



# RELATÓRIO GINCANA DA JORNADA X CUSTOMIZADA PARA DCNT's



## OBJETIVO GERAL

Implementar atividades de **conscientização** sobre as Doenças Crônicas não Transmissíveis (DCNTs) com a comunidade da Escola Estadual Deputado Augusto Amaral;

Fortalecer as **ações de voluntariado** na Roche e seu **compromisso com os ODS** (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) da Agenda 2030 da ONU;

Promover a prevenção pelo **aprendizado ativo e mobilização social** de toda a comunidade relacionada com a escola, com vivência de novos paradigmas e transformação do local.

Gerar impacto direto na infraestrutura escolar, em seu corpo docente, sua gestão e seus estudantes por meio da inovação social e **empreendedorismo jovem** ;



## OBJETIVO ESPECÍFICO

Trabalhar atividades pedagógicas lúdicas sobre os meios de prevenção dos principais fatores de risco associados às DCNT's: alimentação saudável, prática de atividades físicas e conscientização sobre o consumo de tabaco e álcool;

Trabalhar com as metas dos ODS 3 e 17, através da educação para prevenção e promoção da saúde mental e bem-estar, estabelecendo parcerias multissetoriais.

Criar os estímulos necessários para despertar a curiosidade, a pesquisa e o debate dos jovens sobre seus conhecimentos acerca do tema proposto, envolvendo também seus familiares;

Apresentar e fazer a escola vivenciar uma nova ferramenta de educação e comunicação lúdica com suas crianças e jovens;



# SUMÁRIO

1. Introdução ao Projeto
2. A Metodologia
3. Os Bastidores
4. A Gincana
5. Os Impactos
  - Nos professores
  - Nos alunos
  - Nos voluntários da Roche
6. Conclusão e Agradecimentos





# Introdução ao projeto



## DIAGNÓSTICO E PARCERIAS

Trazendo o desejo de desenvolver e apoiar projetos que tenham por foco reduzir Doenças Crônicas Não Transmissíveis (DCNTs) e que promovam a transformação social, a empresa farmacêutica Roche propôs a co-construção de um Projeto Piloto para atender ao objetivo de implementar ações educacionais que promovam o debate e conhecimento sobre 5 fatores de riscos que desencadeiam as DCNTs, entendendo que a educação é um dos meios de redução de tais doenças pela prevenção. Aliado a isso, o projeto visou fortalecer as ações de voluntariado na empresa e trabalhar para atingir, especialmente, as metas 3.4, 17.16 e 17.17 dos ODS da Agenda 2030 da ONU: promoção da saúde mental e bem-estar para prevenção de mortes prematura por DCNTs e realização de parcerias multissetoriais que mobilizam e compartilham conhecimento para o desenvolvimento sustentável.



### **PARCERIA DE EXECUÇÃO**

Sob indicação da própria empresa, definiu-se a realização do projeto na Escola Estadual Deputado Augusto Amaral, localizada em São Paulo-SP, durante o segundo semestre de 2022.

A escola em questão atende estudantes do Ensino Fundamental I e II, que foram desafiados por meio da metodologia da ONG LiveLab a propor soluções para o enfrentamento dos principais fatores de risco que desencadeiam as DCNT's: tabagismo, consumo exagerado de álcool, sedentarismo, obesidade e alimentação inadequada.



**live lab**  
INOVAÇÃO SOCIAL

### RESPONSÁVEL PELA EXECUÇÃO

Sob articulação e gerenciamento de todas as partes envolvidas, a ONG LiveLab realizou a execução do projeto com uma customização da Gincana da Jornada X, um dos jogos colaborativos já aplicado com outras 47 escolas públicas. A ONG disponibilizou seu *know how* de mais de 14 anos com ferramentas de diálogo e conscientização lúdica para o grupo escolar, com cerca de 300 crianças e jovens entre 11 e 16 anos. Seu trabalho foi intermediando o projeto entre a Roche e a Escola, para que os jovens tivessem acesso a informações confiáveis sobre o tema, com aprendizagem ativa e em linguagem adequada à sua faixa etária e assim, no futuro, possam ser adultos mais saudáveis.



*A Metodologia*

## A Metodologia



A Gincana da @Jornada X é um jogo colaborativo para ser aplicado com crianças, jovens e toda a comunidade escolar. Ela lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo dos estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes para voltarem a se conectar com a escola e terem mais vontade de permanecerem nela.

Essa jornada possui duração de 4 semanas em que serão propostas 6 missões para a mobilização e engajamento da comunidade. Ao longo deste período, as missões servirão como um guia para orientar estudantes e equipe educativa, para a construção conjunta da Gincana, reunindo toda a comunidade para cooptarem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais.

No ano de 2022, a Gincana foi implementada em quase 50 escolas públicas brasileiras, impactando mais de 32 mil jovens.

**A metodologia foi indicada como estratégia educacional para enfrentar os desafios da pandemia:**

- o aumento das lacunas de aprendizagem;
- a piora na saúde mental de alunos e professores;
- o aumento da evasão escolar;



# A Metodologia



Jogadores: chamados de Agentes X, se agrupam e formam Tribos X



Professores: chamados de Game Master, orientam e integram as Tribos X



Equipe de arbitragem integra a comissão

Comissão: responsáveis pela infraestrutura e organização da Gincana, são neutros entre as Tribos X



# A Metodologia



Missão 0: Envio de convite para os(as) professores(as) mais queridos(as) da escola se tornarem GAME MASTERS. Na E. E. D. A. Amaral, os 4 GM foram os profs Meire, Alda, Raphael e Ana.



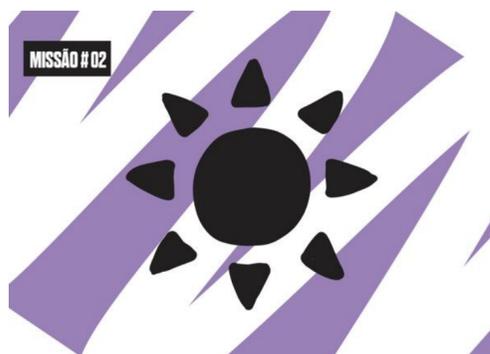
Missão 3: A LIGA X cresce para toda comunidade escolar e se torna a TRIBO X. O nome das 4 Tribos foram propostos baseado nos temas: Amaral X Fora Drogas, Gol de Placa, Conexão Saúde e Nutri Verde Amaral.



Missão 1: Envio de convite para jovens mais mobilizadores se tornarem AGENTES X. Na E. E. D. A. Amaral, os 4 Agentes X foram as alunas Aysha, Maria Rita, Karolaine e Rafaela.



Missão 4: As TRIBOS X se dividem em times para disputarem as PROVAS X, obrigatórias e extras. No dia da Gincana, foram 8 Provas, todas adaptadas para abordar e trabalhar os temas escolhidos.



Missão 2: Os AGENTES X convidam seus amigos e formam a LIGA X, que é a equipe que com sua inteligência e habilidades soluciona as missões da Gincana.



Missão 5: Os estudantes dão seus feedbacks e a escola define quais são as transformações que quer manter para o próximo período escolar.

# A Metodologia



**MISSÃO # 00**  
**TRAZER A LUZ NA VOLTA ÀS AULAS**

**MESTRE DO JOGO**  
A escolha dos Mestres

**O QUE MOBILIZA**  
O reconhecimento dos colegas pela especial dedicação

**COMO É**  
Coordenação seleciona e entrega envelope aos mestres mais queridos

**MISSÃO # 01**  
**VOCÊ FOI ESCOLHIDIX**

**AGENTE X**  
O chamado para a aventura

**O QUE MOBILIZA**  
O mistério e a curiosidade dos alunos

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

**MISSÃO # 02**  
**NINGUÉM FAZ NADA SOZINHX**

**X LIGA**  
A convocação do time

**O QUE MOBILIZA**  
O senso de pertencimento e de valorização pessoal

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

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

**TRIBO X**  
A convocação da tribo

**O QUE MOBILIZA**  
A adrenalina da mobilização e da pontuação

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

**MISSÃO # 04**  
**NINGUÉM DISSE QUE IA SER FÁCIL**

**PROVAS X**  
A construção coletiva

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

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

**GINCANA DA JORNADA X**  
**DIA DA GINCANA**  
**A ALEGRIA VAI VENCER**

**GINCANA DA JORNADA X**  
Festa comunitária

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

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

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

**CELEBRAÇÃO X**  
A inspiração e o legado

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

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

Para cada fator de risco desafiador, uma proposta de tema:



- . Tabagismo
- . Consumo exagerado de álcool
- . Sedentarismo e obesidade
- . Alimentação inadequada



- . Conscientização do uso do tabaco
- . Conscientização do consumo de álcool
- . Prática de atividades físicas
- . Alimentação mais saudável

# A Metodologia



O cronograma foi prolongado e adaptado devido aos jogos da copa, à aplicação de prova avaliativa do Estado e recuperações finais, sendo cumprido nas seguintes datas:



Dia 27/10



Dia 21/11



Dia 13/11



Dia 01/12



Dia 16/11



Dia 13/12

PRINCÍPIOS DA GINCANA: FREE , FAST , FUN & FANTASTIC



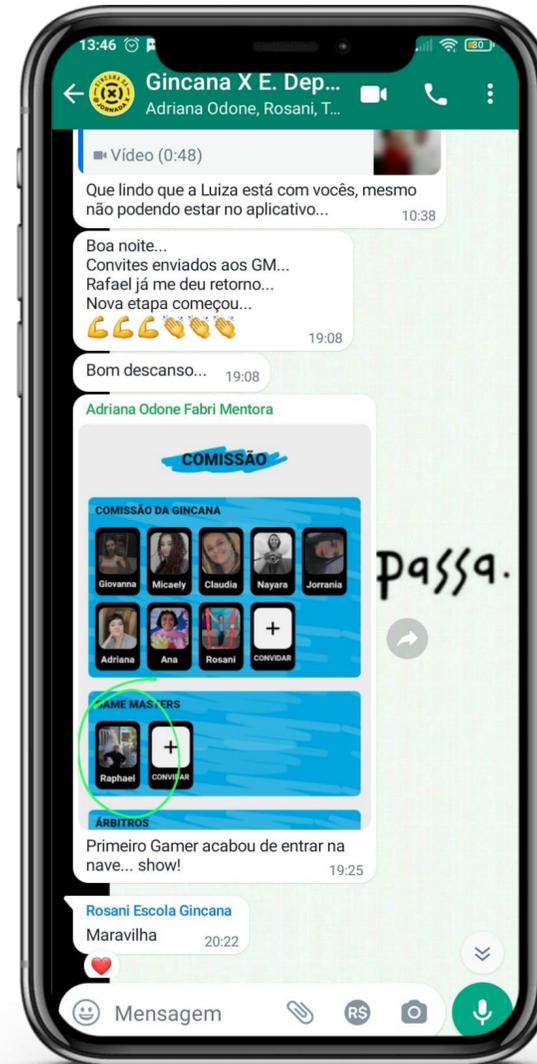
Escola Estadual Deputado Augusto Amaral



*Os Bastidores*

Atividades de acompanhamento a escola foram criadas ao longo de toda a Gincana com a finalidade de tirar dúvidas dos Jogadores, Game Masters e Comissão.

