

JORNADA
FREE • FAST • FUN • FANTASTIC



**RELATÓRIO DA JORNADA X DCNTs
DOENÇAS CRÔNICAS NÃO TRANSMISSÍVEIS
ANO 2023**



OBJETIVO GERAL

Implementar atividades de conscientização sobre as Doenças Crônicas não Transmissíveis (DCNTs) com a instituição Cedesp Cebasp;

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 protagonismo jovem, com vivência de novos paradigmas e transformações pessoais e do local;

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

OBJETIVO ESPECÍFICO

Trabalhar atividades lúdicas sobre os principais fatores de risco associados às DCNT's: alimentação, sedentarismo e consumo de tabaco e álcool;

Promover proximidade da comunidade junto à Roche, por meio do contato colaboradores-instituição;

Conscientizar sobre os meios de prevenção às DCNTs, estimulando mudanças de mindset e compromisso pessoal com hábitos mais saudáveis;

Promover o engajamento dos jovens com temas que influenciam em sua qualidade de vida, por meio de metodologia ativa gamificada.

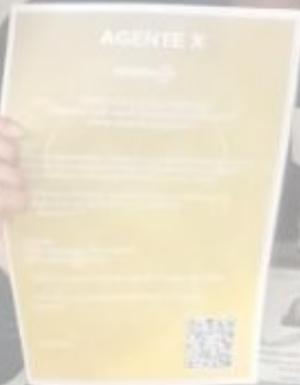
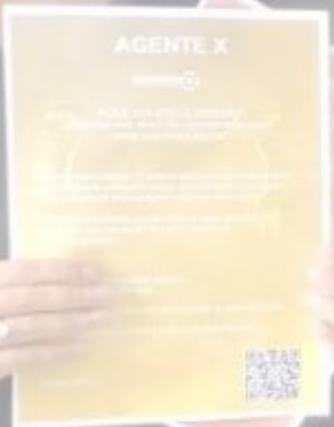


SUMÁRIO

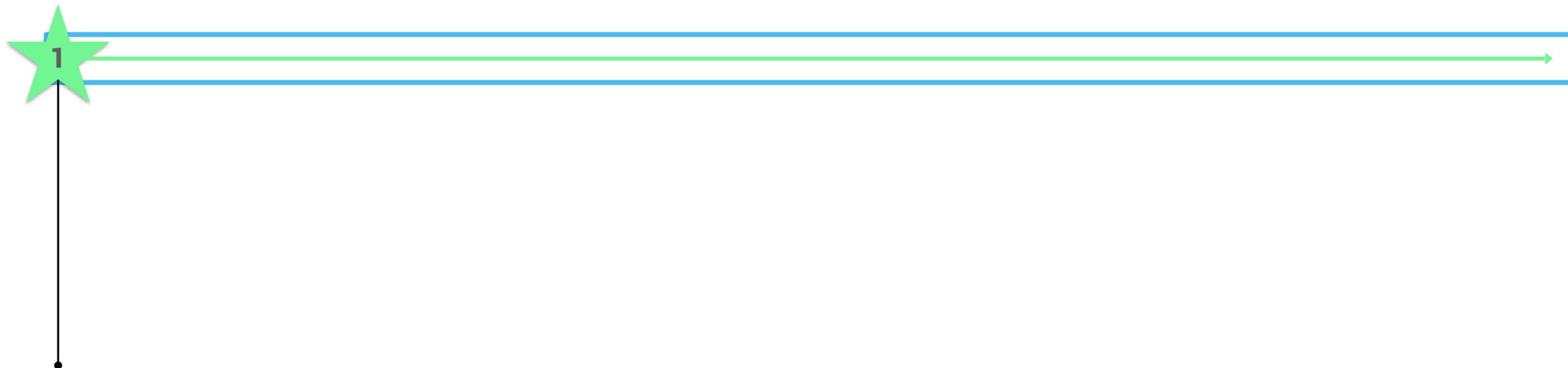


1. Histórico do Projeto
2. A Metodologia
3. A Mentoria e os Bastidores
4. As Atividades entre as Instituições
5. Os Impactos
6. Conclusão e Agradecimentos

Histórico do projeto



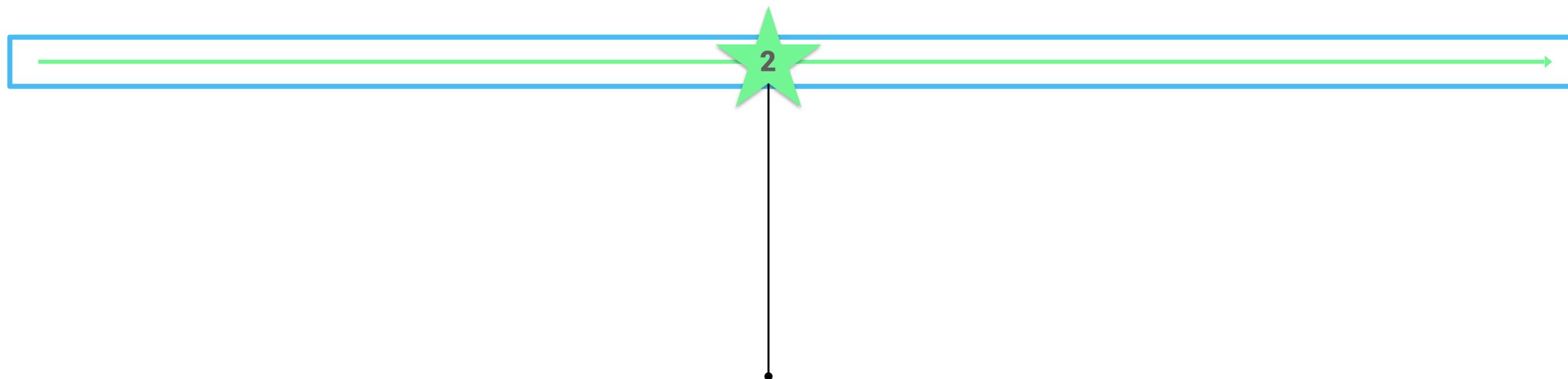
Histórico do PROJETO



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, em 2022 a empresa farmacêutica Roche firmou parceria com a LiveLab para realizar uma Gincana da Jornada X a fim de implementar ações educacionais que promovam o debate e conhecimento entre crianças e jovens, de 11 a 14 anos, sobre os fatores de riscos que desencadeiam as DCNTs. Em 2023, as instituições optaram por trabalhar com a faixa etária de jovens adultos, entre 16 e 25 anos, em uma organização de educação técnica profissionalizante. Este trabalho parte do princípio de que a educação é um dos meios de redução de tais doenças pela prevenção. Aliado a isso, os projetos visaram fortalecer as ações de voluntariado na empresa e trabalhar os ODS 3 e 17 da Agenda 2030 da ONU.





PARCERIA DE EXECUÇÃO

Sob indicação da Roche, definiu-se a realização do projeto na instituição Cedesp Cebasp, localizada em São Paulo-SP, durante o segundo semestre de 2023. A instituição em questão oferta atividades educativas e cursos técnicos profissionalizantes para todas as idades. Para a Jornada X DCNTs optou-se por trabalhar com os jovens adultos dos turnos da manhã e tarde, entre 14 e 25 anos, que foram desafiados por meio da metodologia a discutirem sobre os principais fatores de risco que desencadeiam as DCNTs e a proporem soluções para minizar esses efeitos, considerando o tabagismo, o consumo exagerado de álcool, o sedentarismo, a obesidade e a alimentação inadequada.





3



RESPONSÁVEL PELA EXECUÇÃO

Sob articulação e gerenciamento de todas as partes envolvidas, a ONG LiveLab realizou a execução do projeto com uma customização da Jornada X, o primeiro de seus jogos colaborativos. A ONG disponibilizou seu know how de mais de 9 anos com ferramentas de diálogo e conscientização lúdica para a instituição. Seu trabalho foi intermediar o projeto entre a Roche e auxiliar a gestão da instituição e os jovens, com aprendizagem ativa e em linguagem adequada à sua faixa etária.

A group of people, including men and women, are huddled together on an outdoor basketball court. They are standing in a circle, with their arms around each other's shoulders, suggesting a team huddle or a group discussion. In the background, a person is holding up a camera to take a photo of the group. The court is surrounded by a chain-link fence and trees. A banner is visible on the left side of the fence.

A Metodologia

A Metodologia



A Jornada X é a pioneira dentre as metodologias de engajamento comunitário e protagonismo jovem, criada em 2016 pela LiveLab com objetivo de criar e treinar grupos jovens para que se tornem agentes de mudança em suas próprias comunidades.

A metodologia foi adaptada pela LiveLab para atender aos objetivos da Roche, fortalecendo a temática de construirmos uma vida mais saudável, conhecendo os fatores de risco das DCNTs e as principais formas de prevenção, ou seja, mudanças de hábitos.

O jogo possui 7 missões para a mobilização e engajamento da comunidade. Na primeira missão, a gestão junto à comissão elegem estudantes populares capazes de mobilizar seus colegas (Agente X) e eles formam uma Liga com seus amigos(as).

As equipes começam sua pesquisa e investigação sobre a temática abordada e entendem que para lidar com esses desafios precisam convidar um adulto querido para orientá-los (Game Master) e formar uma rede de apoio.

Em seguida, precisam descobrir como os desafios existem ao seu próprio redor, entre amigos, familiares e professores. Então chega a hora da mão na massa! Os jogadores são convidados a colocarem em prática ao menos 1 ideia para amenizar os impactos das DCNTs e estimular as práticas e hábitos mais saudáveis de todos.

Ao final das semanas de empenho e dedicação com um clima crescente de colaboração, realiza-se um momento de Celebração para troca de ideias e reconhecimento da transformação que viveram.

A LiveLab chegou a marca de 80 mil jogadores e 600 mil pessoas impactados por suas metodologias.

A Metodologia



Desafios encontrados pelos jovens na instituição:

- Poucas pessoas praticando atividade física na instituição,
- Falta de espaços preparados para realizar atividades físicas,
- Desmistificar a ideia de que alimento saudável é ruim,
- Conhecimento prévio do cardápio do Cebasp e alimentação saudável fora do Cebasp,
- Diferentes níveis de entendimento sobre o tabagismo e alcoolismo entre jovens.
- Falta de uma rede de apoio para quem deseja parar de fumar e/ou consumir álcool.
- Consumo de álcool e de diferentes tipos de cigarro entre os jovens.

