamento dos estudantes.

Pessoa 4: -

Pessoa 5: Sim.

Pessoa 6: Sua dinâmica acrescenta no aprendizado e desenvoltura quanto profissional.

Pessoa 7: A metodologia da gincana é muito significativa para a toda comunidade escolar, pois envolve todos. As missões foram muito claras.

Pessoa 8: Sim

Pessoa 9: Foram bastante clara!!!Facilitando assim o empenho dos alunos

Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?

Pessoa 1: NÃO

Pessoa 2: SIM

Pessoa 3: SIM

Pessoa 4: NÃO

Pessoa 5: SIM

Pessoa 6: NÃO



Pessoa 7: SIM
Pessoa 8: SIM
Pessoa 9: NÃO

Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?

Pessoa 1: -

Pessoa 2: -

Pessoa 3: -

Pessoa 4: -

Pessoa 5: Oferecer algo novo, gincanas, recreações, atividades lúdicas, games, etc

Pessoa 6: Manter com frequência dinâmicas e habilidades, durante o ano pra fortalecer o aprendizado.

Pessoa 7: Fazer outros movimentos que todos participem, de forma lúdica.

Pessoa 8: Realizar sempre esse tipo de atividade.

Pessoa 9: Gostaria que a escola através de datas comemorativas, fizesse atividades para que estimulasse os alunos ao engajamento escolar.

3. Mentoria da Gincana

Mentora:

1ª mentora - Sonja

Mentora que assumiu a escola a partir de maio/junho - Adriana Odone Fabri

Com muita honra dei continuidade às atividades com a escola, no lugar da mentora Sonja, que se desligou da Live Lab. Posso ressaltar que não tive intercorrências no desenvolver dos trabalhos com a escola. Fui muito bem recebida, pela equipe e professores, que já registro aqui, seem muito responsáveis e simpáticos. Tivemos um momento de suspensão da comunicação, tendo em vista a demanda interna da escola, que não afetou na sequência das atividades.

As principais formas de comunicação se deram através do zoom e whatsapp. A princípio o contato foi diretamente feito com o gestor Anderson, mas por motivo de tratamento de saúde, ele pediu para que eu continuasse a conversar com a coordenadora pedagógica Jeyssuane, que foi sempre muito responsável e simpática. Além disso, contei com um super apoio da professora Cristina, que sempre chamei de "Cris", uma pessoa maravilhosa e uma excelente profissional.

Foram realizados ao todo (06) encontros, sendo 03 com a Sonja de primeira mentora e (03) comigo de primeira mentora, além de vários momentos de mensagens e telefonemas por celular.

Desde o início, quando conseguimos formar as ligas e tribos, houve uma preocupação por parte dos alunos em criar páginas no Instagram e vídeos de divulgação. Abraçaram essa causa com muito empenho. Foi muito positivo e gratificante tomar contato com esse material. Acredito que os alunos e comunidade escolar se envolveram de forma muito responsável e positiva com as ações da Gincana.



Foi muito gratificante trabalhar com essa escola. Pudemos perceber a energia grande na data da gincana. Percebe-se uma responsabilidade na construção das ações desde o início.

4. Dia da Gincana e Celebração

DATA DA GINCANA - 06/07/2022 - percebe-se o envolvimento de muita energia e alegria por parte de todos na data da gincana. Para mim, superou as expectativas de todos. Havia um compromisso por parte das tribos e GM, além da gestão e comissão.

Apesar de que por conta da chuva a escola não possa ter conseguido realizar a gincana na rua, que seria maravilhoso, destaco a execução das provas, aproveitando o espaço da escola de maneira fantástica, trazendo alegria e harmonia no todo da gincana.

Realizaram uma gincana linda e emocionante no que diz respeito às provas como um todo. Uma decoração linda e um envolvimento grande de todos desde o começo. Destaco a prova de danças regionais, com a apresentação de trajés típicos, que trouxe uma beleza plástica para a gincana, resgatando as culturas locais, além das barracas de doces criadas pelas tribos. Foi lindo tudo...