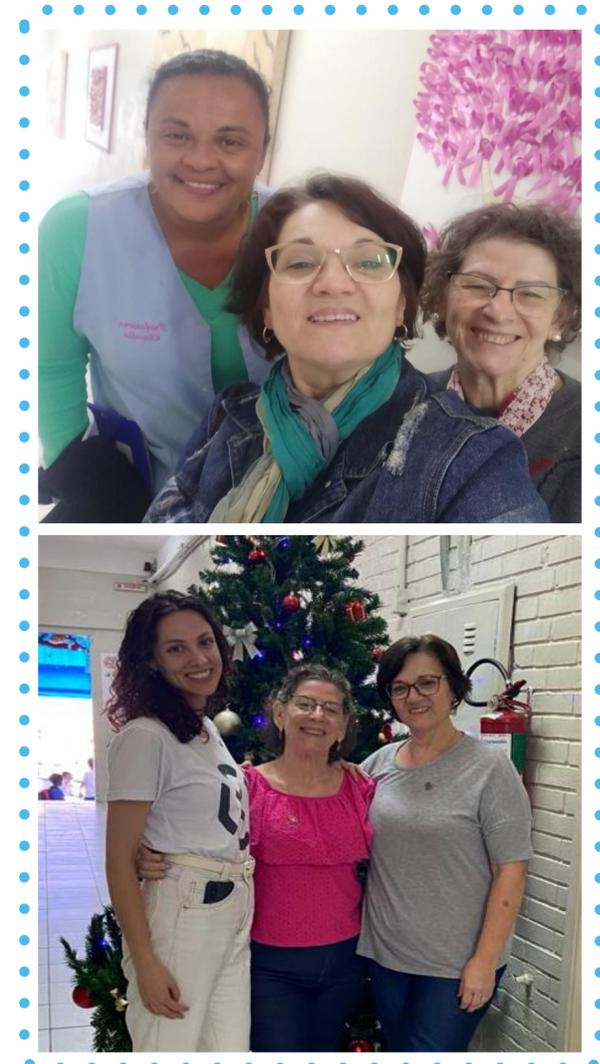
Além disso, foram realizadas visitas presenciais para alinhamento da metodologia, validação de cumprimento das etapas do jogo e orientações para a equipe da escola.



Grupo do Whatsapp com Comissão e Game Masters da Gincana: direção e professores da escola



Acompanhamento das Equipes via rede social, Diário de Bordo: tribos se formando e preparando para o dia da Gincana



Visitas presenciais de mentoria e acompanhamento das atividades

Encontros virtuais semanais ocorreram com a Roche para a customização e repasse sobre o andamento das etapas realizadas junto à escola, com a finalidade de gerenciar e garantir o alinhamento entre as 3 partes envolvidas.

Ainda, foram realizados treinamentos para a contextualização e integração de colaboradores voluntários da Roche, para que compreendessem a metodologia e participassem como Árbitros das Provas no dia de culminância da Gincana.



Encontros semanais Roche+LiveLab para planejamento, repasses sobre customização, andamento de atividades na escola e validação dos materiais.



*A Gincana*

## Cronograma do dia da Gincana da @Jornada X, dia 12/12/22

HORÁRIO	LOCAL	PROVA	DETALHAMENTO	TEMPO	VOLUNTÁRIOS DA ROCHE
07:00 às 07:20	quadra	abertura da gincana	fala do gestor e boas vindas	20min	-
07:20 às 08:20	quadra	esportes	2 jogos de queimada	30min	Paulo e Viviane
	horta/estufa	horta	apresentação das equipes e mudas da horta	30min	Marina, Daniela e Nadia
08:30 às 09:00	quadra	show de talentos	apresentação individual	15min	Fabricio e Elaine
			apresentação de grupos	15min	
09:10 Às 10:00	quadra	lanche	degustação dos pratos saudáveis e apresentação da receita	50min	Ana Julia e Marina
10:00 às 10:20	pátio	intervalo	lanche oferecido pela escola	20min	-
10:25 às 11:30	quadra	mural	confeção dos desenhos e apresentação	55min	Nathalia e Ana Julia
	quadra	conhecimentos gerais	aplicação de 16 perguntas elaboradas pela Roche sobre os temas	55min	Erick e Jessica
12:35 às 12:05	quadra	influencers	análise dos vídeos produzidos pelas tribos e explicação dos alunos	30min	Juliana e Nathalia
-	sala de aula	atividade de medir IMC e diabetes	medição de altura, massa, preenchimento de formulário sobre IMC e risco futuro de diabetes	manhã toda	Todos
12:05 às 12:35	sala de aula	fechamento da gincana	compilado das notas, apresentação de feedbacks para as tribos e apresentação da equipe vencedora	30 min	Todos

A Prova da Horta teve a participação de um grupo de pessoas da Tribo que tinham a tarefa de plantar pelo menos 3 mudas e levar mestres agricultores para ensiná-las a realizar a criação dos canteiros e o plantio.



O destaque dessa prova foi o plantio de mudas de hortaliças e legumes, criando uma nova área de horta, além do plantio de várias espécies nativas na área próxima a estufa.

"Foi muito legal e eu amei a paz que senti plantando, por favor voltem mais vezes para eu fazer isso!"

Estudante, 7º ano





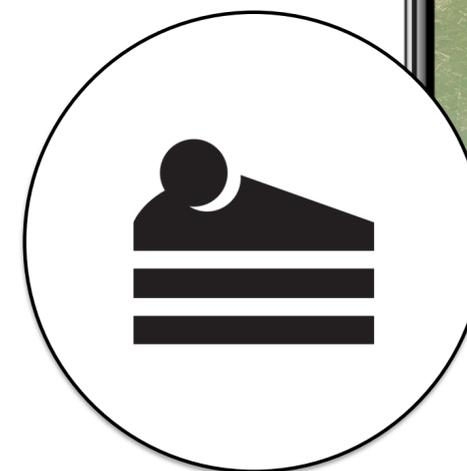
A Prova do Lanche foi inspirada nas apresentações do MasterChef e totalmente focada em alimentos naturais! Cada Tribo tinha que levar seu prato e explicar porque era nutritivo e saudável!



O destaque dessa prova foi a participação de uma avó que, junto com sua neta e Tribo, levou uma receita tradicional de sua família!

"Gostei bastante da prova do lanche, porque deu para aprender receitas saudáveis."

Estudante, 6º ano





A Prova do Mural aconteceu com a temática "Esportes e saúde". Os estudantes realizaram suas artes na hora com os materiais que levaram e as artes criadas irão virar vitrais em um dos muros da escola.



O destaque dessa prova foram as explicações dos estudantes, que souberam relacionar a arte com a prática de atividades físicas aliada a alimentação saudável, prevenção de doenças e boa saúde!

"Gostei da união que tivemos com pessoas de outra turma, a competitividade com outras tribos, entre muitas outras coisas."

Estudante, 9º ano





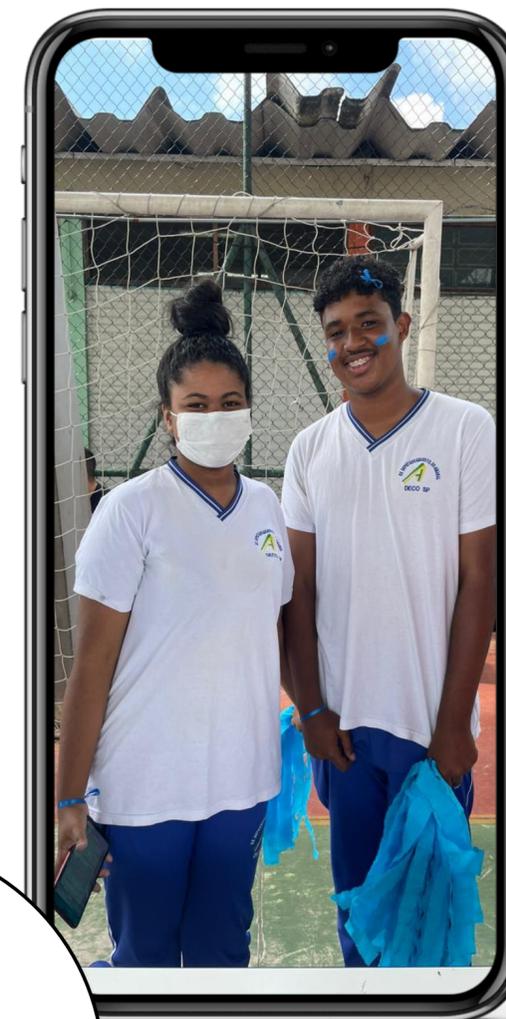
A Prova de Show de Talentos aconteceu com temática aberta para os tipos de apresentações estimulassem os assuntos abordados. Por isso, aconteceram danças e apresentação de teatro!



O destaque dessa prova foi a animação e concentração das torcidas, que vibraram e apoiaram suas tribos. Essa foi a 2ª prova mais bem avaliada pelos estudantes!

“O que eu mais gostei foram as atividades em grupo [...], das apresentações de danças.”

Estudante, 5º ano





A **Prova do Esporte** foi definida pela escola: jogos de Queimada. Foram 3 jogos e essa prova foi a que os estudantes mais pediram bis.



O destaque dessa prova foi a colaboração. Uma prof.<sup>a</sup> da escola ajudou os árbitros da Roche, além dos próprios estudantes que montaram seus times e deram tudo de si.

"Gostei mais dos jogos, como a queimada.  
Gosto muito de atividades físicas."