Vídeos utilizados na Jornada X DCNTs:



Jornada X DCNTs: Tabagismo
Jornada X • 8 visualizações • há 2 meses



Jornada X DCNTs: Alimentação
Jornada X • 12 visualizações • há 2 meses



Jornada X DCNTs: Consumo de álcool
Jornada X • 5 visualizações • há 2 meses



Jornada X DCNTs: Sedentarismo e atividade física
Jornada X • 3 visualizações • há 2 meses



Resumo das cartas enviadas as Ligas durante as semanas do jogo:

AGENTE X	A LIGA	BUSCA IMPLACÁVEL	A REDE	O ANTÍDOTO	A AÇÃO	EVOLUÇÃO
<p>JORNADA (X)</p> <p>VOCÊ FOI ESCOLHIDO(A)!</p> <p><i>Alguma vez você foi convocado para uma aventura épica?</i></p> <p>Procuramos os(as) jovens que nos momentos mais desafiadores possuem maior entusiasmo e coragem para mobilizar com alegria todos ao seu redor.</p> 	<p>JORNADA (X)</p> <p>NINGUÉM FAZ NADA SOZINHO</p> <p><i>Quais amigos você convidaria para viver uma jornada épica?</i></p> <p>Nas próximas semanas vocês receberão missões que despertarão alegria e mais saúde na vida de muita gente!</p> <p>Chama sua galera e criem um Diário de Bordo para registrar essa Jornada!</p> 	<p>JORNADA (X)</p> <p>AS MELHORES RESPOSTAS PODEM ESTAR A DOIS PASSOS OU DOIS CLICKS</p> <p><i>O impasse se desenrola até o formato de um X: decifrem-me</i></p> <p>Conheça as Doenças Crônicas Não Transmissíveis (DCNTs) e vamos descobrir os Desafios dos fatores de risco!</p> 	<p>JORNADA (X)</p> <p>O CEDESP INTEIRO COMO UM TABULEIRO</p> <p><i>Acesse a sabedoria ao seu redor</i></p> <p>Convidem todo mundo do seu território para participar e apoiar a sua Liga. Cada Liga tem a Rede que merece!</p> <p>Escolham pessoas em quem confiam e pessoas que pode guiá-los como especialista no seu Desafio!</p> 	<p>JORNADA (X)</p> <p>E SE A SOLUÇÃO FOREM VOCÊS?</p> <p><i>O segredo é ver a vida de ponta cabeça!</i></p> <p>Não há nada como um bom desafio para animar as coisas, não é?!</p> <p>Descubram onde seu desafio existe e escolham uma solução para aplicar. Planejem como, quando, com quem...</p> 	<p>JORNADA (X)</p> <p>CHEGOU A HORA DE COLOCAR A MÃO NA MASSA!</p> <p><i>Fácil não está entre os nossos "Fs"</i></p> <p>Caçadores de desafios são viciados em colocar soluções em prática.</p> <p>Planejem a ação e apresentem para a equipe da <u>Cedesp</u>. Consultem sua rede de Especialistas e mobilizem os recursos necessários para tornar real a solução!</p> 	<p>JORNADA (X)</p> <p>CORRENTE DO BEM</p> <p><i>Quem éramos, quem somos e quem queremos ser?</i></p> <p>Reúnam toda turma para um encontro de trocas! Definam as transformações que vocês querem manter no <u>Cedesp</u> e comemorem tudo que passaram juntos.</p> 



A Mentoria e os Bastidores

A Mentoria

As onze Ligas formadas, uma por turma, foram mentoradas durante todo o projeto por duas profissionais da educação treinadas pela LiveLab.

Por meio de reuniões online e visitas presenciais, a instituição foi acompanhada diariamente, sendo também repassados os ensinamentos da metodologia ativa gamificada.

• Durante os meses do projeto, foram realizadas 17 reuniões de mentoria com os jovens e gestão da instituição, sendo 9 presenciais e 11 virtuais. Em pesquisa final realizada, 75% das respostas "mentoras" foi obtido como resposta dentre os recurso que mais auxiliaram na execução da JORNADA X.



Os Bastidores



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

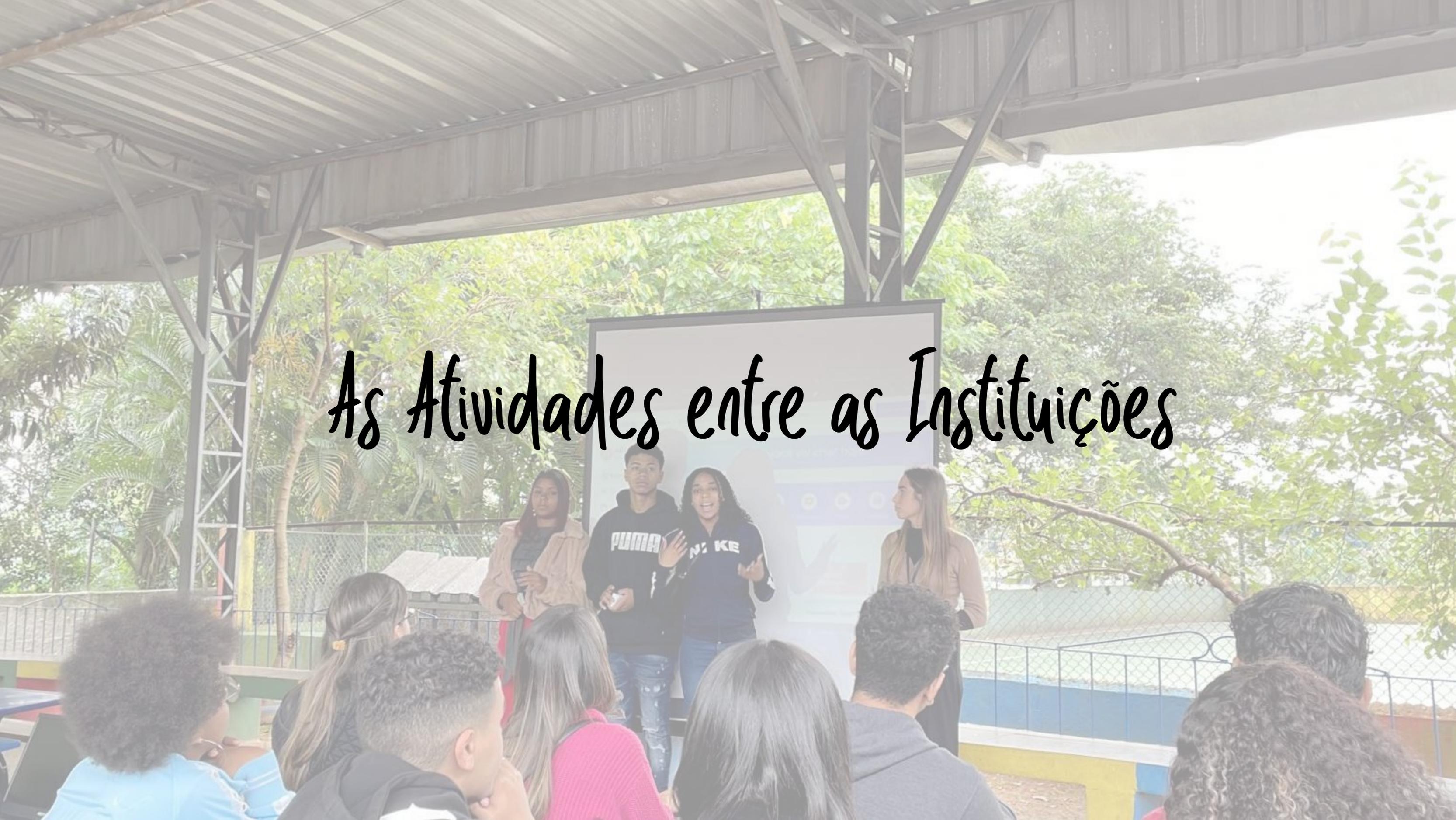
Ainda, foram realizados treinamentos para a contextualização e integração de colaboradores voluntários da Roche, para que compreendessem a metodologia e participassem como tutores das Ligas durante a etapa final da Jornada X DCNTs.

Ao todo, foram realizados 7 encontros virtuais entre LiveLab e Roche ao longo do projeto.



- Encontros Roche+LiveLab para repasses sobre customização, andamento de atividades na instituição, acolhimento de colaboradores voluntários e validação dos materiais.

As Atividades entre as Instituições



As Atividades



Dia 21/11

. Atividades: início da construção de 2 salas temáticas de atividades físicas e de conscientização sobre tabaco e álcool, preparação da horta, distribuição e degustação de brigadeiro saudável e montagem de um site de receitas saudáveis

. Objetivo: colaboradores da Roche conhecerem pessoalmente as Ligas participantes e incentivarem os jovens a engajar na mão na massa e materialização das transformações no ambiente da Cedesp Cebasp, baseado nos desafios que eles encontraram.

. Número de colaboradores e voluntários da Roche: 6



• Nas palavras de um voluntário: "Foi **gratificante** interagir diretamente com os jovens da minha liga e falar com eles sobre percepção de futuro"

• Distribuição e degustação de brigadeiros feitos a partir de receita saudável e preparação para trabalhos com a horta.

As Atividades

Dias 22 e 23/11

- . Atividades: 5 palestras e rodas de conversas para conversas e debates
- . Objetivo: promover o engajamento dos colaboradores da Roche com os jovens e as áreas temáticas.
- . Número de jovens participantes: entre 15 a 20 em cada, totalizando cerca de 90 jovens
- . Número de colaboradores e voluntários Roche: 4
- . Temas abordados: "Impactos do Alcoolismo", "Atividade Física e Saúde Mental", "O que há em comum no tabagismo e no alcoolismo?", "Alcoolismo entre os Jovens" e "Atividade Física e Doenças Metabólicas".

Nas palavras de um voluntário: "É muito bonito ver jovens engajados em assuntos tão latentes para a faixa etária! Pra mim, **é um trabalho profilático e de tratamento ao mesmo tempo!** Muito rico."



Palestrante com seu certificado de participação junto com jovens participantes.

As Atividades



Dia 25/11

. Objetivos: os colaboradores voluntários da Roche visitaram a instituição para homenagear e celebrar junto aos jovens todo o trabalho que foi protagonizado por eles na Cedesp Cebasp.