Tendo em vista a data da gincana ter sido próxima ao recesso escolar, eles não puderam realizar uma Celebração mais aprofundada, mas a devolutiva que tive foi de que a gincana foi um momento de alegria e eles aproveitaram e gostaram muito. A impressão que fica é a de que a própria gincana em si, foi a celebração.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas



disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana





Relatório E.M. Professor Rubem de Lima Barros

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E.M. Professor Rubem de Lima Barros, não foi possível utilizar plenamente as funcionalidades do aplicativo, devido a variação da internet local e a familiaridade com a ferramenta. Por isso, apenas 23 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 7 destas no perfil de Comissão, 5 no perfil de Game Master, 5 Agentes X e 6 pessoas na Tribo X G5 Intocáveis. Por isso, esse relatório não conterà os dados como: número de participantes por categoria (estudantes, professores, comunidade, etc), oráculo do super poderes dos estudantes da escola (autoavaliação de habilidades sócio-emocionais), ranking detalhado com pontuação das Tribos X, vídeos produzidos pelos estudantes e número de aluno evadidos participantes da Gincana.

Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Deise Ferreira da Silva Rosa

O primeiro contato com a gestora Gilda partiu de dentro do webinário para falar do aplicativo, após a primeira reunião houve morosidade na escolha da comissão, havia muita dificuldade de comunicação pela internet com a gestora que já na primeira reunião alertou que era um problema na região. Se mostrou bem interessada em entrar na etapa do aplicativo desde o início e bem familiarizada com a tecnologia. Houve também dificuldade com comunicação, quase sempre os contatos foram por telefone, chamada de voz do WhatsApp ou ligação e rápidas, tivemos bastante troca de áudios. Todo o processo da escolha da



comissão até a formação da liga foi realizado pelo WhatsApp e ligações, não havia muita abertura para que houvesse contato com comissão, game masters, tive poucos contatos, em webinar com uma pessoa ou outra e na etapa de ajudar um game master ou outro a entrar no aplicativo, já perto das etapas finais. A gestora Gilda sempre se mostrou muito por dentro de tudo, regras, provas, manual e parecia bem entusiasmada a fazer a gincana acontecer e de colocar todos no aplicativo.

A poucos dias da Gincana, a gestão pediu que mudasse a data da gincana do dia 01/07 para 06/07 tendo em vista os inúmeros problemas com a equipe e alunos que estavam afastados por motivo de Covid. A própria gestora estava doente, nesse momento demonstrou preocupação de que não daria tempo dos alunos se engajarem, também houve acionamento da Seduc para que definisse a data da gincana e a realizasse, onde houve flexibilidade para acontecer fora do prazo proposto anteriormente.

A princípio entraram rápido no APP, colocaram comissão completa, convidaram os game masters mas não houve um engajamento forte na etapa de convite dos alunos, no APP teve apenas uma tribo montada.

4. Dia da Gincana e Celebração

A gincana aconteceu no dia 06/07 na parte da tarde, deu início às 12h00 e terminou às 16h30. As Tribos fizeram um grito de guerra para dar início a gincana e realizou as 7 provas obrigatórias conforme cronograma apresentado pela escola. Mesmo com todas as dificuldades da última semana antes da gincana com as questões de saúde, a Gincana saiu e foi bem bonita: tinha as tribos, os árbitros e toda a comunidade escolar.

Como a escola ficou para a última semana tendo em vista as questões de calendários da região, e depois a mudança da data para mais, não houve tempo hábil de realizar a celebração final, bem como um fechamento com a gestão e comissão para fazer uma colheita melhor de como foi todo o processo e dia da gincana, o que deverá ser realizado em contato posterior.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa



mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamentos II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana





Relatório E. M. Dom Bernardino Marchiό

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela [ONG LiveLab](#) para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Dom Bernardino Marchiό, 85 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 10 destas no perfil de Comissão, 3 no perfil de Game Master, 12 Agentes X, 5 árbitros e 55 pessoas entres as Tribos X: Elite do Crias, Tropa do Domdino e Liga LaCasa. [Veja na página web mais sobre o ranking, os posts do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana.](#)

Além disso, após a realização da Gincana, em resposta ao formulários de feedbacks, obtemos as seguintes informações de professores e gestão escolar:

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?