Estudante, 9º ano





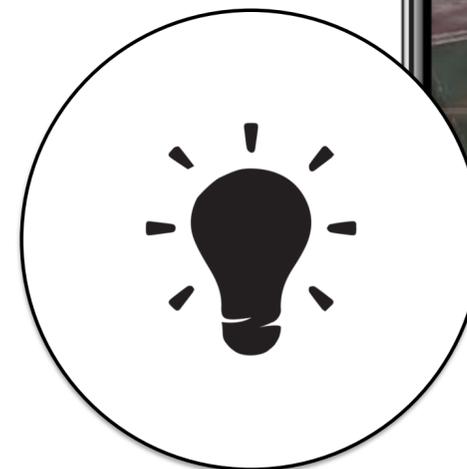
A Prova de Conhecimentos Gerais foi toda direcionada para a saúde! As perguntas foram de múltipla escolha e sobre os temas da Gincana, possibilitando que todos os presentes pudessem aprender juntos.



O destaque dessa prova foi a participação e o cuidado dos colaboradores da Roche para elaborar as perguntas.

"O que eu gostei de Gincana foi de ver e realizar provas bastante legais, o que eu mais queria participar era o [...] conhecimentos gerais!"

Estudante, 7º ano





A **Prova do Influencer** foi baseada nos Diários de Bordo das tribos, ou seja, páginas de cada equipe no Tik Tok. Todas as postagens valeram pontos e os participantes puderam explicar sobre como utilizaram as redes sociais para falar sobre os temas a que foram desafiados.



O destaque dessa prova foi a criatividade para elaborar os vídeos, desde o cuidado para com as letras das músicas até os tipos de efeitos gráficos escolhidos.

“Os jogos foram muito legais, eu aprendi muitas coisas e amei ser influencer [...]”

Estudante, 9º ano





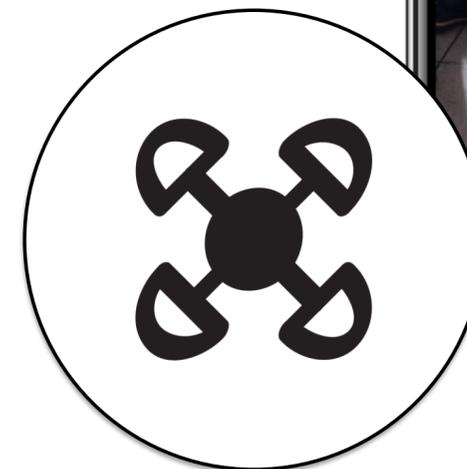
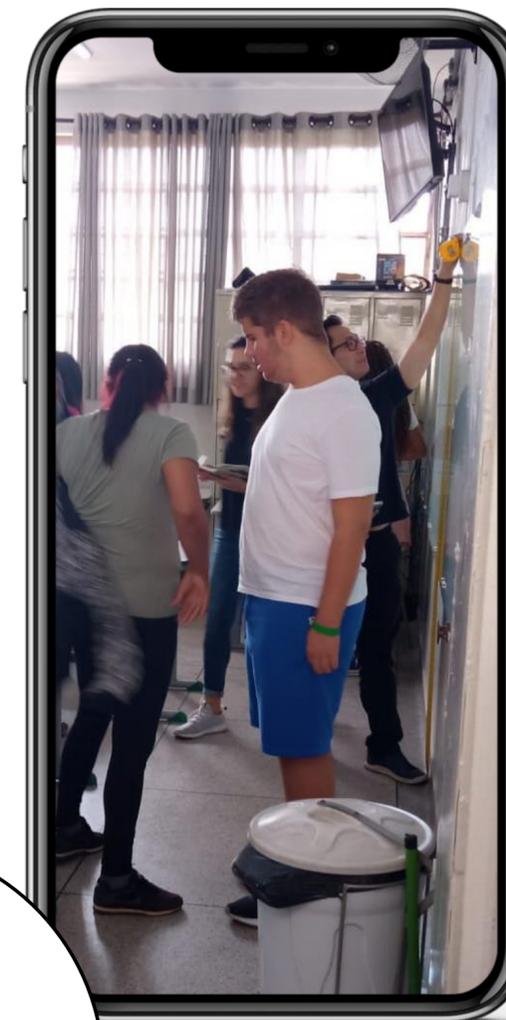
Como prova extra, a **Atividade de medição de índice de massa corpórea (IMC) e risco futuro de Diabetes** foi escolhida pela Roche para conscientizar a comunidade escolar sobre o peso ideal e os riscos de obesidade e de desenvolvimento futuro de Diabetes.



O destaque dessa prova foi o grande interesse demonstrado pelos estudantes participantes de se conscientizar.

"Gostei [...] da prova de medir o IMC, percebi que meu corpo é saudável."

Estudante, 5º ano





*Os Impactos*

## Os Impactos

Cerca de **300** pessoas impactadas diretamente  
+ **280** jovens estudantes da escola  
**5** familiares da comunidade  
**10** professores da escola  
**11** colaboradores voluntários da empresa

**8** atividades realizadas: artísticas, sociais, ambientais, conscientizadoras e educativas

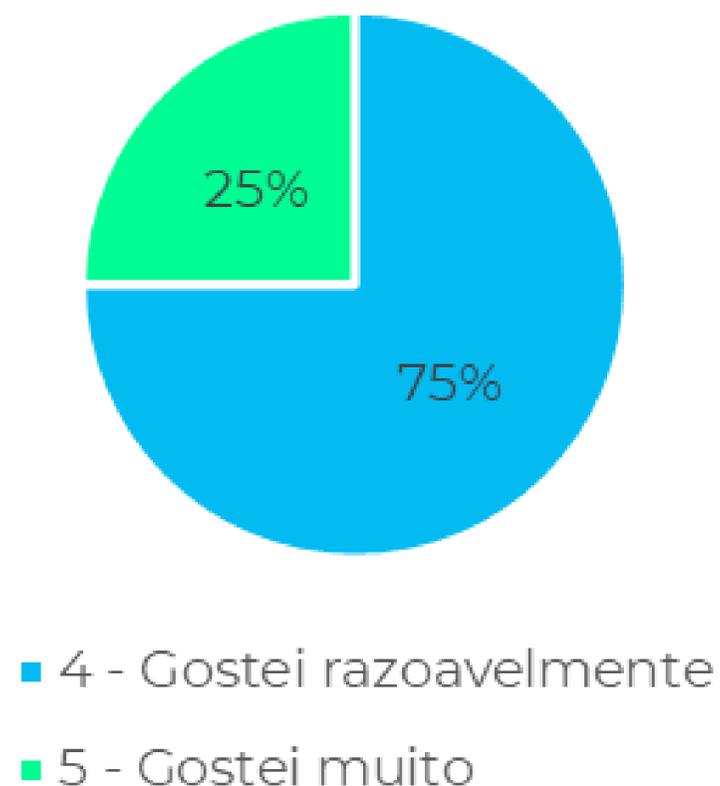
**1** espaço físico revitalizado com plantas nativas e mudas de horta, objetivando reativar seu uso na escola



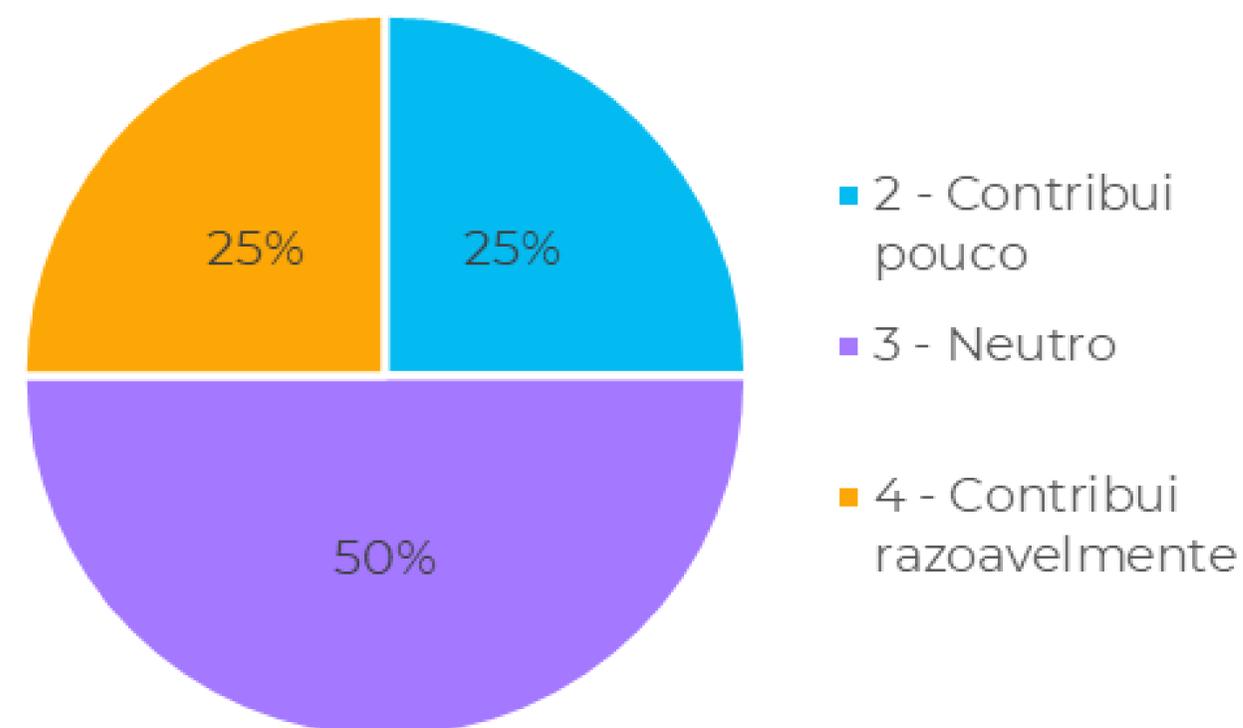
## Os Impactos nos professores



O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?

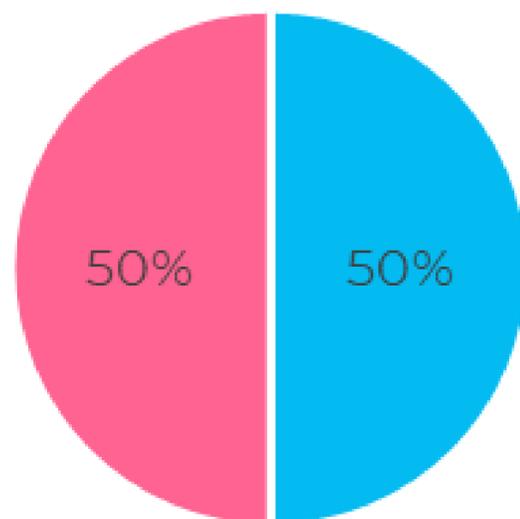


O quanto você acha que a Gincana contribuiu para aumentar a vontade dos alunos de frequentar a escola?