. Número de jovens participantes: 32

. Número de colaboradores e/ou voluntários Roche: 5

Nas palavras das mentoras: "Foi um dia muito produtivo e impactante. Ao final das apresentações, nós e a gestão nos surpreendemos e achamos que foi **acima das expectativas**. Jovens e professores estavam emocionados e felizes por estarem ali. Além das apresentações, visitamos outros espaços montados pelas ligas. Nas salas temáticas, aconteceram rodas de conversa sobre alcoolismo e tabagismo. Na sala de atividades físicas aconteceram alongamentos e atividades práticas com os visitantes. Houve também visita aos espaços de horta, culminando com a entrega de papel semente feito pelos estudantes. Por fim, visitamos uma exposição organizada no corredor sobre tabagismo e alcoolismo e vimos o site de alimentação saudável criado por uma das ligas."



Visita nas áreas de horta e apresentações das Ligas para os convidados.

As Atividades

Dia 25/11

Soluções propostas e implementadas, de acordo com os desafios encontrados:

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

Nas palavras da gestão: "Foi emocionante fazer uma coisa hoje que pode **me transformar e transformar outras pessoas.**"

"Eu não me imaginava sendo uma líder e fiquei muito feliz em ser escolhida. **As pessoas acreditaram em mim.**" Agente X

Nas palavras da mentora: "Notamos que a Jornada X também promoveu uma **redescoberta das potencialidades** e "super poderes" dos estudantes que não se sentiam capazes, resgatando assim a **autoestima** deles."



@s Impactos

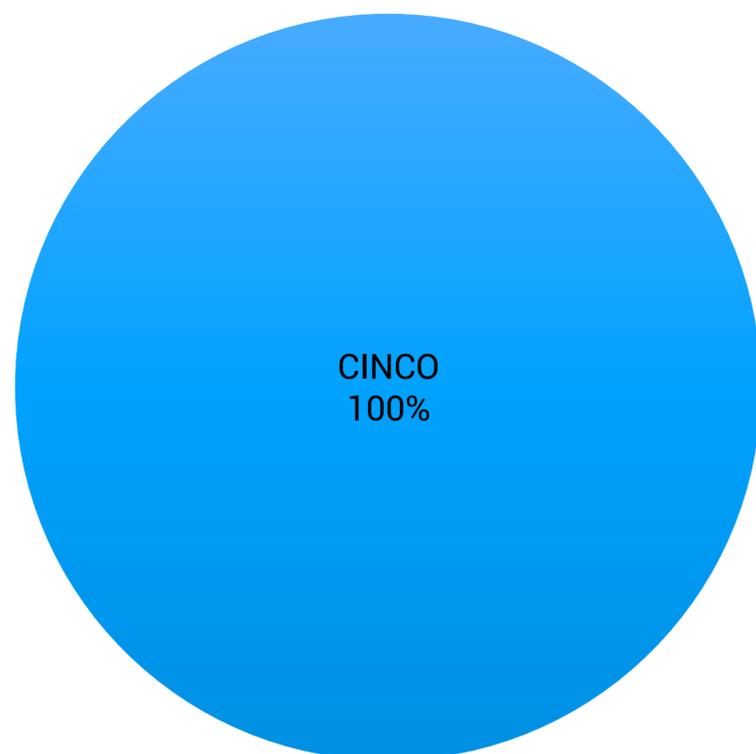


Os Impactos



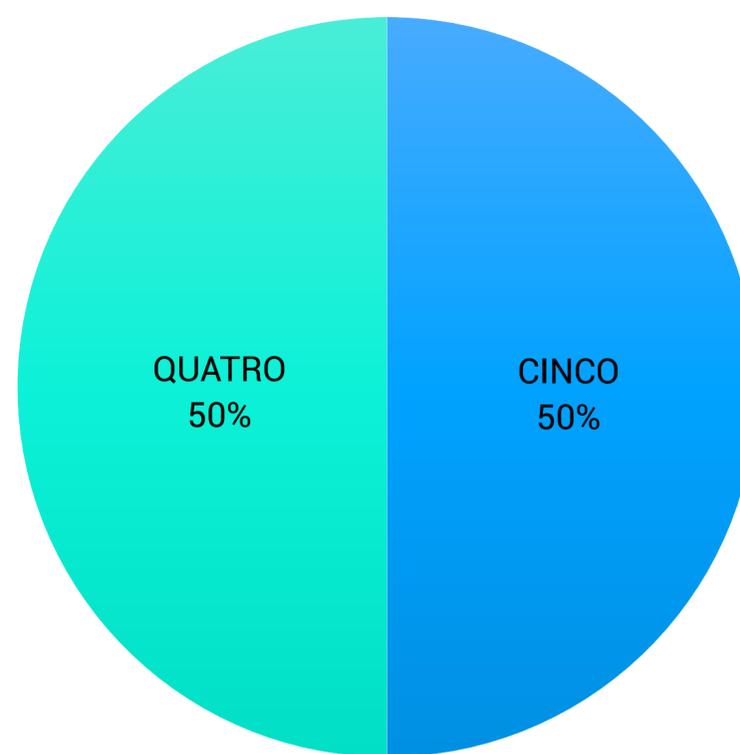
De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, a gestão da instituição declarou:

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X te ajudou a saber mais informações sobre a importância da prática de atividades físicas?



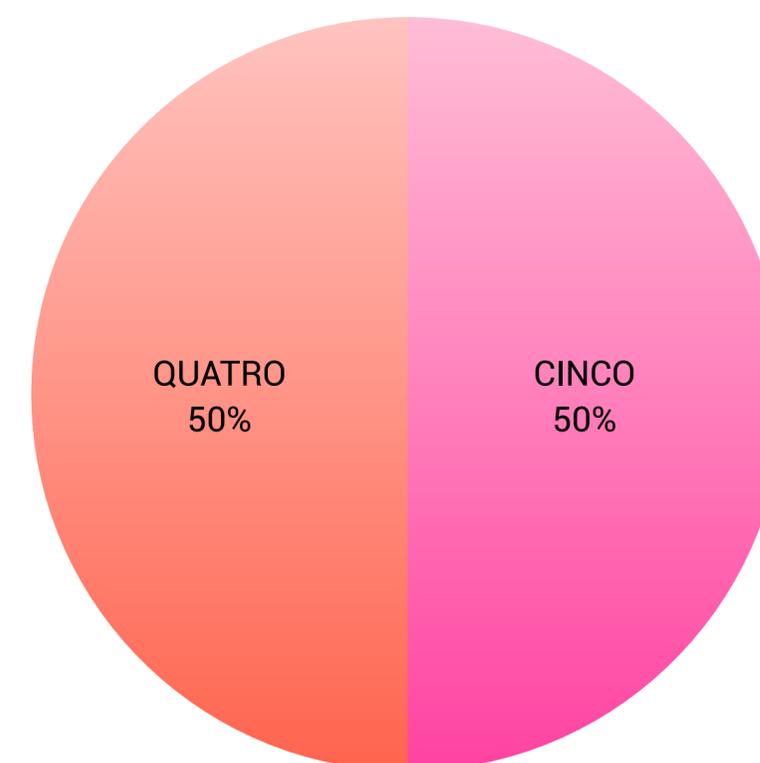
Opções não marcadas:
"UM", "DOIS", "TRÊS" e "QUATRO"

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X te ajudou a saber mais informações sobre a importância de uma alimentação saudável?



Opções não marcadas:
"UM", "DOIS" e "TRÊS"

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X te ajudou a saber mais informações sobre o uso de tabaco? E sobre o consumo de álcool?



Opções não marcadas:
"UM", "DOIS" e "TRÊS"

* 2 respondentes

Os Impactos



De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, a gestão da instituição declarou:

Quais você considera os impactos da Jornada X na instituição?

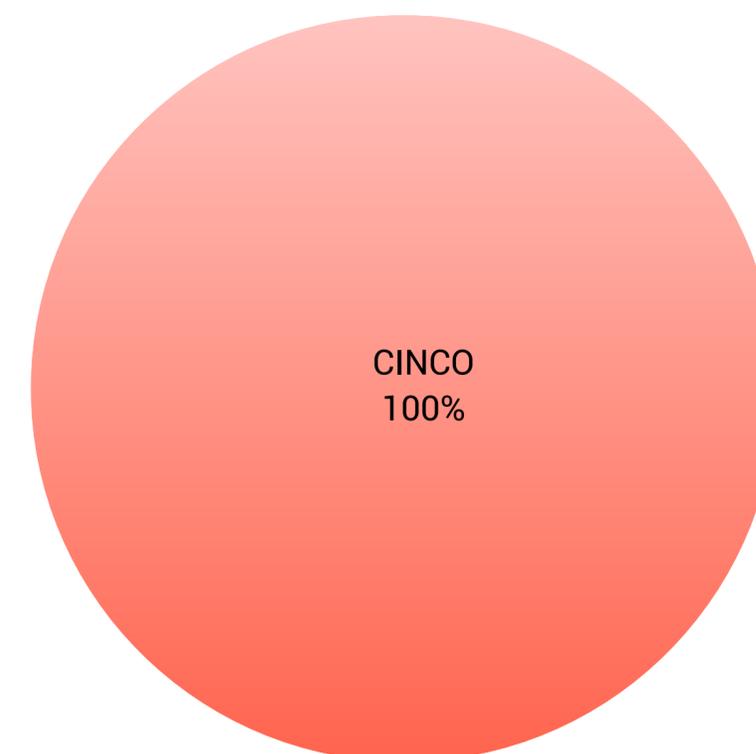


De 1 a 5, quanto você acredita que a Jornada X ajudou a transformar a Cebasp em um lugar mais saudável?



Opções não marcadas:
"UM", "DOIS", "TRÊS" e "CINCO"

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X contribuiu para melhorar a informação dos alunos sobre os temas abordados?