Pessoa 1: Gostei muito

Pessoa 2: Gostei muito

Assinale qual você considera os impactos da Gincana na sua escola:

Pessoa 1: Estimulou o protagonismo dos alunos

Pessoa 2: Auxiliou na busca ativa dos alunos

Quanto você acha que a Gincana contribui para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?

Pessoa 1: Neutro

Pessoa 2: Contribuiu muito

Qual recurso mais te auxiliou no processo da Gincana?

Pessoa 1: Mentoras

Pessoa 2: Mentoras

O que achou da metodologia da Gincana da Jornada X? As missões foram claras?

Pessoa 1: Interessante



Pessoa 2: Foram

Você teve alguma dificuldade com o aplicativo?

Pessoa 1: Não

Pessoa 2: Sim

Estamos reunindo ideias para gerar engajamento dos alunos na escola. Você tem alguma ideia, sugestão ou inspiração para manter o engajamento dos alunos ao longo do ano?

Pessoa 1: -

Pessoa 2: Que tenha mais gincanas nas escolas, para que possa dar uma animada nos alunos

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Heloisa Garcia

A gestora Maria Aparecida recebeu com satisfação a proposta de Gincana diante dos muitos problemas emocionais e sociais que identificava na comunidade: “vai dinamizar a escola nessa retomada”, seguida pela coordenadora Eliane, “vai ajudar na interação e em resgatar a amizade entre alunos”, e a professora Mariane “é importante porque escola é onde o aluno precisa se sentir conectado”. Enfatizou que sua escola era muito carente, com comunidades heterogêneas, e possuía graves problemas sociais, incluindo drogas e desemprego, que afastaram os jovens da escola. Somando-se a isso, expressou apreensão devido à conexão com internet ser muito ruim.

Foram realizadas 9 reuniões virtuais (por quase 3 meses), entremeadas por sérios e delicados imprevistos: logo no início, a gestora estava se recuperando de um problema de saúde/licença médica e, poucas semanas depois, a professora Mariane – que estava liderando o processo – sofreu um infarto, abalando emocionalmente toda a comunidade escolar. Foi necessário acolhimento, sensibilidade e apoio para que eles pudessem retomar o processo e não desistissem de realizar a gincana, a qual acabou sendo adiada para o dia 07 de julho. Além das dificuldades de queda de conexão em várias reuniões, o que também requereu flexibilidade tanto da mentora, como da equipe escolar e gestora.

4. Dia da Gincana e Celebração

No dia 07 de julho realizou-se a comovente e empolgante gincana na Dom Dino, como é carinhosamente conhecida, depois de um movimento de grande superação de todos. Sob a liderança da professora Lidiane, orquestrou-se um efetivo trabalho cooperativo, com a participação ativa de todos os Game Masters, não somente na mobilização dos alunos, como no apoio à organização das provas. Adaptações foram necessárias, devido ao pouco tempo disponível para a organização (como a substituição da pintura do mural pela confecção de cartazes pelas Tribos), sem, no entanto, comprometer a essência da proposta: o protagonismo dos alunos e a valorização da união, da cooperação e da alegria de estarem na escola.



A satisfação de todos com a culminância da gincana foi visível: seja nas fotos vibrantes dos alunos, seja nas mensagens enviadas no grupo de whatsapp construído para comunicação entre Comissão, Game Masters e Mentora. Transcrevemos algumas: “Meus agradecimentos a todos os professores, alunos, profissionais de apoio, serventes, merendeiras, famílias e, de um modo especial, minha gratidão à Lidiane, que se destacou pelo empenho com essa atividade!! Gratidão a você, Heloisa, pelo incentivo e apoio à nossa escola. Gratidão à nossa coordenadora Eliane que tem sido uma fortaleza assumindo a sala de aula e coordenação pedagógica” (gestora Aparecida); “Toda minha gratidão para Lidiane, foi uma tarde maravilhosa! Ela contribuiu para que todos os alunos participassem da Gincana com entusiasmo, alegria, cooperação e união. Ela fez um enorme trabalho. (...) Agradeço a toda Equipe da Gincana também, que esteve ao lado da nossa escola nos apoiando” (coord. Eliane). Embora não tenham conseguido realizar o momento de celebração – devido à época do calendário letivo – puderam ouvir dos alunos que estavam agradecidos por ter havido a gincana e, como anunciou Eliane “daqui pra frente, eles vão querer mais novidades. Valeu todo o esforço para engrandecer nossa escola e pelos alunos também: isso é o que eles gostam”.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos e registros do dia da Gincana