## Os Impactos nos professores

Quais foram os impactos da Gincana na escola?



- Auxiliou na busca ativa dos alunos
- Estimulou o protagonismo dos alunos

## Professoras, Game Masters

"A ideia da Gincana X é excelente, só deveria ser atuada na escola em momentos do ano que não em fechamento de bimestre ou que a escola está engajada em assuntos pedagógicos. Como já disse, a Gincana X e os assuntos que ela traz são bem pertinentes, já é completa."

"Serviu para formar uma série de valores como: comprometimento, disciplina, cooperação, responsabilidade, amizade, o saber que nem sempre se ganha, companheirismo..."

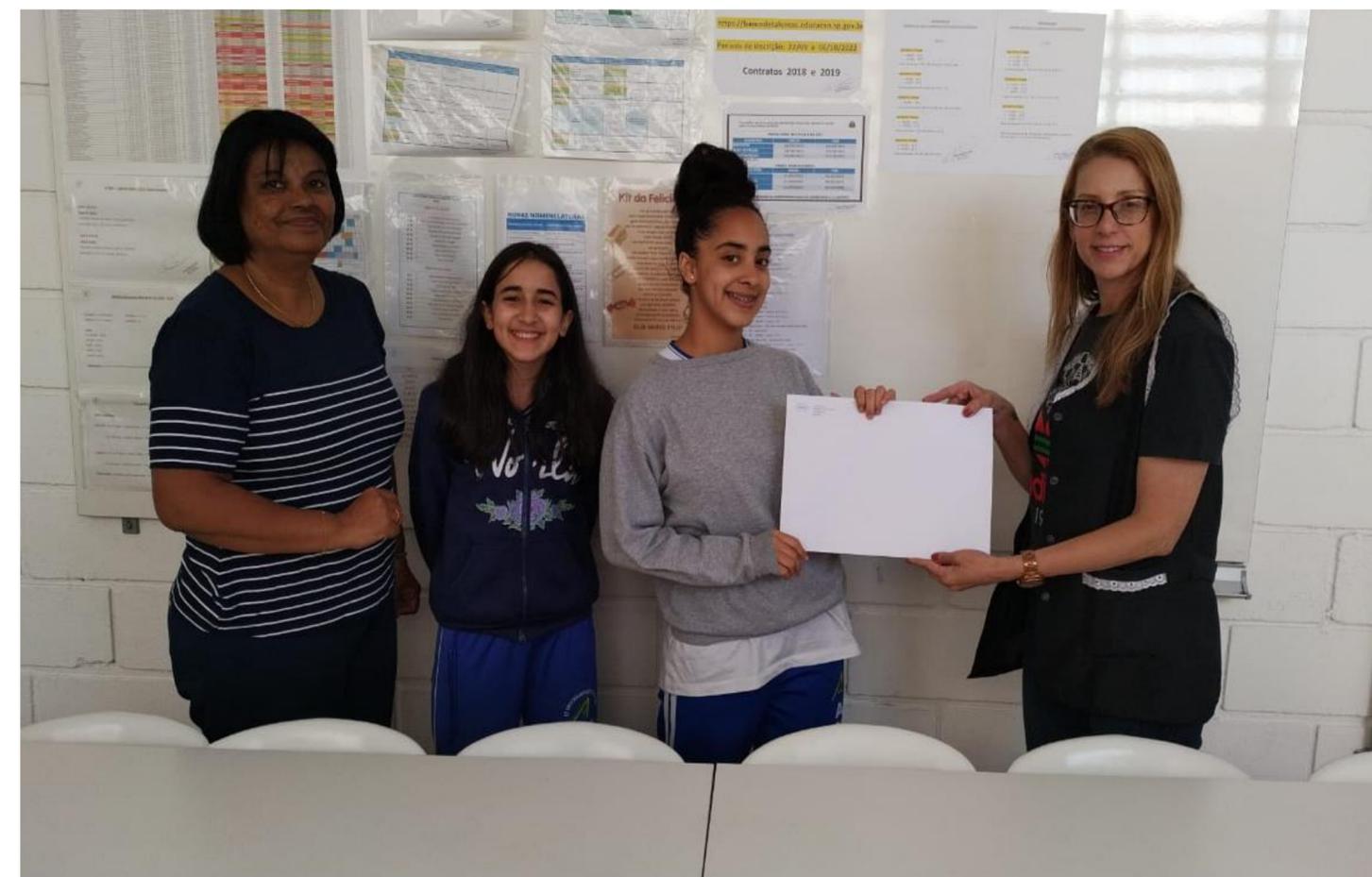
## Os Impactos nos professores



Da equipe de professores da escola, todos os respondentes ao formulário de feedback afirmaram ter gostado da experiência.

75% acredita que a Gincana contribui no quesito vontade de participar da escola; 50% afirmou que ajudou na busca ativa e no protagonismo dos estudantes.

Além disso, durante a roda de conversa realizada no dia 15/12, os temas *período do ano de realização do projeto, vontade em dar continuidade com a horta na escola e sobrecarga emocional e de trabalho* foram citados pelos profissionais da educação.



Professoras que assumiram o papel de Game Masters entregando o convite de participação para estudantes

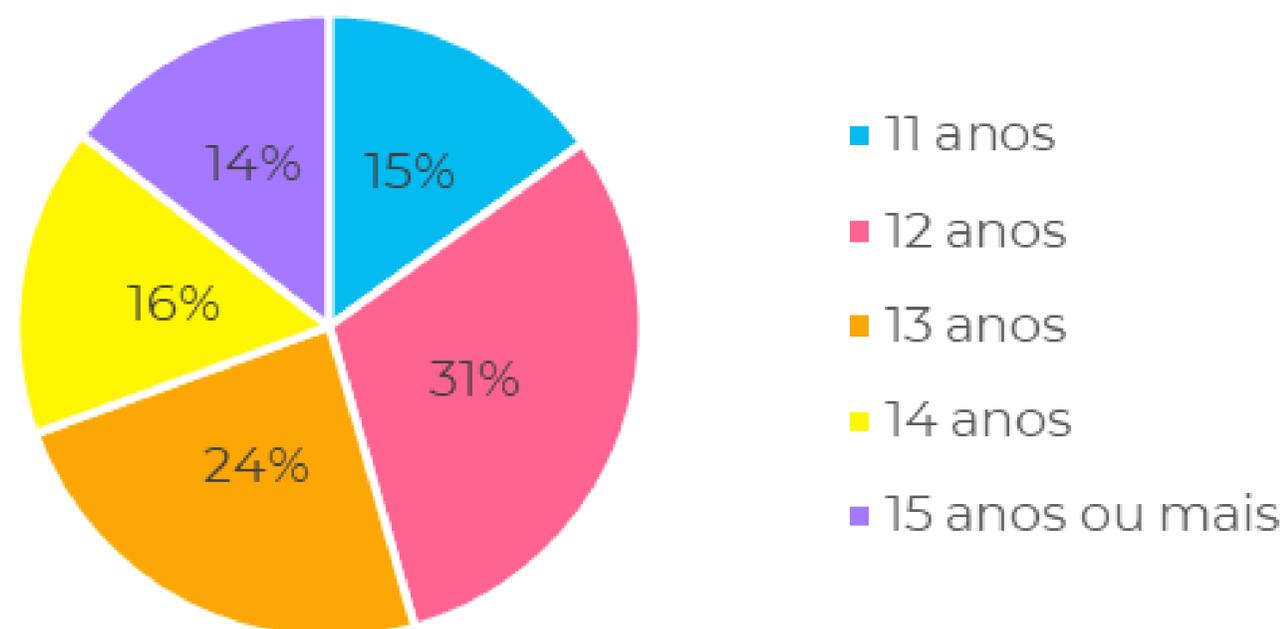


Um corpo de docentes sobrecarregado resulta em um menor engajamento com projetos extras sala de aula, o que explica a dificuldade da escola em protagonizar projetos

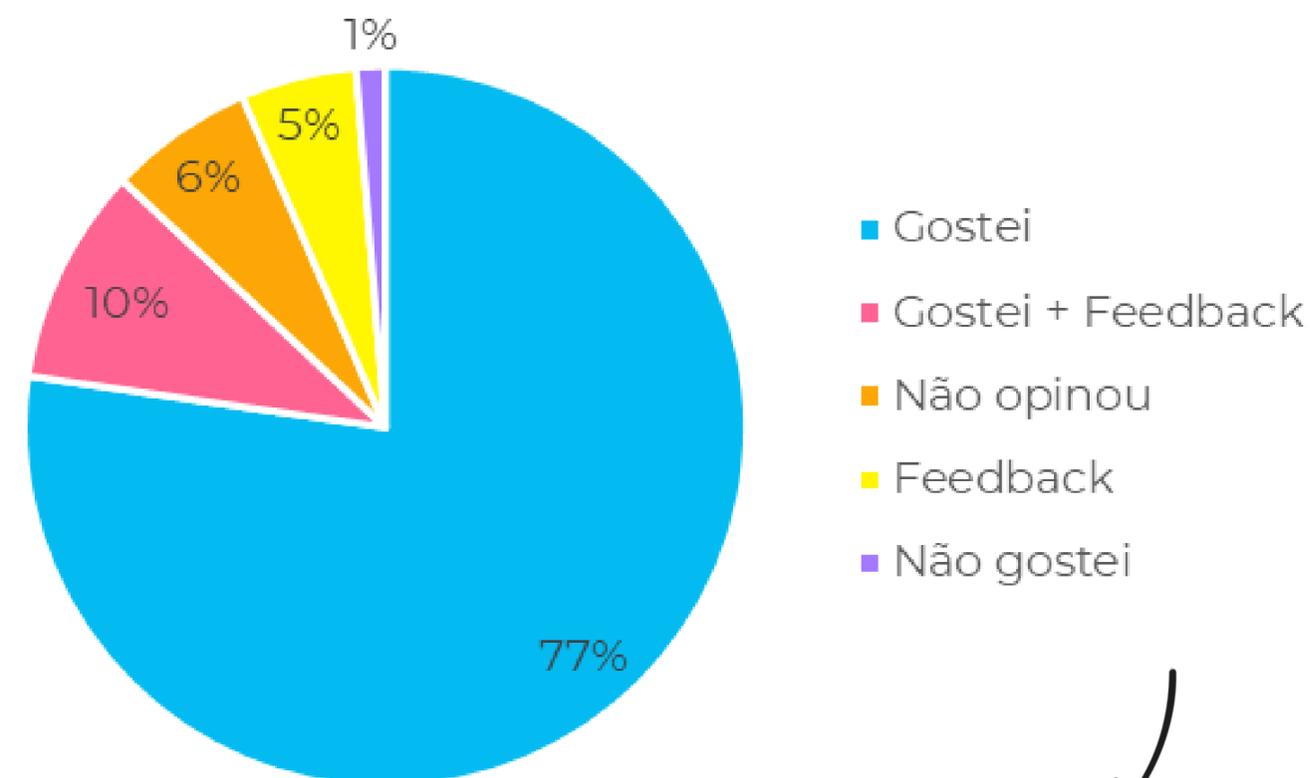
# Os Impactos nos estudantes



Qual é a sua idade?