Opções não marcadas:
"UM", "DOIS", "TRÊS" e "QUATRO"

Os Impactos



De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, a gestão da instituição declarou:

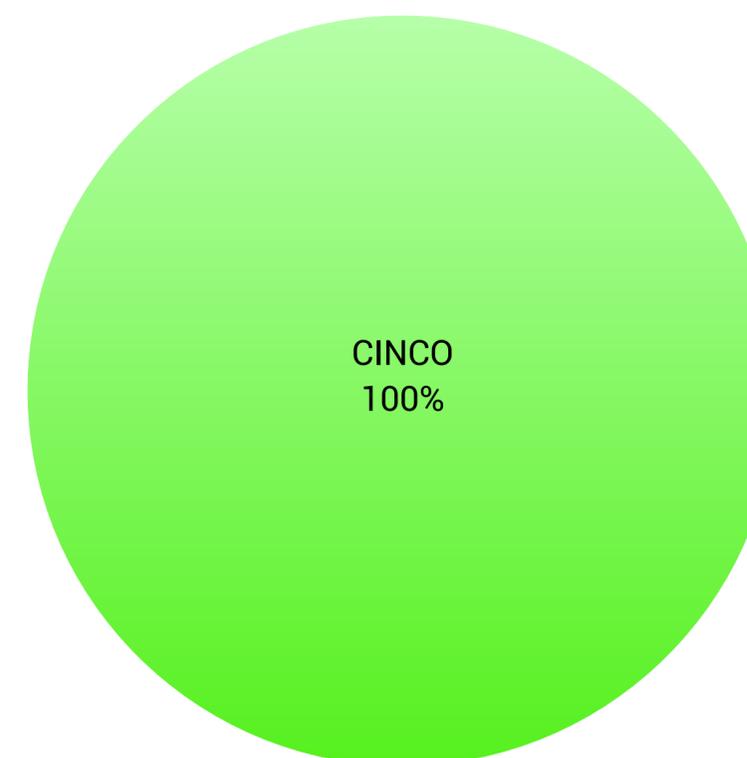
Com as suas palavras, nos conte o que para você foi mais especial.

"Ver o protagonismo dos jovens, e o quanto eles são capazes de desenvolver algo que muitas vezes eles mesmo não acreditam em si mesmo."

"A oportunidade de protagonismo e a capacidade de superação dos nossos atendidos."

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

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X contribuiu para o interesse dos jovens sobre os temas abordados?



Opções não marcadas:
"UM", "DOIS", "TRÊS" e "QUATRO"

* 2 respondentes

Os Impactos

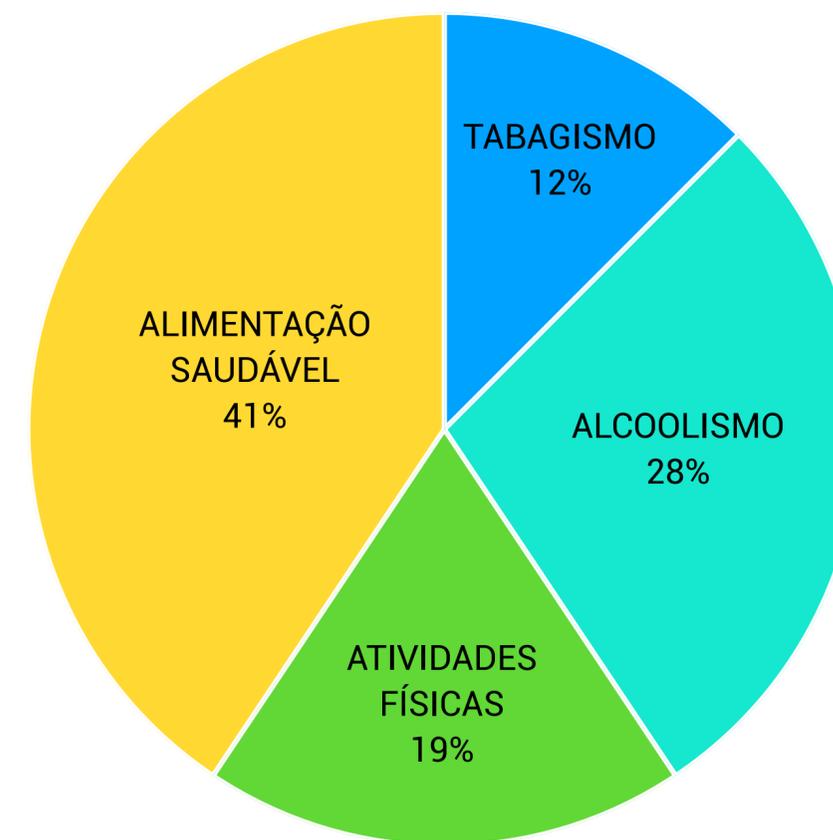


De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os jovens declararam:

Quantos dias você pratica atividade física na semana?



Qual foi o tema escolhido pela sua Liga?



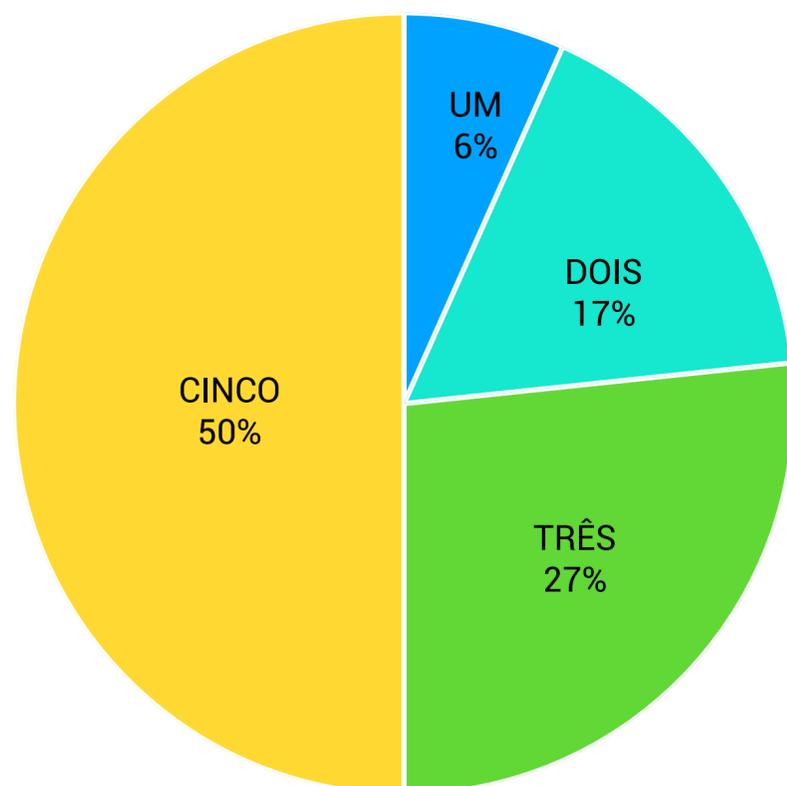
* 30 respondentes

Os Impactos



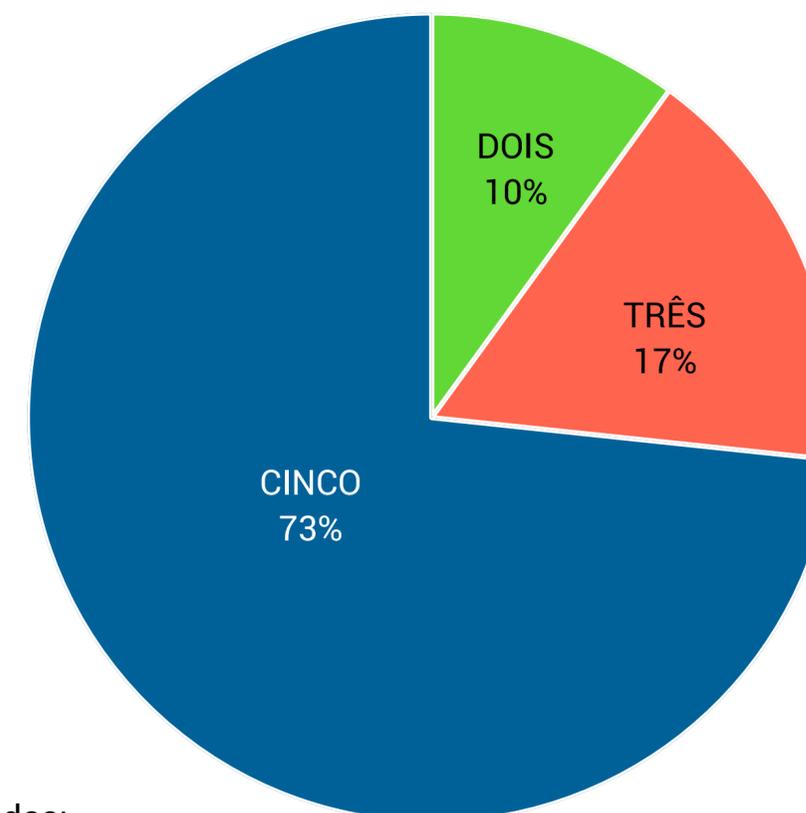
De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os jovens declararam:

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X te ajudou a querer praticar regularmente atividades físicas?



Opções não marcadas:
"QUATRO"

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X ajudou você a saber mais informações sobre a importância da prática de atividades físicas?