Relatório E. M. Professor José Laurentino Santos

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na E. M. Professor José Laurentino Santos, 98 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 3 destas no perfil de Comissão, 5 no perfil de Game Master, 15 Agentes X e 75 pessoas entres as Tribos X: Phoenix, Team Valhala, Steel Forgings e ÔMEGA X. [Veja na página web mais sobre o ranking, os posts do TikTok e as Provas X jogadas no dia da Gincana.](#)

Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Deise Ferreira da Silva Rosa

Houve demora no cadastro dessa escola e na primeira reunião com o gestor Vanderson já foi demonstrado uma preocupação com as dificuldades que teria de realizar a gincana, tendo em vista a quantidade de alunos da escola que são no total 1722, ele ser novo na escola e ter muitos professores efetivos, segundo ele cerca de 98%. Da data que o gestor escolheu os dois primeiros membros da comissão, que foram os 2 alunos, tamanha dificuldade de pensar primeiro nos profissionais da escola, até o dia que fizemos a primeira reunião com a comissão foi bastante morosa, gestor apresentava muitas demandas na escola e muita dificuldade em engajar as pessoas, não me parecia centralização da parte dele mas uma demanda muito grande de tarefas mesmo tendo em vista o tamanho da escola, não ter um vice e os inúmeros problemas com a escola, ele vinha demonstrando ainda preocupação com a quantidade de professores que teria engajado. Falávamos mais por telefone do que por canais que se conseguia manter registrado, fizemos no total umas 4 reuniões de vídeo entre zoom e meet,



e nos falamos algumas vezes por telefone, hora por whatsapp que também era bem difícil de dar retorno, o que ele justificava que recebia inúmeras mensagens de pais e acaba ficando perdida mesmo, então as ligações eram mais fáceis de ter retorno mesmo que depois.

Antes da visita da Thamara (Coordenadora da LiveLab) eu temia que a gincana poderia não acontecer, já que gestor vinha muito atarefado e com pouco tempo para conversarmos sobre a gincana, após visita da Thamara, engatou a fazer a coisa acontecer mas tudo muito corrido, em uma das reuniões que fiz pelo meet a equipe (game masters e agentes x) estavam sem saber muita coisa sobre a gincana, pois o tema tinha ficado parado gerando dúvida nas pessoas se de fato a gincana aconteceria na escola. Depois da visita e última reunião que durou 1h30, se mostraram interessados em fazer a gincana acontecer de alguma forma.

A participação no aplicativo foi muito aquém do esperado, como a escola é grande poderia ter um engajamento maior.

Na primeira reunião com o gestor Vanderson ele deixou uma fala sobre a paixão pela educação e a arte, que foi isso que fez ele escolher pela educação, acredita que o estudante é o coração da escola e que a tecnologia é o mundo deles, que ele apoia isso, mesmo com todas as dificuldades da escola, que se fosse preciso ele mesmo faria parte do grupo de professores.

No final da gincana me mandou uma mensagem de fato muito feliz com o dia da gincana e tudo que os alunos fizeram naquele dia, o que corrobora com a sua visão sobre a educação: “Acho que foi bem interessante a ideia de fazer um desfile com trajes regionais, com trajes do nosso dia a dia, nesse caso da nossa cultura que é nossa quadrilha junina, claro que deixamos eles à vontade, para usar material reciclado, para mudar a temática, desde que não saísse de um desfile junino, de uma quadrilha...Graças a Deus foi um sucesso, agradeço a vocês, foi muito trabalho mas deu certo, valeu.”