Assuntos apresentados pelos jogadores nos campos abertos do questionário

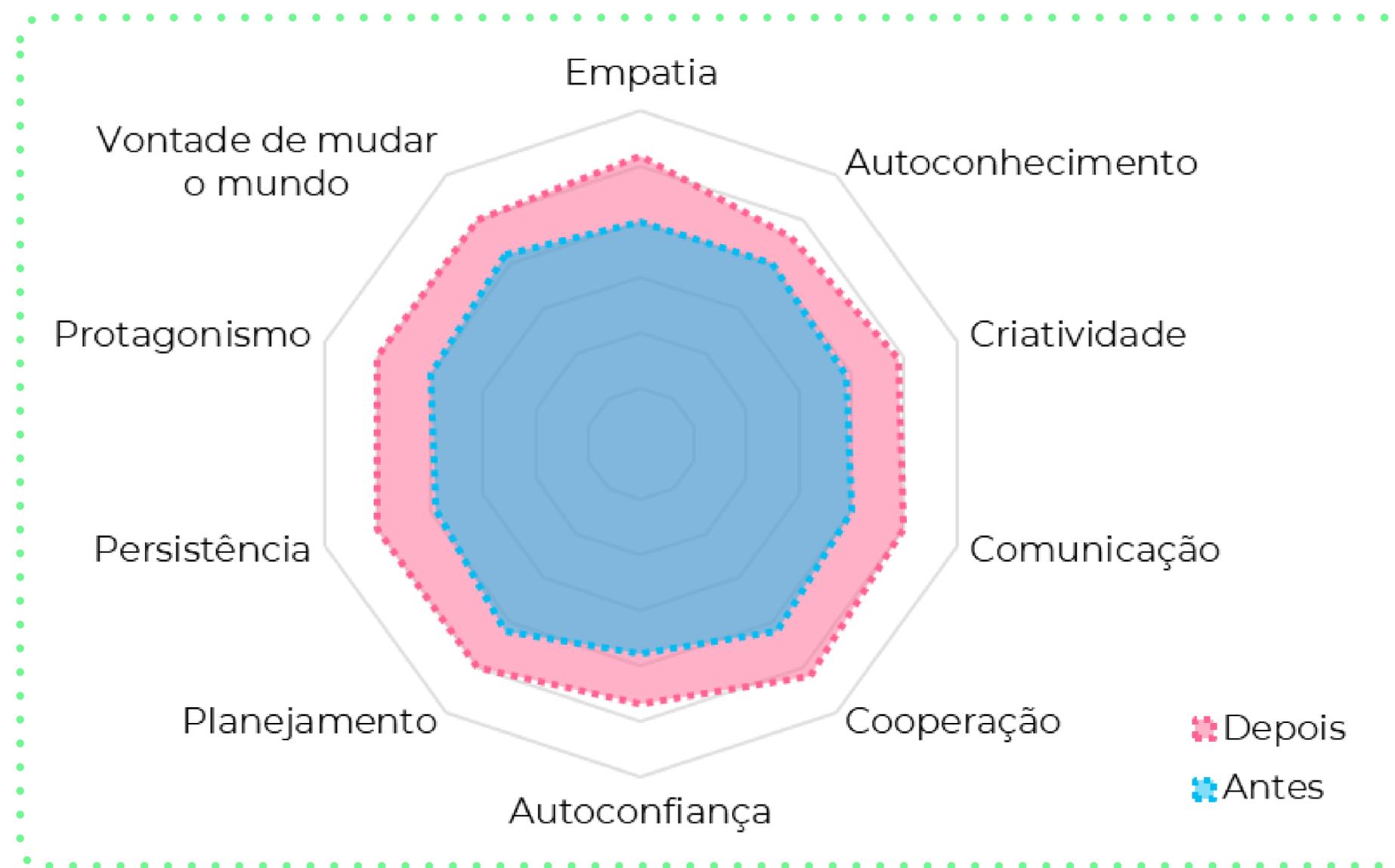


Dentre as perguntas discursivas do questionário, não obrigatórias, as respostas dos estudantes foram categorizadas conforme os assuntos que eles trouxeram espontaneamente.

# Os Impactos nos estudantes



## Evolução de 10 super poderes (habilidades socioemocionais ou soft skills) dos estudantes na Gincana



- + 30% Empatia
- + 28% Persistência
- + 26% Criatividade
- + 25% Comunicação
- + 25% Protagonismo
- + 24% Cooperação
- + 24% Autoconfiança
- + 19% Planejamento
- + 19% Vontade de mudar o mundo
- + 15% Autoconhecimento

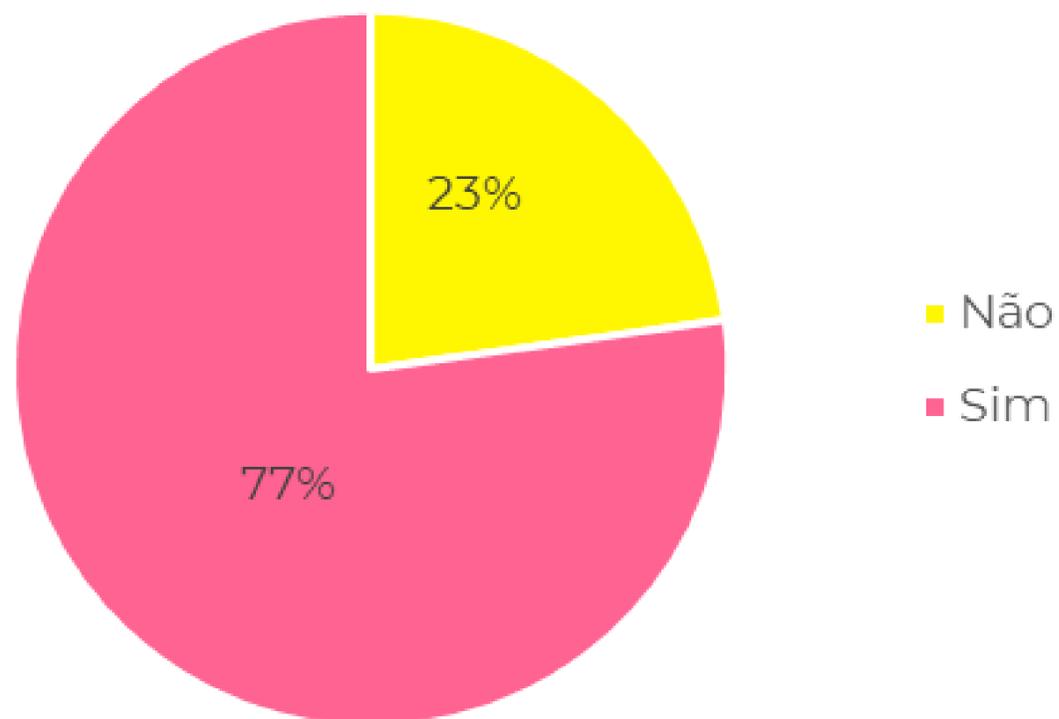
A % corresponde à diferença entre a média das habilidades dos estudantes antes e o depois da Gincana

\*Média das respostas de 32 jovens antes e 13 jovens depois

# Os Impactos nos estudantes



Você aprendeu sobre hábitos saudáveis na Gincana?



Dentre os estudantes que afirmaram não terem aprendido sobre hábitos saudáveis:



66% disseram não ter participado da Gincana



31% declarou ter ficado somente na torcida



3% declararam ter participado das provas

\*Respostas de 195 jovens, participantes-jogadores da Gincana

## Os Impactos nos estudantes



Os estudantes que participaram do projeto possuem idade entre 11 e 15 anos e a empatia, persistência e criatividade foram as competências que mais evoluíram.

94% dos jovens respondentes ao questionário de feedbacks relataram que gostaram da Gincana; 5% deixou algum feedback e 1% afirmou não ter gostado. 77% deles afirmaram terem aprendido sobre hábitos saudáveis. Percebe-se que a participação e o engajamento nas atividades foram fatores decisivos dentre os que não aprenderam.

Durante a roda de conversa no dia 15/12, os jovens trouxeram relatos sobre a busca e o descobrimento dos assuntos que gostam, de possíveis profissões futuras e de como a Gincana os auxiliou ao mesmo tempo que ensinou e divertiu. Falas sobre saúde emocional também estiveram presentes.