Opções não marcadas:
"UM" e "QUATRO"

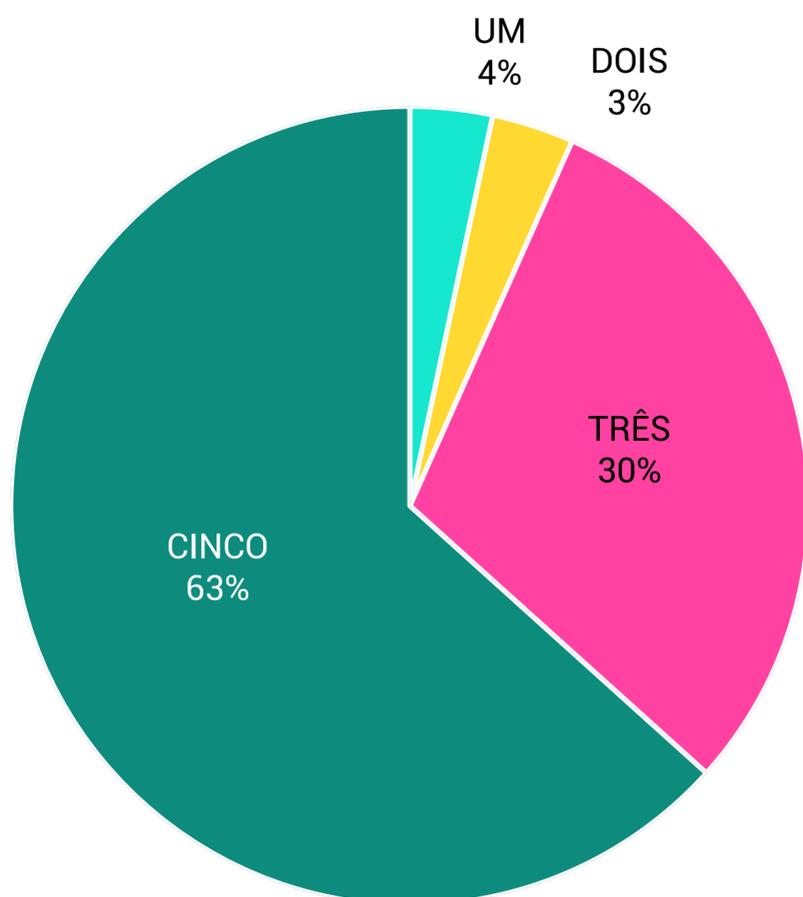
* 30 respondentes

Os Impactos

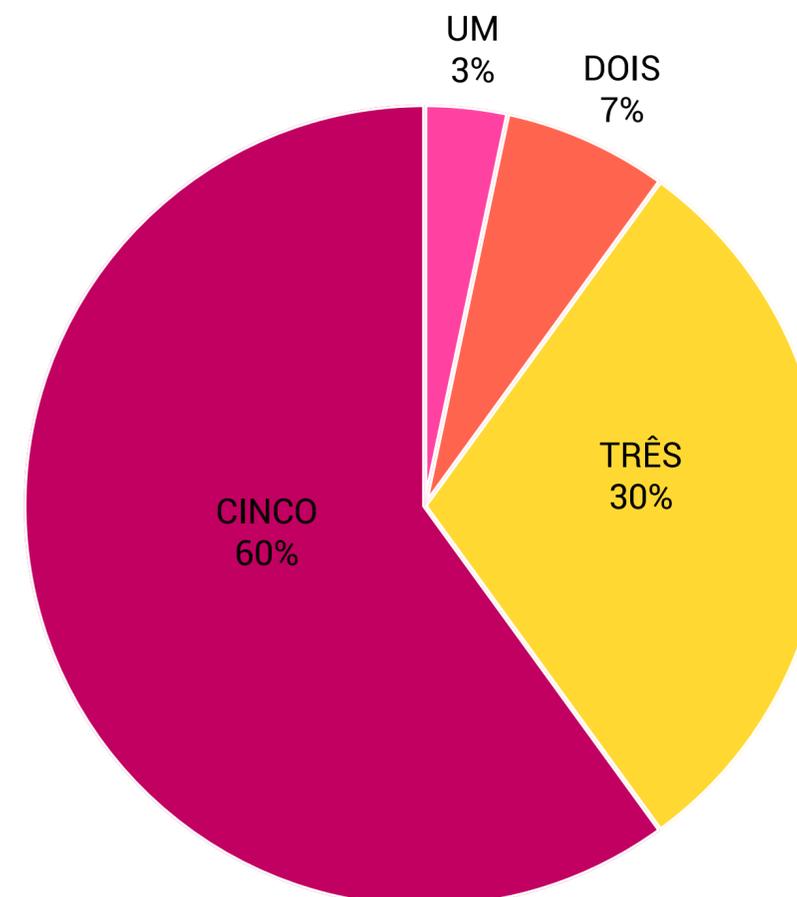


De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os jovens declararam:

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X ajudou você a ter mais vontade de se alimentar de forma mais saudável?



De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X ajudou você a saber mais informações sobre a importância de uma alimentação saudável?



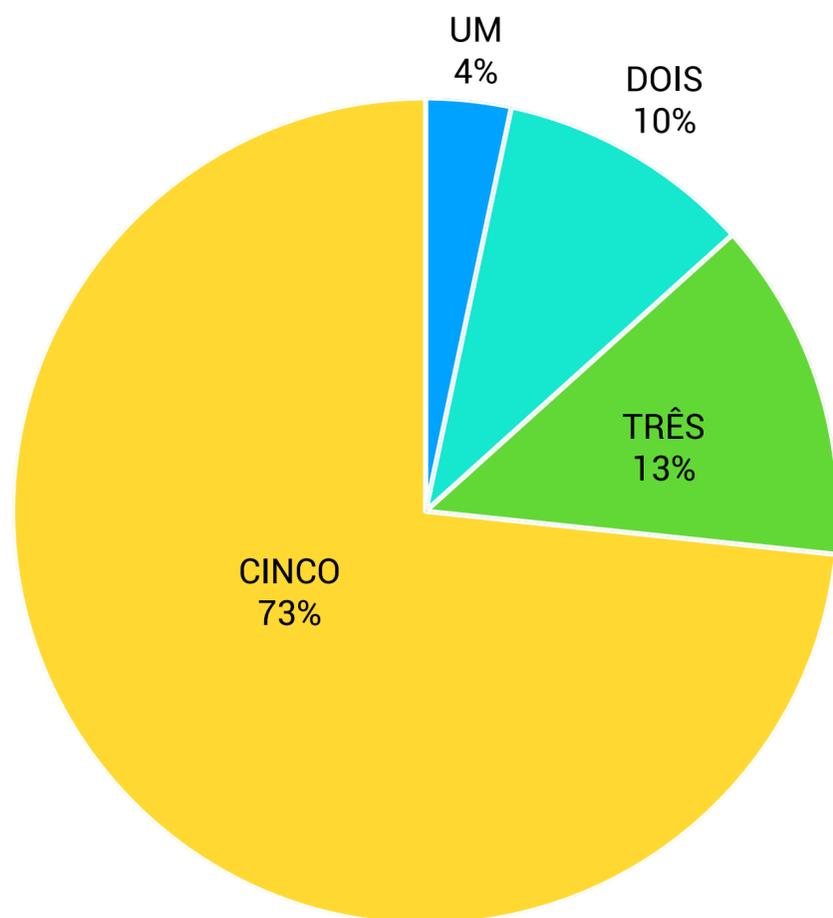
* 30 respondentes

Os Impactos



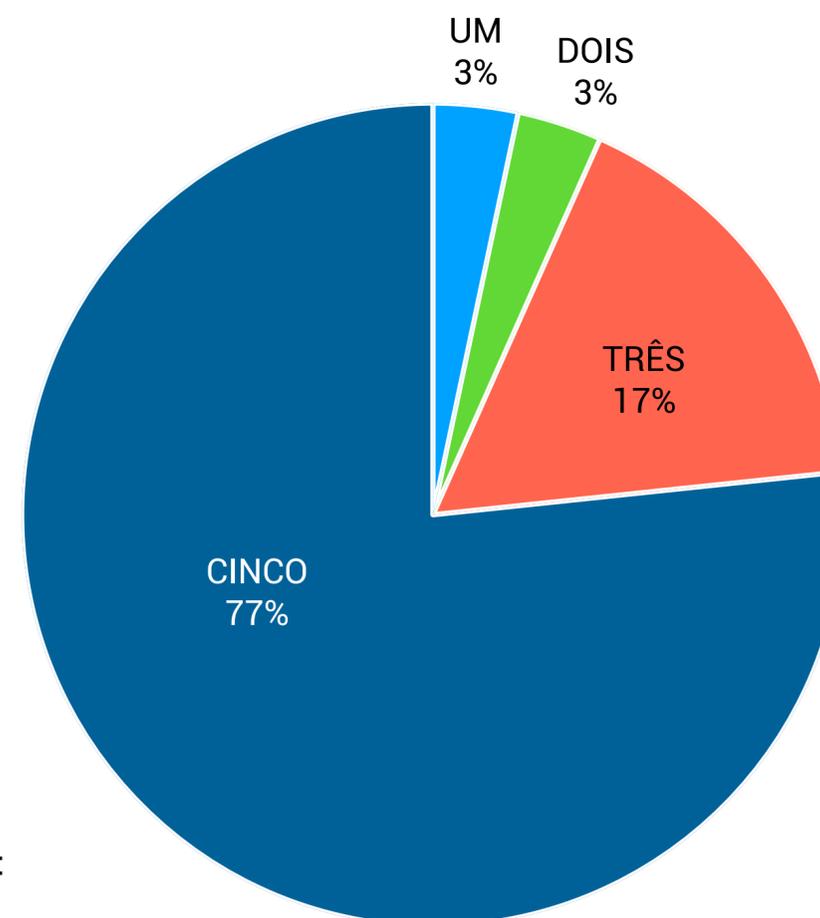
De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os jovens declararam:

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X ajudou você a saber mais informações sobre o tabagismo?



Opções não marcadas:
"QUATRO"

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X ajudou você a saber mais informações sobre o consumo de álcool?



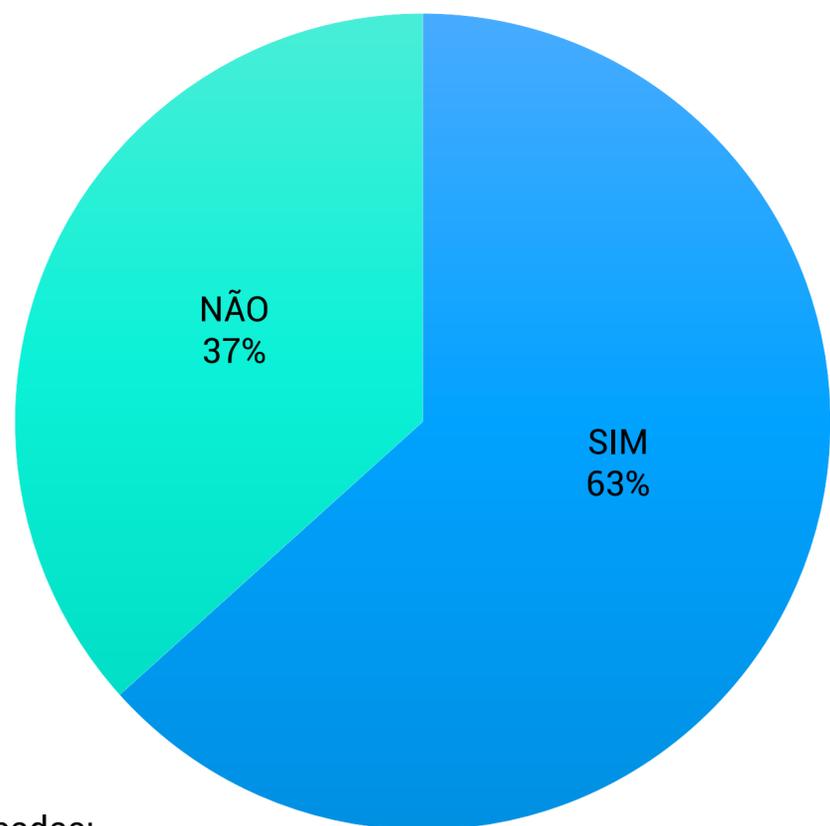
Opções não marcadas:
"QUATRO"