4. Dia da Gincana e Celebração

A gincana aconteceu no dia 06/07 na parte da tarde, com início às 13h30 e término às 17h e fizeram todas as provas obrigatórias. Na de influencer, fizeram uma adaptação e pediram que as tribos apresentassem a escola; o mural fizeram em cartolinas por não ter espaço para fazer em muro, tiveram como tema apresentar a cidade de Caruaru; a horta foi feita de forma suspensa; o esporte escolhido foi a queimada; em conhecimentos gerais fizeram um quiz; show de talentos com tema livre e lanche adaptaram a prova para uma arrecadação de alimentos já que entenderam que era uma necessidade maior da comunidade. Além disso, fizeram um desfile criativo como prova extra onde fizeram várias intervenções artísticas com temas muito criativos, falaram de diversidade, e fizeram no final uma quadrilha com todos os alunos que participaram do desfile.

No grupo da gincana a animação do dia estava evidente no compartilhamento de materiais pelos game masters e o gestor, por todo o processo desde o início até o dia da gincana ter sido complexo, foi uma surpresa grata sair uma gincana bonita ao final mas um pouco distante do que seria o ideal pela metodologia no meu ponto de vista onde os alunos seriam os protagonistas em todos os momentos.



Porém uma coisa quero deixar aqui ressaltado, o gestor teve total apoio dos 2 alunos da comissão, Pedro e Mayanna, que inclusive escolheu dar os 2 pins para ele, o que considero um gesto muito significativo.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana





Relatório E. M. Prof^a. Teresa Neuma Pereira Pedrosa

Gincana da Jornada X

1. A Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar, que foi desenvolvida pela ONG LiveLab para apoiar escolas de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.

Essa jornada de 6 missões mobiliza e engaja a comunidade escolar, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe escolar para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooperarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Para aplicação da Gincana é oferecido a escola: aplicativo da Gincana da Jornada X, material de apoio metodológico, webinários explicativos, mentoria exclusiva, vídeos cases, entre outros recursos.

2. Uso do aplicativo e dados

Durante a aplicação da Gincana na Escola Prof^a. Teresa Neuma Pereira Pedrosa, não foi possível utilizar plenamente as funcionalidades do aplicativo, devido a variação da internet local e a familiaridade com a ferramenta. Por isso, apenas 6 pessoas utilizaram o app como ferramenta da Gincana, sendo 4 destas no perfil de Comissão e 2 no perfil de Game Master. Esse relatório não conterà os dados como: número de participantes por categoria (estudantes, professores, comunidade, etc), oráculo do super poderes dos estudantes da escola (autoavaliação de habilidades sócio-emocionais), ranking detalhado com pontuação das Tribos X, vídeos produzidos pelos estudantes e número de aluno evadidos participantes da Gincana.

Além disso, após a realização da Gincana, nenhum professor e gestão escolar respondeu aos formulários de feedbacks, por isso o relatório presente não conterà as respostas do mesmo.

3. Mentoria da Gincana

Mentora: Sônia Maria Pelegrini

O Gestor Kennedy nos atendeu por mensagem no whatsapp após inscrição da escola no Portal da Gincana e na 1^a reunião já realizou a conexão com a pessoa responsável pela gincana, a Prof^a. Ialy. Nessa reunião a professora ouviu atentamente toda explicação e os objetivos da gincana, nosso primeiro contato foi no dia 10/05 e a primeira reunião aconteceu em 17/05. Do dia 17/05 a 02/06, juntamente com a Prof^a. Ialy, foi organizado a comissão, as ligas, as tribos e as provas já estavam pré acordadas. Depois deste período, as conversas paralisaram



e, quando em contato novamente com o Gestor, soube-se que a mãe da Prof^a. Ialy estava internada e ela estava de licença. Foi aguardado um tempo para novo retorno de contato com o gestor e fomos informados de que a mãe da professora havia falecido e que a decisão dele seria a de aguardar o retorno da prof^a para continuar a gincana, mesmo após diálogo e explicações do processo que estava encaminhado e de visita presencial de membro da Equipe da LiveLab.