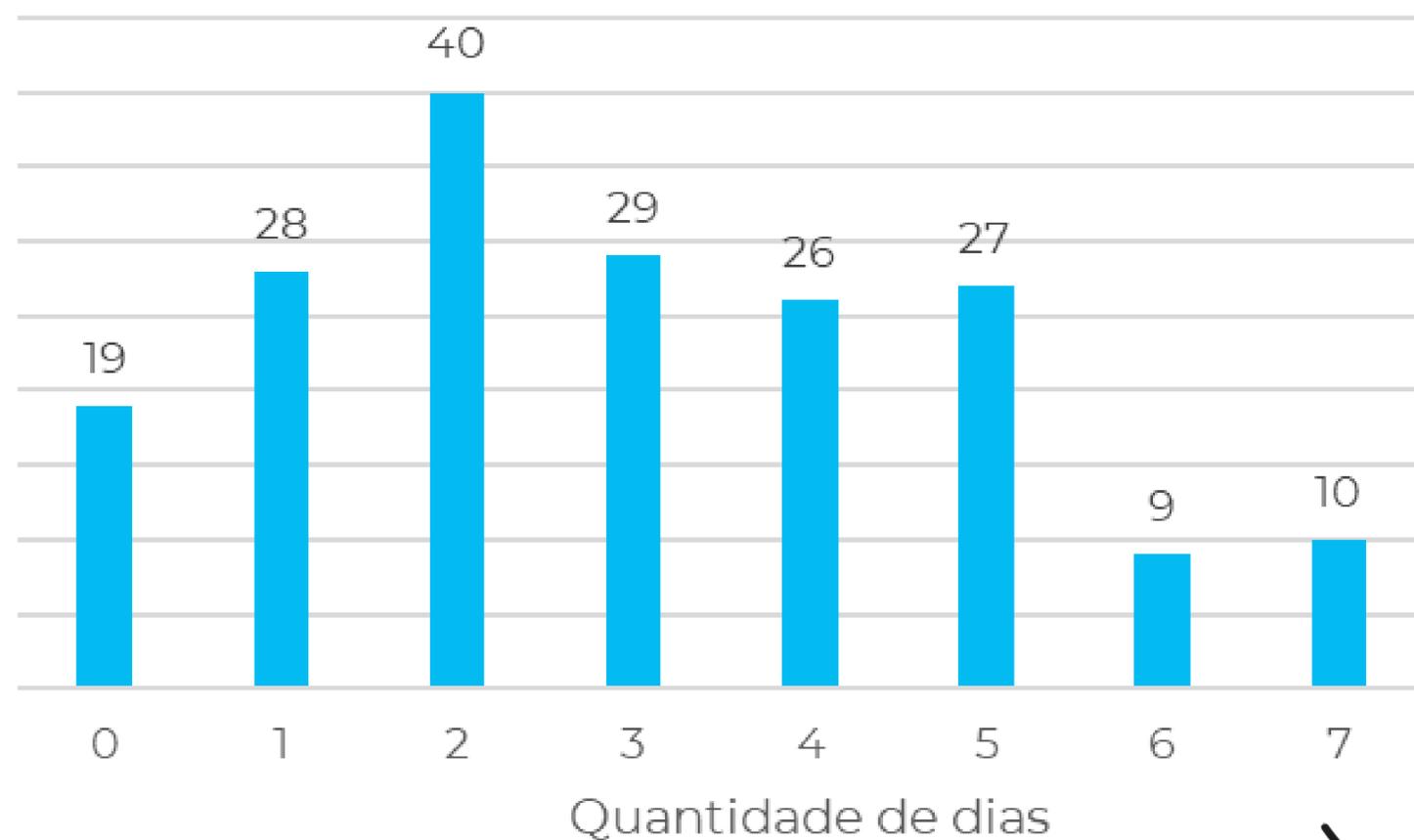


Estudantes participando do momento de fechamento dos pontos e do ranking final

## Os Impactos nos estudantes



Quantos dias na semana você pratica atividade física?



\*Respostas de 195 jovens, participantes-jogadores da Gincana

Você acha que a Escola e a Gincana te ajudam a praticar atividades físicas regularmente?



**+80** estudantes disseram que nem a escola e nem a Gincana ajudam



**+60** estudantes declararam que a Escola e/ou a Gincana ajudam

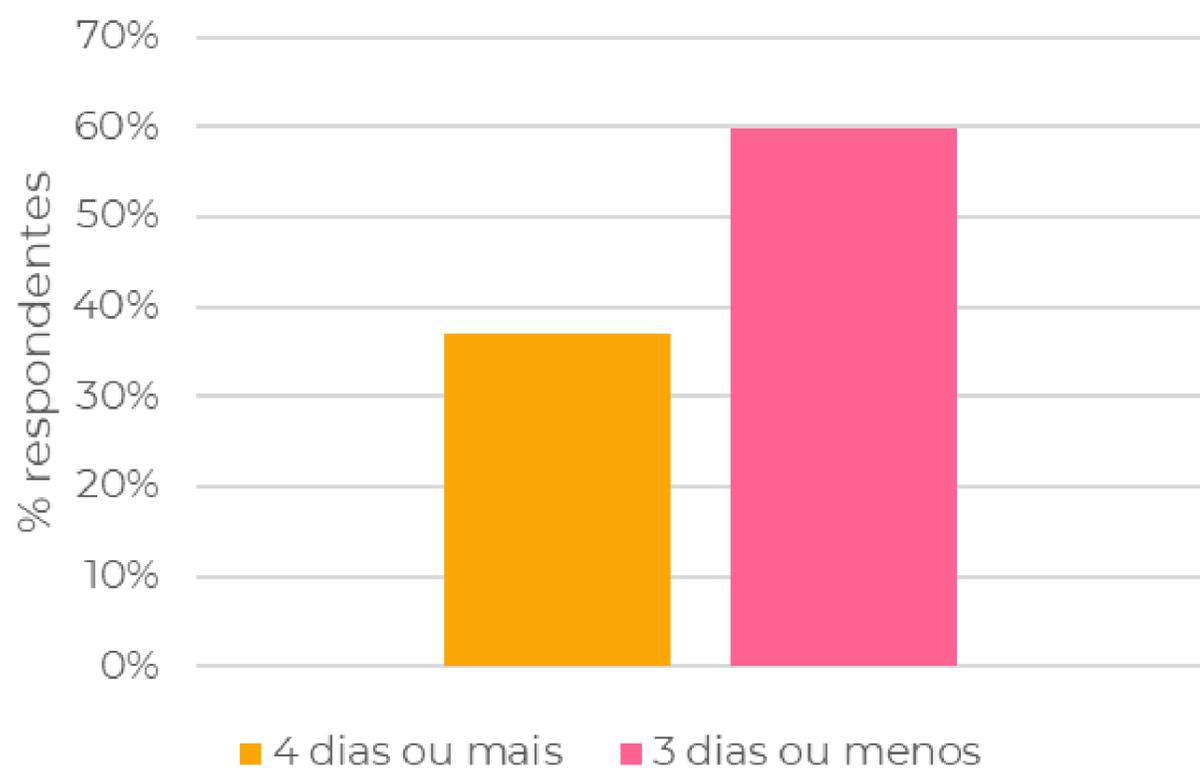


**+40** estudantes se mantiveram neutros

Somente 5% dos estudantes praticam exercícios na frequência recomendada pela OMS para a sua faixa etária, todos os dias. Esse dado não informa sobre qual é o exercício praticado, sua intensidade e tempo de execução.

# Os Impactos nos estudantes

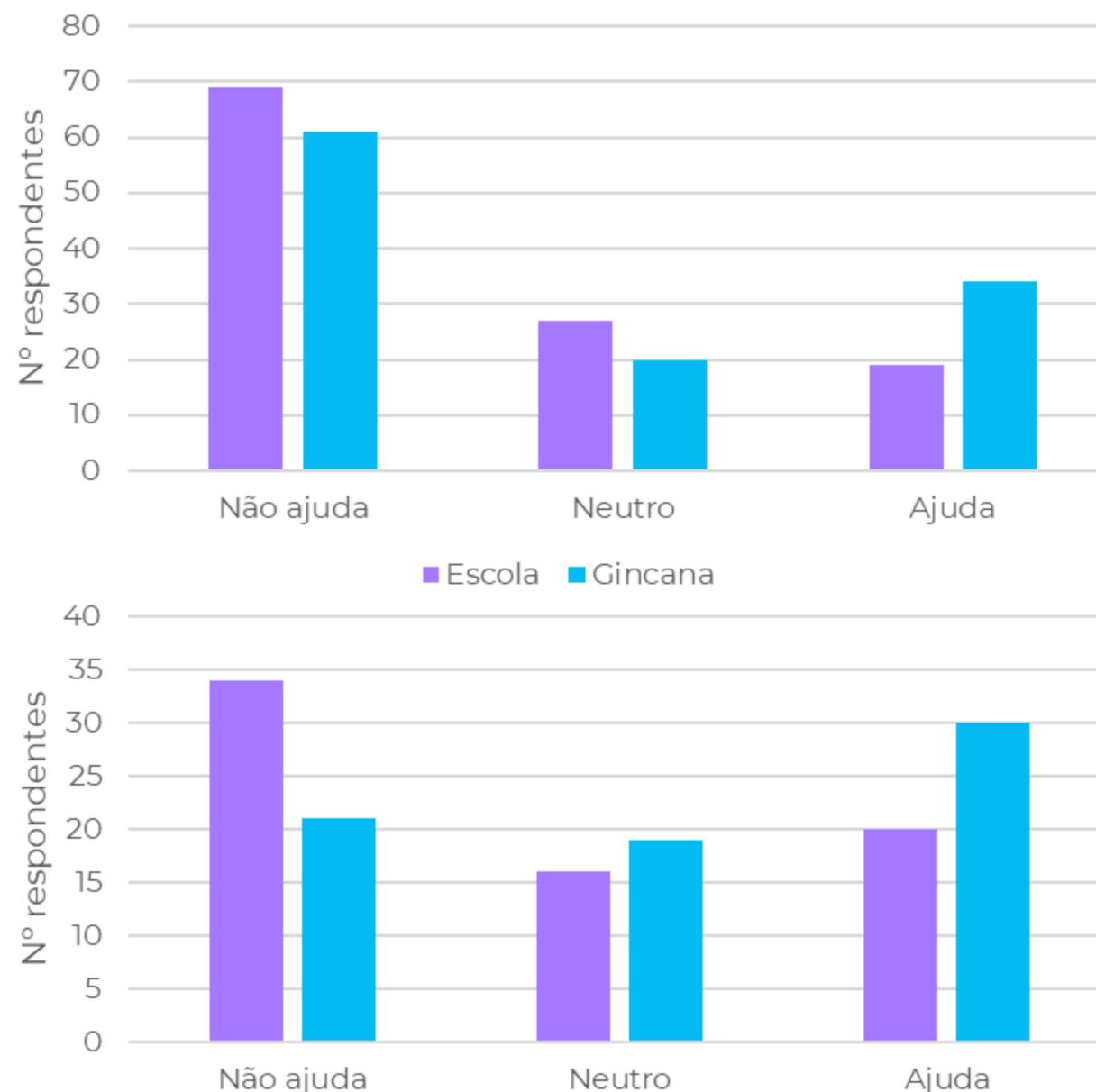
Hábito de praticar atividades físicas ao longo da semana, expresso em dias



Devido ao sedentarismo identificado, agrupou-se os estudantes em dois blocos para buscar possíveis diferenças e estímulos.

\*Respostas de 195 jovens, participantes-jogadores da Gincana

Você acha que a Escola e a Gincana te ajudam a praticar atividades físicas?



Estudantes que praticam 3 dias ou menos não demonstraram muito estímulo para as duas opções.