* 30 respondentes



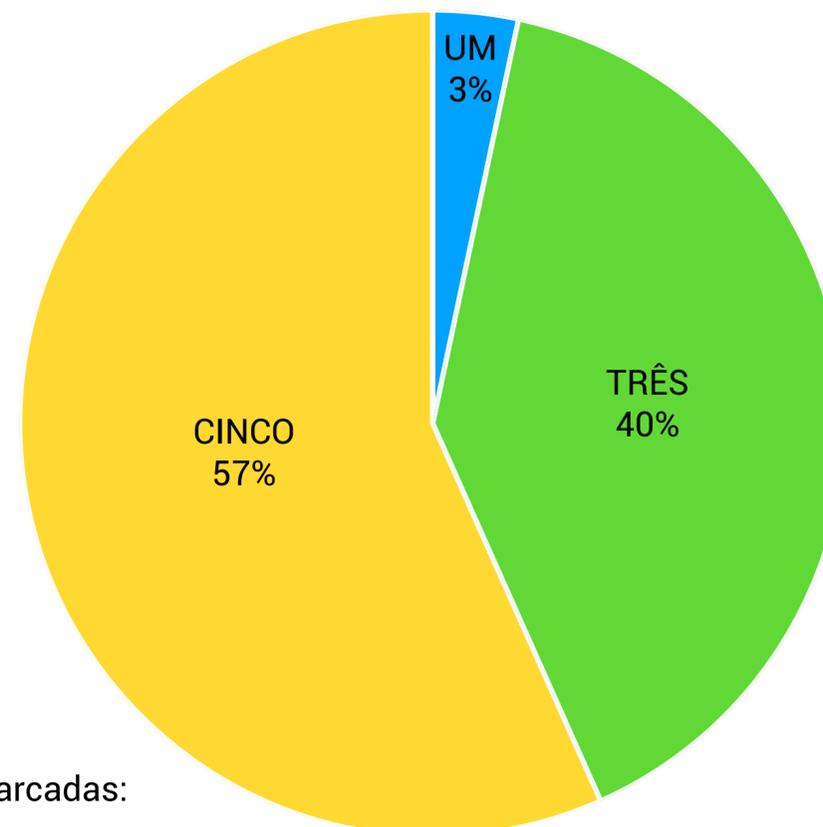
De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os jovens declararam:

Você conversou com a sua família sobre algo que aprendeu na Jornada X?



Opções não marcadas:
"QUATRO"

De 1 a 5, quanto você acredita que a Jornada X ajudou a transformar a Cebasp em um lugar mais saudável?



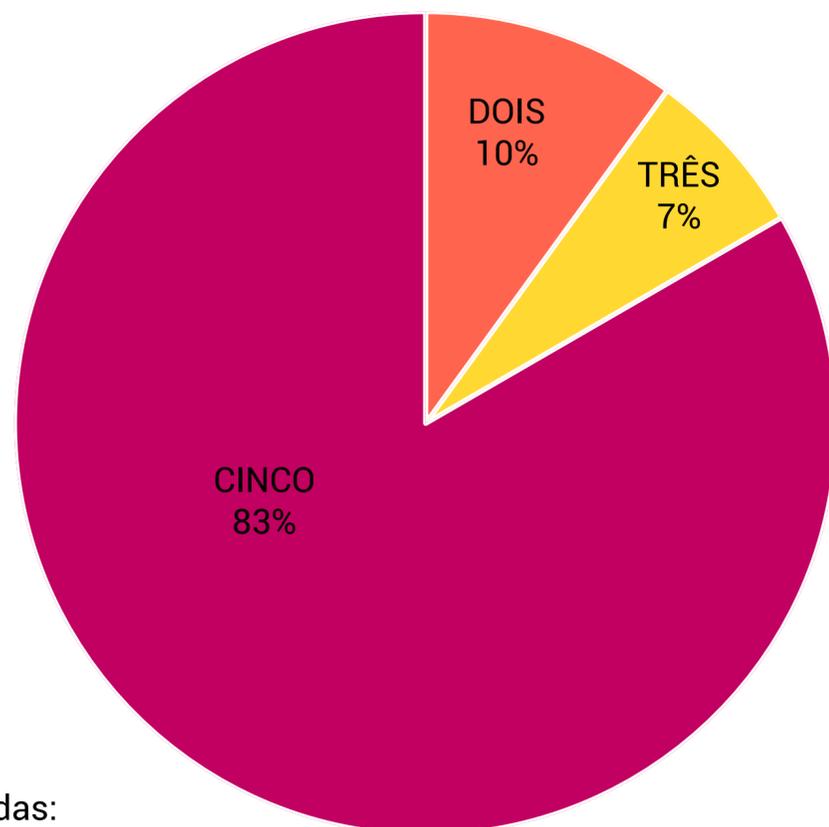
Opções não marcadas:
"QUATRO"

Os Impactos



De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os jovens declararam:

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X ajuda você a saber mais informações e ações sobre as DCNTs e os fatores de risco?



Opções não marcadas:
"QUATRO"

"É incrível o quanto esta experiência modificou minha vida, hoje em dia tenho mais vontade de me exercitar e acredito que é algo que já amava só que não tinha incentivo. Há quatro anos não fumo e ter pegado o assunto tabagismo me mostrou o quanto minha escolha foi sábia. Quero agradecer a Jornada e a minha líder Beca que me escolheu pra fazer parte da equipe. No dia 25/11 acabei ficando doente e não consegui participar, mas o processo foi lindo e fiz de tudo pra dar certo. Agradeço pela oportunidade."

"A minha única sugestão é incentivar e **fazer mais Jornadas desta forma**, porque o mundo realmente precisa de informação."

Os Impactos



De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os jovens declararam:

Com a Jornada X....

Eu sinto que a partir da Jornada X minha vida e meus hábitos serão diferentes



Eu adorei a experiência de poder ajudar outras pessoas a melhorarem seus hábitos



Eu adorei a experiência de trabalhar coletivamente



Eu descobri que sou capaz de muito mais do que achava que poderia fazer



Eu senti que minha autoestima melhorou com a mudança para hábitos mais saudáveis



Eu percebi que precisava mudar alguns hábitos na minha vida



Eu percebi o quanto é importante eu me priorizar e cuidar da minha saúde com atenção



Eu percebi o quanto meus hábitos antigos prejudicavam a minha saúde



Eu aprendi sobre hábitos saudáveis



Eu aprendi coisas novas de uma forma leve, dinâmica e divertida

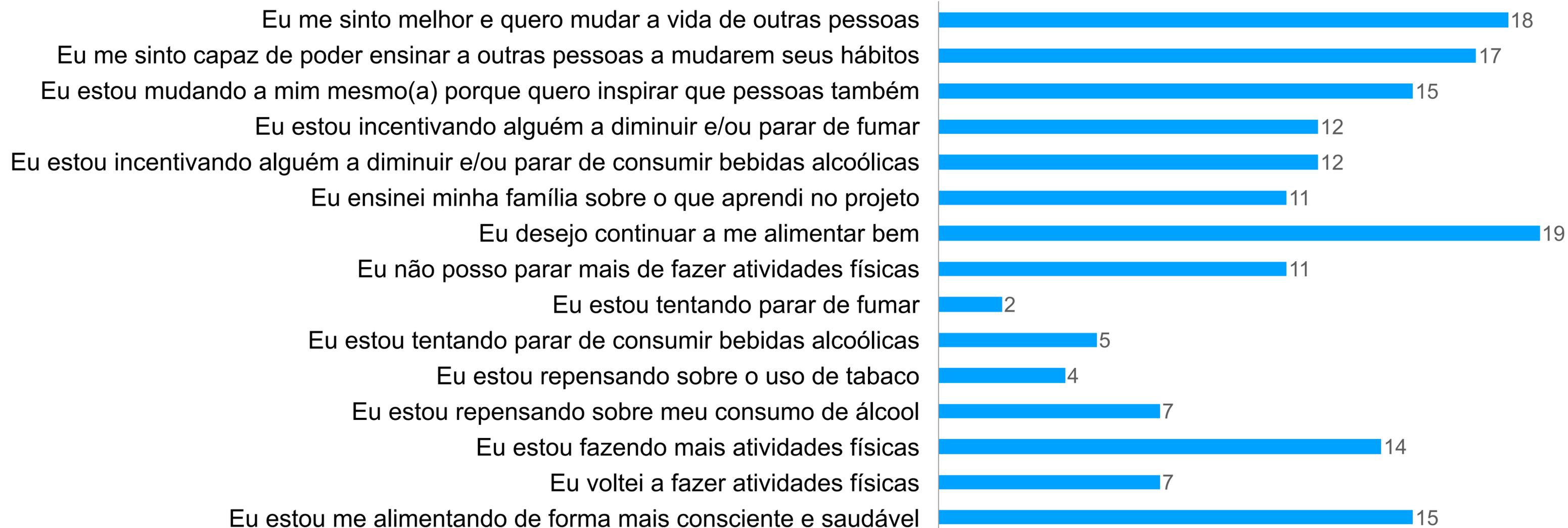


Os Impactos



De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os jovens declararam:

Depois da Jornada X....