Foram 2 reuniões apenas, via Zoom, as duas com a Prof^o. Ialy, e as demais informações, eram passadas pelo App, Whatsapp e telefone. Para nossa alegria a Prof^a Ialy voltou de sua licença antes do período previsto e deu andamento na gincana. Como já estava quase tudo basicamente encaminhado, foram dois dias conversando com agentes X, game masters e com a Prof^a Ialy para retomar a metodologia e orientar a todos. Com o pouco tempo e a dificuldade em lidarem com o App, resolveu-se realizar a pontuação das provas manualmente e seguir sem preocupações com o App.

Essa é uma escola com 625 alunos acima de 13 anos, em que foram formadas 5 tribos. O destaque aqui foi o trabalho e a organização da Prof^a Ialy, dos Game Masters e Agentes X. Os alunos começaram a se mobilizar e ajudar na gincana, até em solidariedade a Prof^a Ialy que havia perdido a mãe em tão pouco tempo. O esforço da Prof^a Ialy, que mesmo com o luto decidiu voltar mais cedo do seu direito de licença, para finalizar uma atividade que ela sentiu que faria bem a ela e aos alunos e fazendo com que os alunos que não estavam mais frequentando a escola, no período de recuperação, estivessem presentes na gincana, bem como envolvendo os alunos do Fundamental I.

4. Dia da Gincana e Celebração

Depois de adiada do dia 27/06 para o dia 07 de julho, a gincana foi realizada na escola com as seguintes provas: Lanche, Conhecimentos Gerais, Horta, Prova do Mural, Prova de Esporte e Influencers. Das 13 às 17h30. Foram organizadas 5 tribos.

No dia da Gincana, foi encaminhado uma planilha manual para que pudessem usar na pontuação das provas, e não se preocupassem com o App. A Prof^a Ialy me encaminhou várias fotos, de todas as provas, pude perceber muita animação e as tribos se divertindo muito com todas as atividades propostas. Os estudantes estavam muito felizes e envolvidos nas atividades propostas e as tribos disputaram as provas com entusiasmo, resgatando as culturas locais e os costumes da região em cada prova. No final do dia, com os pontos registrados manualmente, eles finalizaram a gincana anunciando o vencedor.

No entanto, neste caso, os vencedores, foram todos os alunos e alunas participantes, que conseguiram, por meio do trabalho da Prof^a Ialy, e dos alunos, realizarem uma gincana com tanto entusiasmo, carisma, acolhimento e muita superação. Certamente a Gincana da Jornada X, fará a diferença para todos os



estudantes desta escola, pelo objetivo de acolhimento, cooperação, cooperação, respeito, diversão, protagonismo e engajamento dos adolescentes.

Sobre a missão 5 - celebração, conversei, via whatsapp, com a Prof^a Ialy que falaria com a comissão e alunos assim que retornarem do recesso escolar, pois a escola/rede municipal, entraria em recesso escolar em seguida. Encaminhei o material de orientação, o lembrete e solicitei um parecer dela sobre a gincana, para que me envie no retorno do recesso.

5. Próximos passos

Como formalizado com a Secretaria de Educação de Caruaru, após seis meses de realização da Gincana na escola, a equipe da LiveLab entrará em contato com a gestão da Escola para solicitar dados de presença para que um estudo de impacto seja realizado.

Além disso, lembramos que o processo da Gincana da Jornada X foi pensado para ser o primeiro passo para aprofundar a transformação das relações dentro da comunidade escolar e o engajamento e participação dos(as) estudantes(as) envolvidos(as). Para dar continuidade nas transformações, a LiveLab indica a Formação dos Game Master e a aplicação da Jornada X.

A Formação de Game Master é voltada para o público adulto interessados no aprofundamento da pedagogia de aprendizado ativo utilizado para engajamento e mobilização ativa de jovens das Gerações Z e Alfa na Gincana.

Já a Jornada X é uma metodologia de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões que orientam ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar sua realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas de grupo de jovens, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo. Além disso, ela pode ser aplicada em diferentes disciplinas no âmbito escolar, como nas disciplinas de Projeto de Vida, Tecnologia e Eletivas dos Fundamental II e Ensino Médio.

Para saber mais informações, entre em contato com a Manuela (manu@livelab.org.br ou [WhatsApp](#))



Anexo: Fotos do dia da Gincana