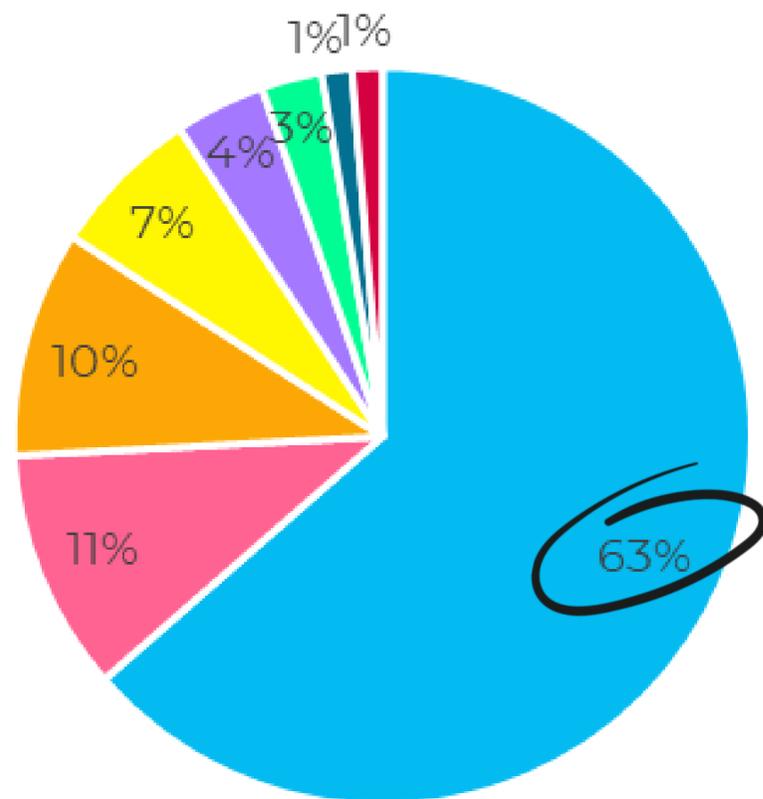
Estudantes que praticam 4 dias ou mais se mostram mais engajáveis em relação aos demais.

# Os Impactos nos estudantes

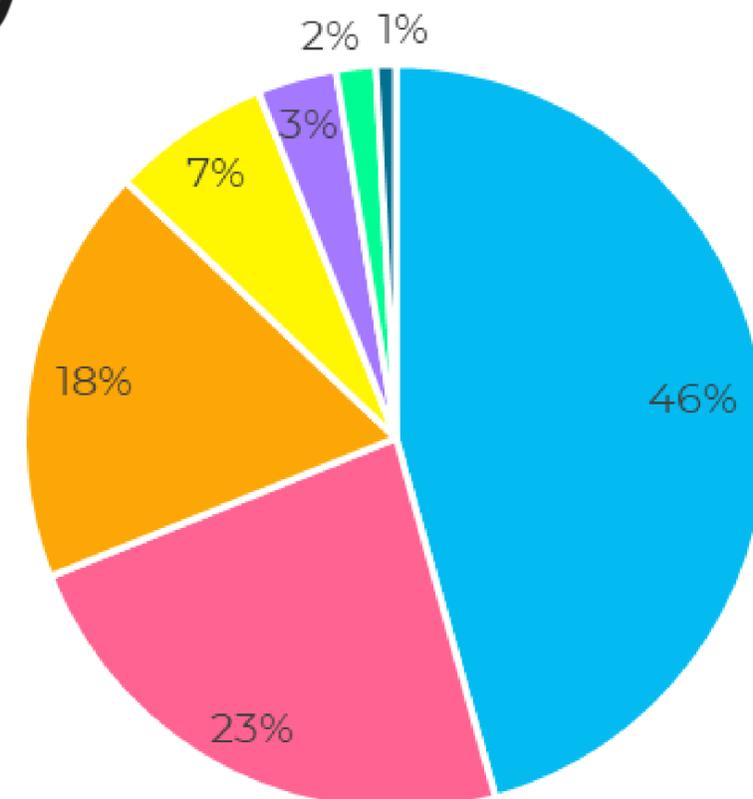


O que os jogadores mais citaram, espontaneamente, que gostaram na Gincana?

- Provas e diversão
- Tudo!
- União e trabalho em equipe com outras salas
- Torcida
- Não gostei
- Temas
- Competitividade
- Fazer novos amigos



Quais Provas X foram mais citadas, espontaneamente, pelos jogadores:



\*Respostas de 195 jovens, participantes-jogadores da Gincana

\*Respostas dos 63% de jovens que relataram que o que mais gostaram foram provas da Gincana

## Os Impactos nos estudantes

Em contrapartida ao quadro de sedentarismo identificado, os estudantes do Fundamental II demonstraram grande interesse nas atividades da Gincana que envolveram exercícios físicos. Houve uma maior popularidade das Provas de Esportes e de Show de Talentos, sendo essa última composta por 3 apresentações de dança e 1 de teatro.

Metade dos comentários deixados no campo aberto do questionário sobre atividades físicas expressaram o desejo de praticar exercícios por mais tempo e mais diversidade na escola, além da queimada e da dança na aula semanal de educação física.

Vale ressaltar que somente 5 estudantes relataram espontaneamente praticar atividades físicas fora da escola.



Estudantes jogando os jogos de Queimada durante a Gincana

## Os Impactos nos estudantes



Você acha que a Escola e a Gincana te ajudam a ter mais vontade de se alimentar de forma saudável?



**+80** estudantes disseram que nem a Escola e nem a Gincana ajudam



**+50** estudantes declararam que a Escola e/ou a Gincana ajudam



**+30** estudantes se mantiveram neutros

Estudante, 9º ano

"Gostei muito da gincana porque além de divertir, trouxe vários assuntos importantes como o quanto fazem mal essas drogas (*álcool e tabaco*) e a importância de uma boa alimentação."

O projeto da escola junto a Nutri Jr., uma empresa júnior da USP, que ocorre ao final do mês, foi citado por alguns jovens. Mas de forma geral, a maior parte dos estudantes não demonstrou ser influenciado pelas duas opções apresentadas, escola e gincana.

## Os Impactos nos estudantes



Você acha que a Escola e a Gincana te ajudam a ter mais informações sobre o consumo de tabaco? E de álcool?



**+90** estudantes declararam que a escola e/ou a Gincana ajudam



**+40** estudantes disseram que nem a escola e nem a Gincana ajudam



**+30** estudantes se mantiveram neutros



Muitos jovens indicaram que os temas de conscientização sobre tabagismo e consumo excessivo de álcool são trabalhados na escola pelo Proerd, Programa Educacional de Resistência às Drogas e à Violência ministrado por policiais.

Em comparação aos outros dois temas, atividades físicas e alimentação saudável, é notório que houve um retorno mais positivo na educação dos jovens sobre as drogas.

Vale ressaltar que, no dia que o questionário foi aplicado, dia 15/12, o Proerd também estava presente na escola realizando suas atividades. Assim, pode ter ocorrido uma influência do ambiente pelos assuntos estarem mais frescos.

## Os Impactos nos estudantes



Apesar de já existir na escola um trabalho sobre alimentação saudável, a conscientização sobre as drogas ganhou maior destaque dentre os estudantes que responderam ao questionário.

Nos comentários dos campos abertos foram citadas a comida oferecida na escola e na cantina, a contribuição da gincana e a influência externa de seus familiares.

Já nos campos sobre tabaco e álcool, os comentários foram majoritariamente sobre o Proerd, com alguns sobre a gincana e em como acham esses assuntos importantes.

Vale ressaltar que nenhum estudante comentou espontaneamente receber informações sobre o tema das drogas em suas residências ou famílias.

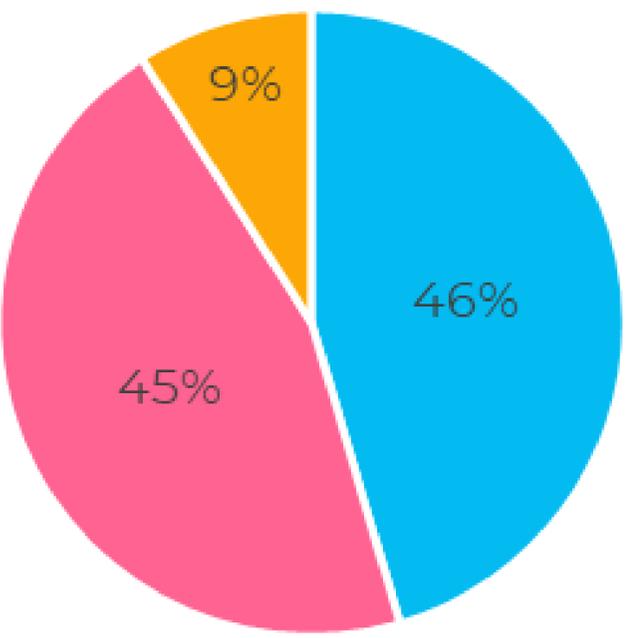


Estudantes explicando sobre alimentação saudável com base em receitas que eles próprios prepararam



# Os Impactos nos voluntários da Roche

A Gincana contribuiu para te fazer refletir sobre os temas na sua própria vida?



■ Muito ■ Razoavelmente ■ Neutro

De quais Provas X você participou na Gincana?



Todos os voluntários da Roche participaram de ao menos 2 Provas (atividades) diferentes na escola.

\*Respostas de 11 voluntários-colaboradores, participantes como Árbitros

# Os Impactos nos voluntários da Roche



Como os colaboradores enxergam a relação entre o voluntariado na Gincana e os propósitos da empresa?