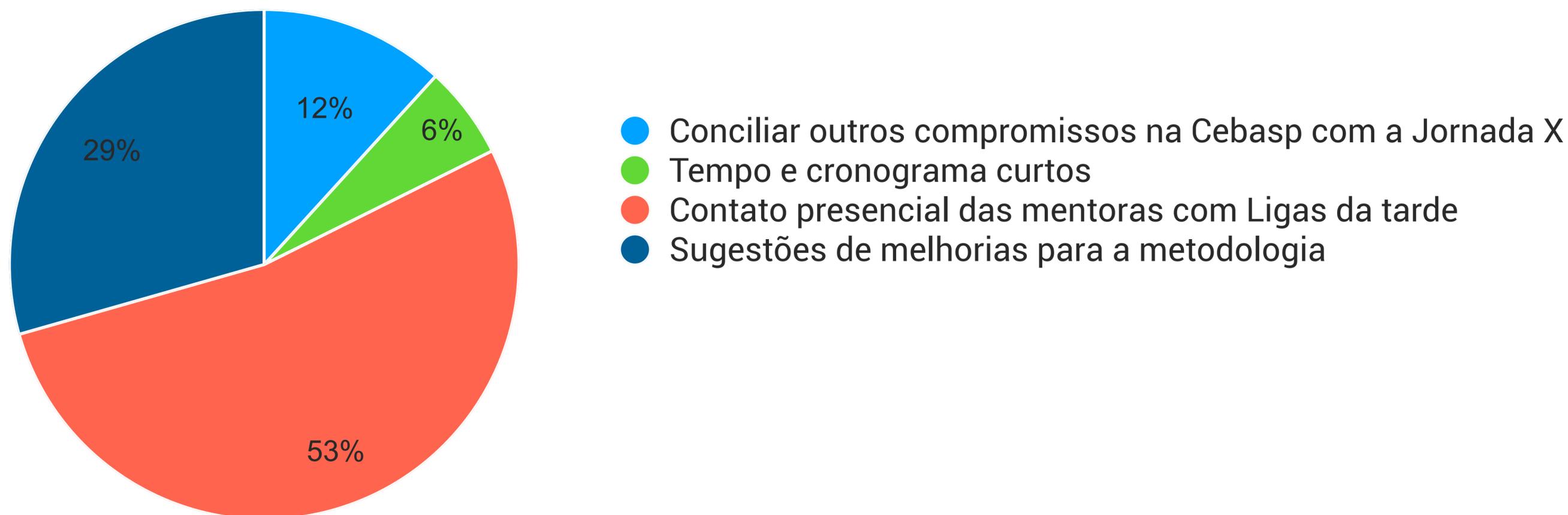
* 30 respondentes

Os Impactos



De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os jovens declararam:

Na seção aberta para que os jovens pudessem deixar sugestões de melhoria, de acordo com a sua experiência, foram levantados os seguintes temas:

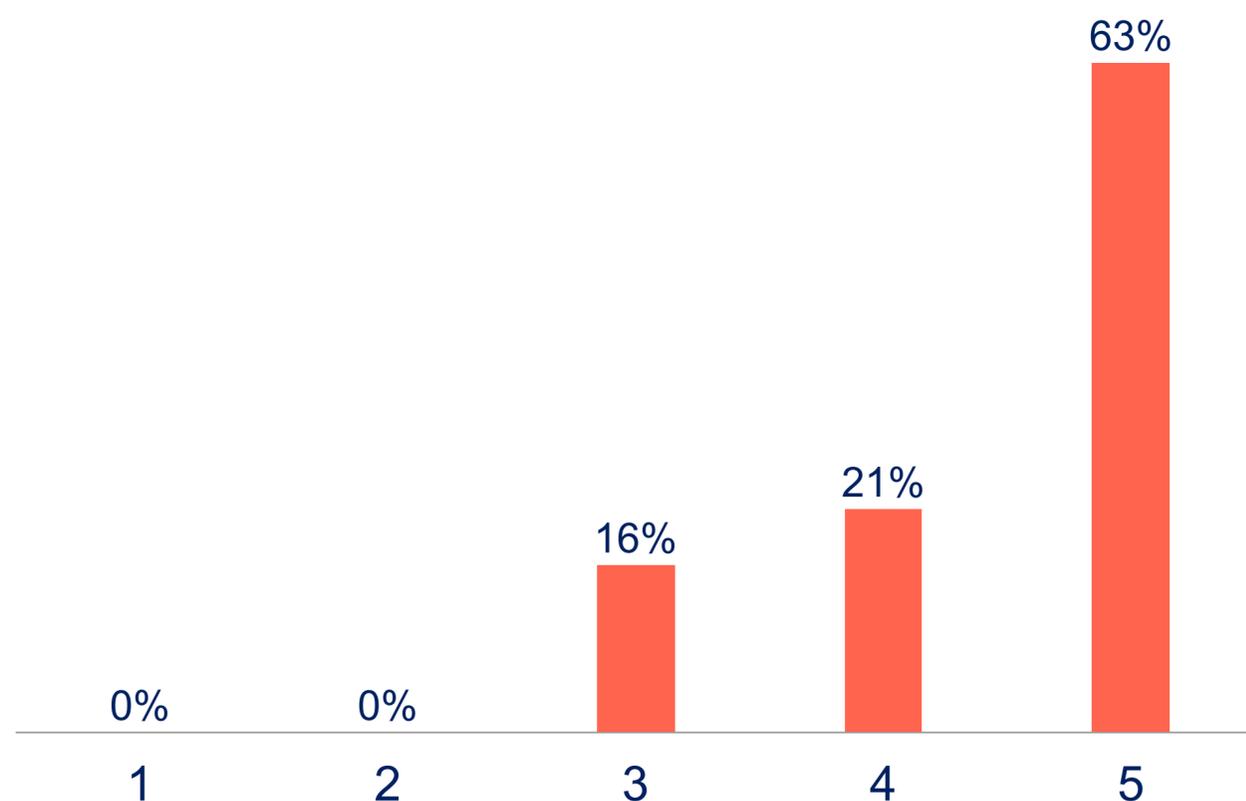


Os Impactos



De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os jovens declararam:

Você falaria para seus professores, amigos e outras escolas a viverem a Jornada X?



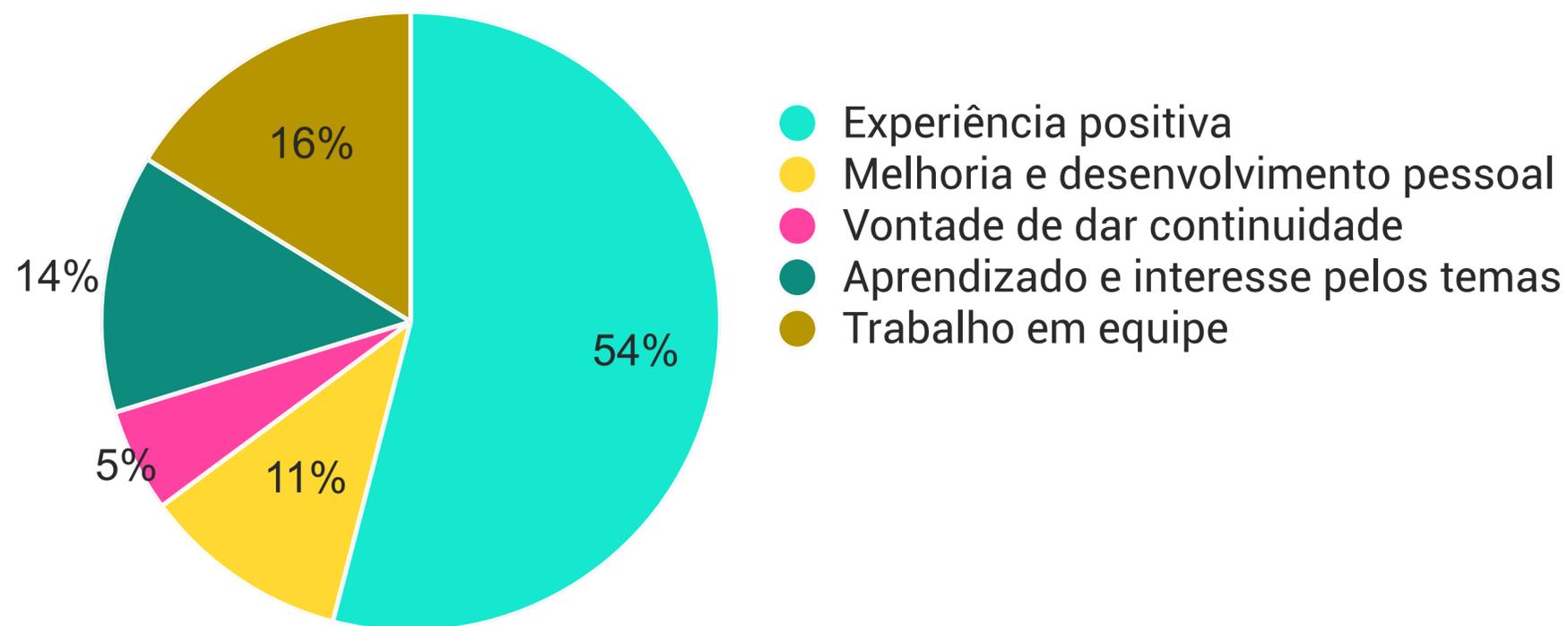
Considerando as respostas dos jovens, o NPS da Jornada X DCNTs foi de 84%, considerando que não houveram detratores, 16% foram neutros e 84% promotores.

Os Impactos



De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os jovens declararam:

Na seção aberta para que os jovens pudessem deixar recadinhas, foram levantados os seguintes temas:



"Descobri nesse caminho que **não estou sozinha** e que posso dividir o peso com os colegas."

"Iremos **continuar a conscientização** pelo nosso diário de bordo."

"A Jornada me fez refletir muito sobre **mudar o mundo.**"

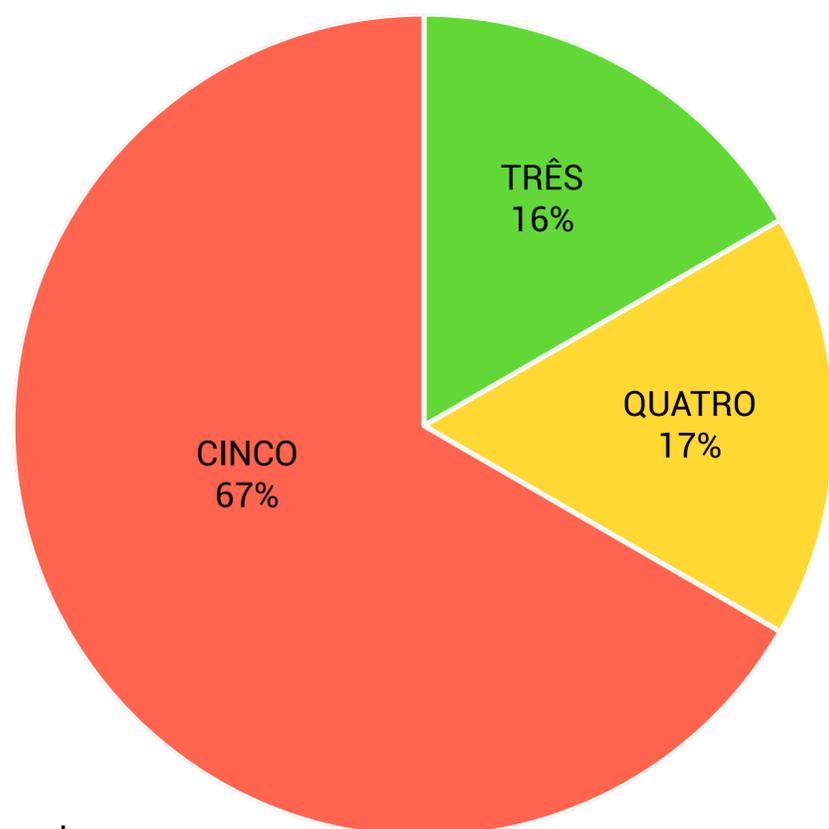
"A Jornada me ajudou a **descobrir meu super poder** e minha visão de futuro."