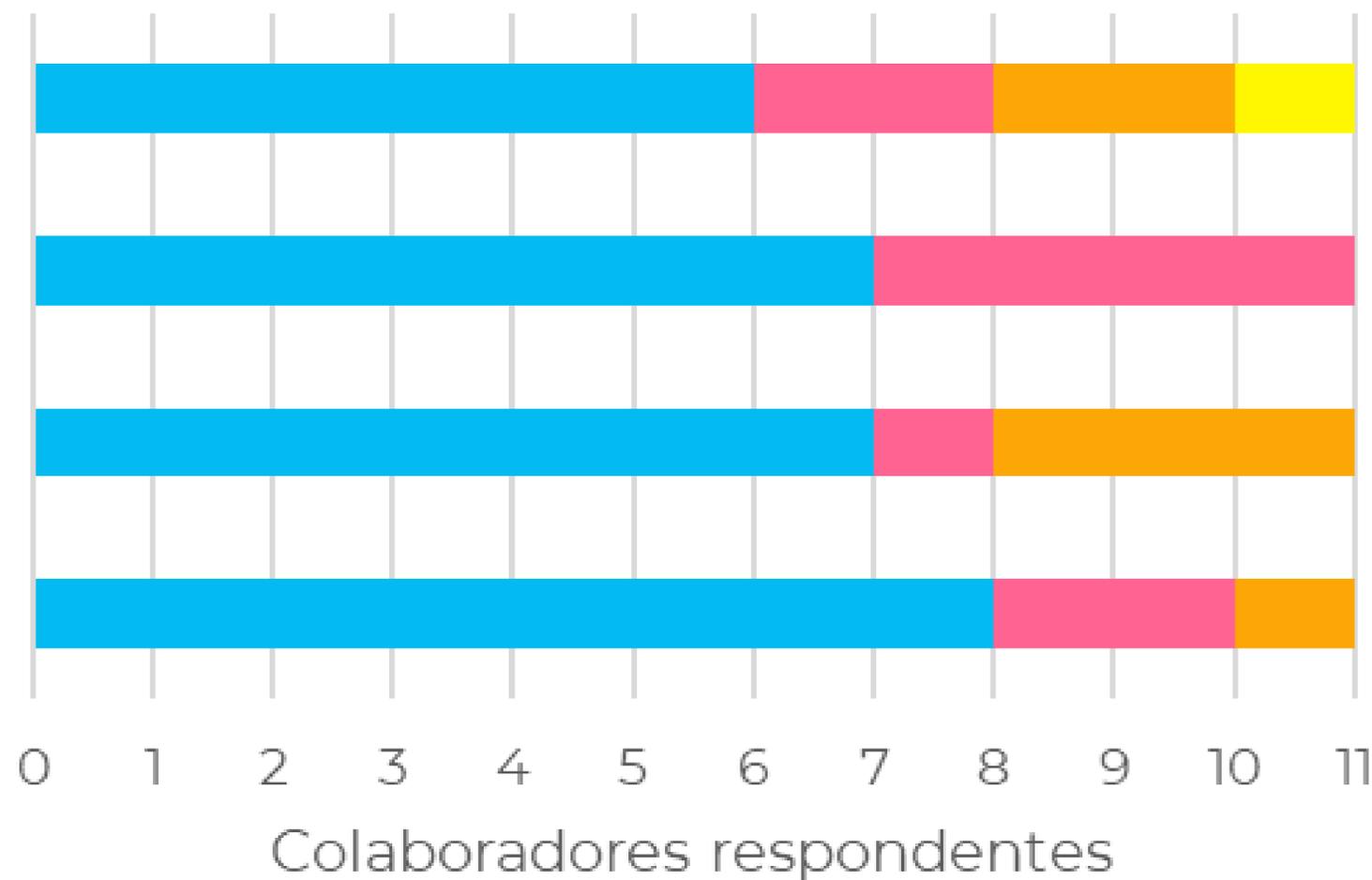
Você acredita que a Roche está promovendo a melhoria do acesso à saúde ao realizar a Gincana?

Você acredita que a Roche está inovando ao realizar ações como a da Gincana?

Este modelo de ação contribui para antever as necessidades futuras das próximas gerações?

Este modelo de ação contribui para uma sociedade mais saudável e sustentável?

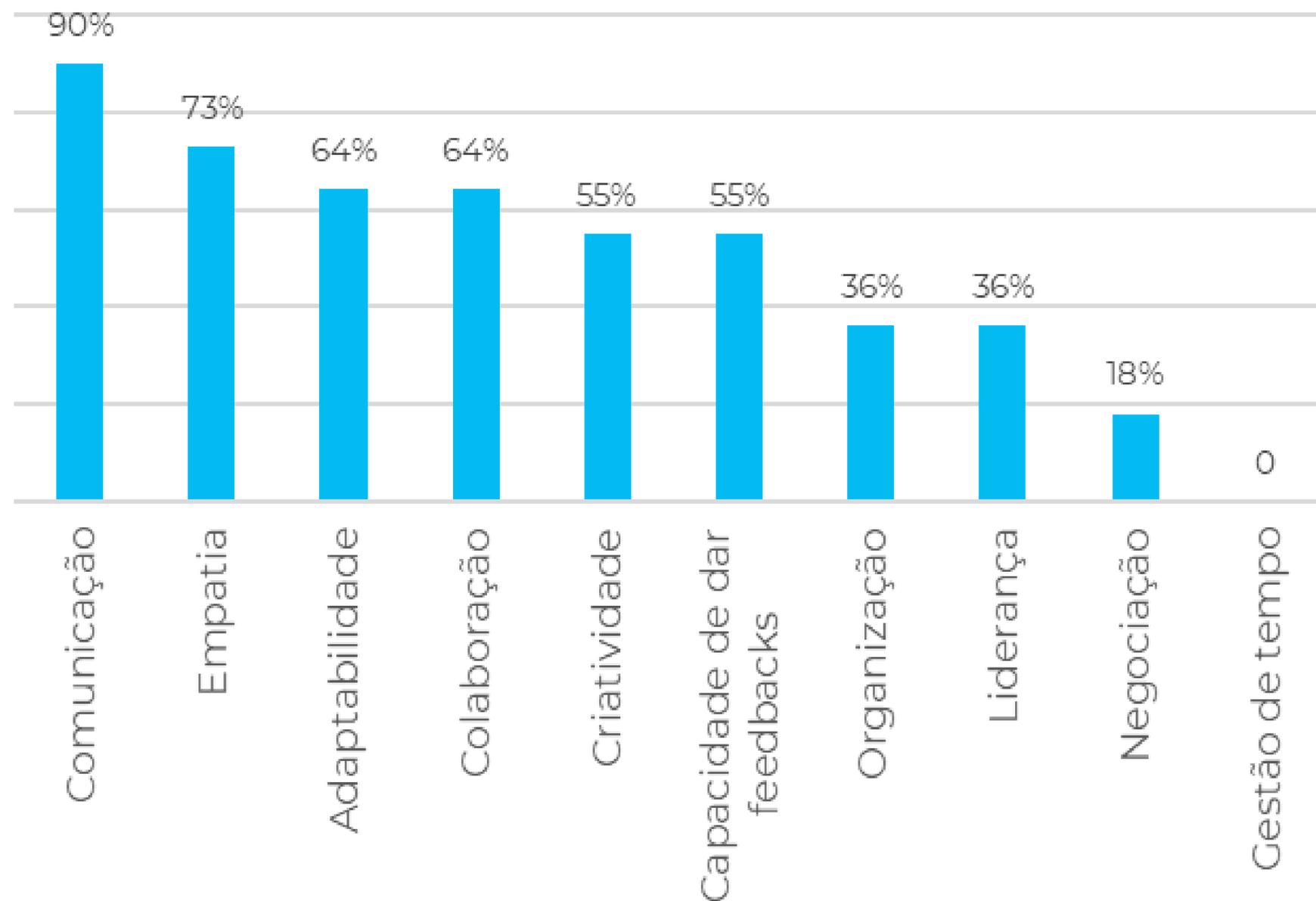
Perguntas relacionadas aos valores e à missão da Roche



■ Muito ■ Razoavelmente ■ Neutro ■ Pouco

\*Respostas de 11 voluntários-colaboradores, participantes como Árbitros

## Os Impactos nos voluntários da Roche



Quais *soft skills* você desenvolveu ao participar da Gincana?

Acredita-se que a gestão de tempo não foi assinalada dentre as opções pois (1) a empresa liberou os colaboradores para participarem durante o horário de trabalho e (2) a demanda de tempo dos voluntários para o papel de Árbitros ter sido baixa (+/- 4 horas ao longo de 2 semanas).



## Os Impactos nos voluntários da Roche

Como os colaboradores se transformaram com a vivência da Gincana?



82% reconheceu que a união gera a mudanças e transformações positivas



64% afirmou que fortaleceu o compromisso com o bem-estar coletivo, com otimismo e altruísmo



55% ampliou visão crítica social sobre onde a empresa está inserida



36% transformou o olhar para ver a abundância da comunidade



27% acredita que contribuiu com a construção de uma sociedade mais empática





Conclusão e Agradecimentos

## Conclusão



Com relação a conscientização sobre os bons hábitos que auxiliam a prevenir as DCNTs (conscientização de tabaco e álcool, prática de atividades físicas e alimentação saudável), 77% dos jovens respondentes afirmaram terem tido aprendido sobre os temas tratados, sendo os 23% restantes majoritariamente estudantes respondentes que não participaram da Gincana.

Implementar atividades de conscientização sobre as Doenças Crônicas não Transmissíveis (DCNTs) com a comunidade da Escola Estadual Deputado Augusto Amaral;

Fortalecer as ações de voluntariado na Roche e seu compromisso com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) da Agenda 2030 da ONU;

Dentre os colaboradores da Roche, 99% dos respondentes atestaram que puderam trabalhar em grupo com pessoas diferentes do habitual, colocar em prática competências importantes para seu desenvolvimento pessoal e profissional e associaram o voluntariado pela empresa como ferramenta de exercer seus valores e alcançar sua missão.

## Conclusão



A metodologia foi apontada como “algo muito diferente do dia a dia”, necessitando de um período de entendimento por parte da equipe da escola. Houve a evolução de importantes habilidades socioemocionais devido ao protagonismo jovem e aos incentivos do empreendedorismo social, como apontou a roda de Super Poderes dos jogadores.

Gerar impacto direto na infraestrutura escolar, em seu corpo docente, sua gestão e seus estudantes por meio da inovação social pelo empreendedorismo jovem;

Promover a prevenção pelo aprendizado ativo e mobilização social de toda a comunidade relacionada com a escola, com vivência de novos paradigmas e transformação do local.

A mobilização social pelo envolvimento dos familiares, e sua consequente conscientização, não foi maior devido a escolha da escola em realizar o dia da Gincana com os portões fechados para a comunidade. Sendo assim, as famílias contribuíram, principalmente, de forma indireta auxiliando com o preparo dos jovens e das Provas X nas semanas precedentes ao dia 12/12. Os presentes no dia da Gincana agregaram na dinâmica e incentivaram ainda mais seus filhos e netos no momento.

## Agradecimentos especiais



A LiveLab agradece à Roche pela confiança e oportunidade de realizar este projeto na Escola Deputado Augusto Amaral. Esperamos que o impacto positivo na escola seja uma semente que abra novas portas de confiança para que, futuramente, a metodologia possa ser aplicada em sua integralidade.

Um muito obrigado especial à Adriana Lima e aos 12 voluntários, Ana Julia Reis, Elaine Bulga, Erick Rossignoli, Jéssica Oliveira, Juliana Campos, Daniela Ura, Nathalia Granero, Nadia Navarro, Fabricio Okamoto, Marina Machado, Viviane Leite e Paulo Gomes, que abraçaram a Gincana com muita vontade, competência e sensibilidade.



Equipe de colaboradores voluntários da Roche





# live lab

INOVAÇÃO SOCIAL

**OBRIGADX!**