Os Impactos



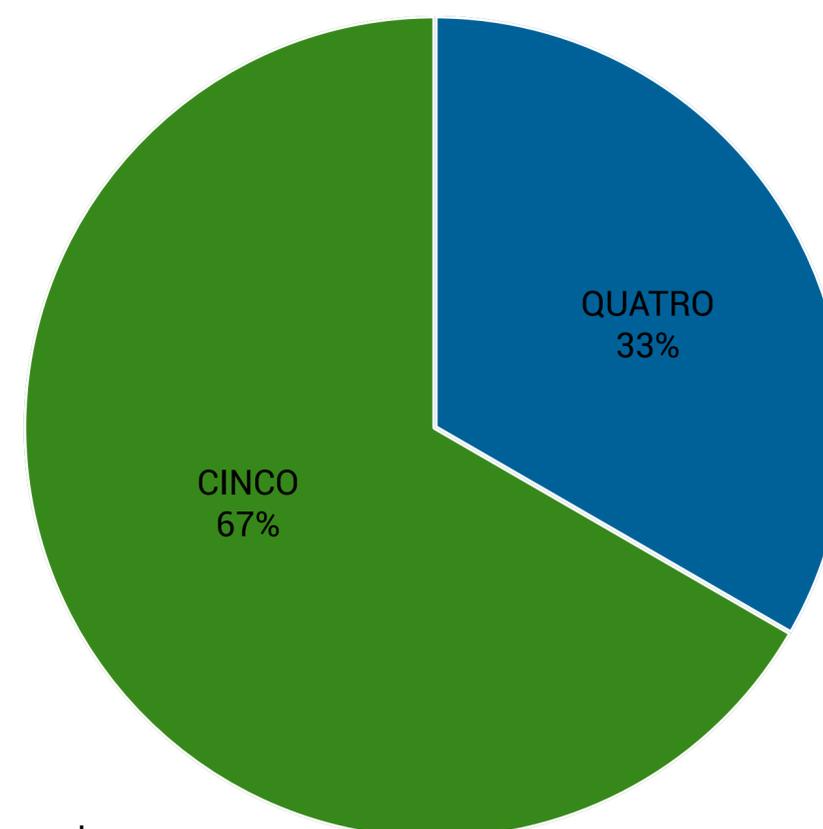
De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os voluntários declararam:

Quanto você acha que a Jornada X contribuiu para melhorar a informação dos jovens sobre os temas abordados?



Opções não marcadas:
"UM" E "DOIS"

De 1 a 5, quanto você acredita que a Jornada X ajudou a transformar a Cebasp em um lugar mais saudável?



Opções não marcadas:
"UM", "DOIS" E "TRÊS"

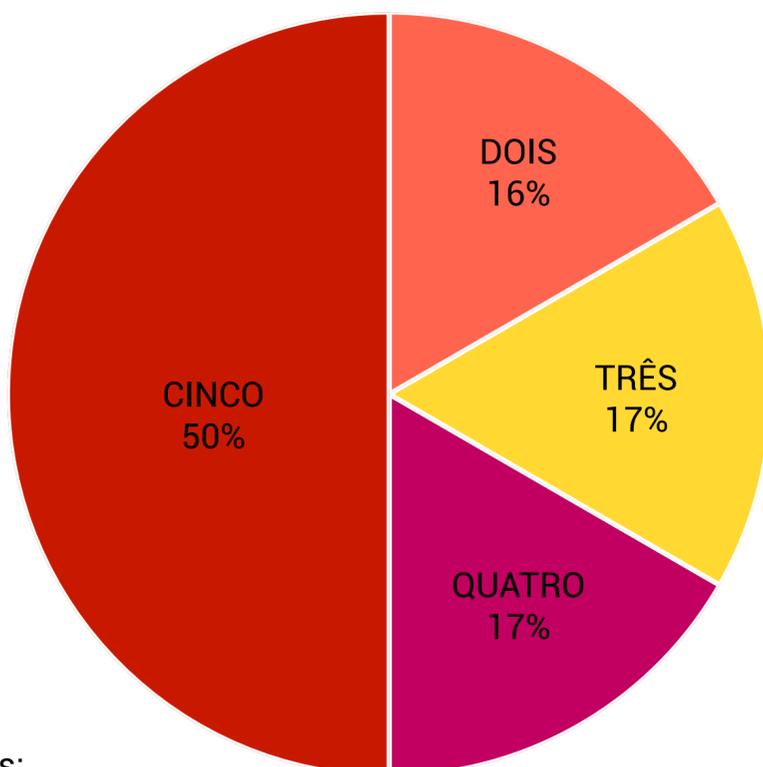
* 6 respondentes

Os Impactos



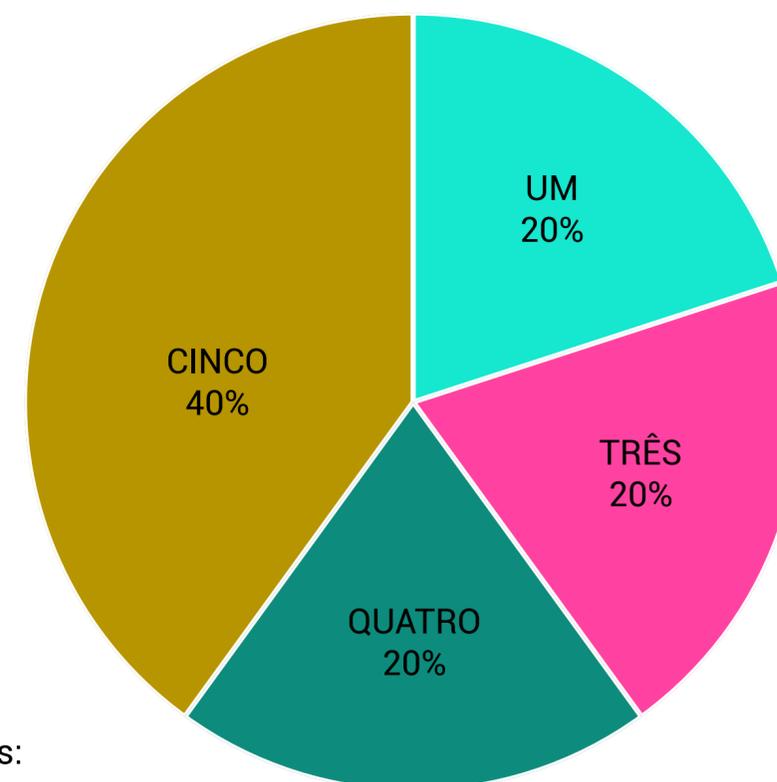
De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os voluntários declararam:

Baseado nos propósitos, ambição e princípios da Roche, quanto você acredita que este modelo de ação contribui para uma sociedade mais saudável e sustentável?



Opções não marcadas:
"UM"

Baseado nos propósitos, ambição e princípios da Roche, quanto você acredita que esse modelo de ação contribui para antever as necessidades futuras das próximas gerações?



Opções não marcadas:
"DOIS"

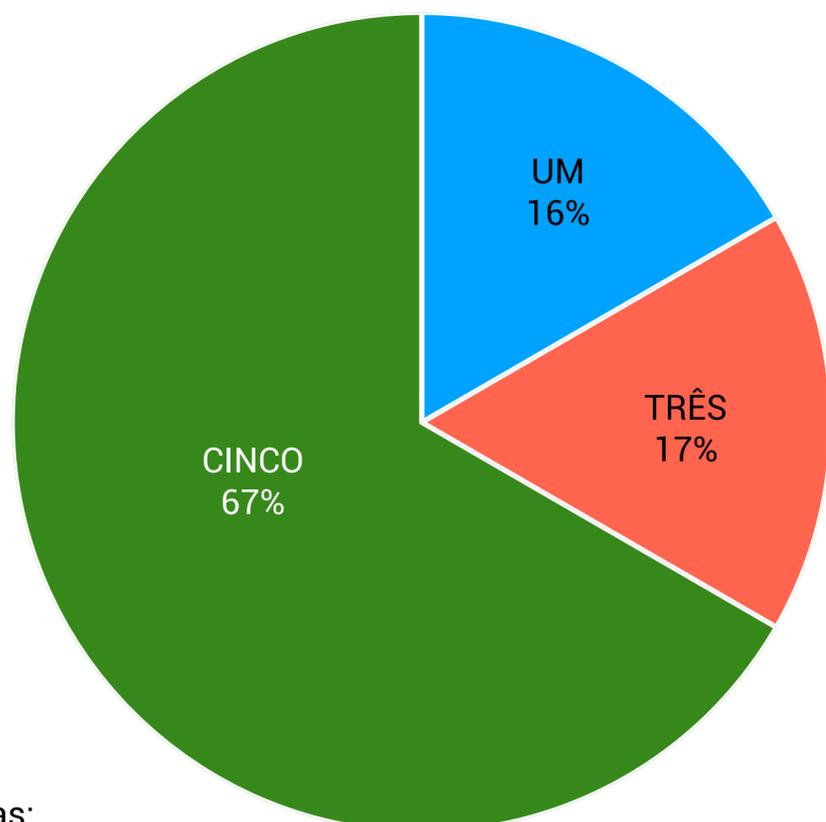
* 6 respondentes

Os Impactos



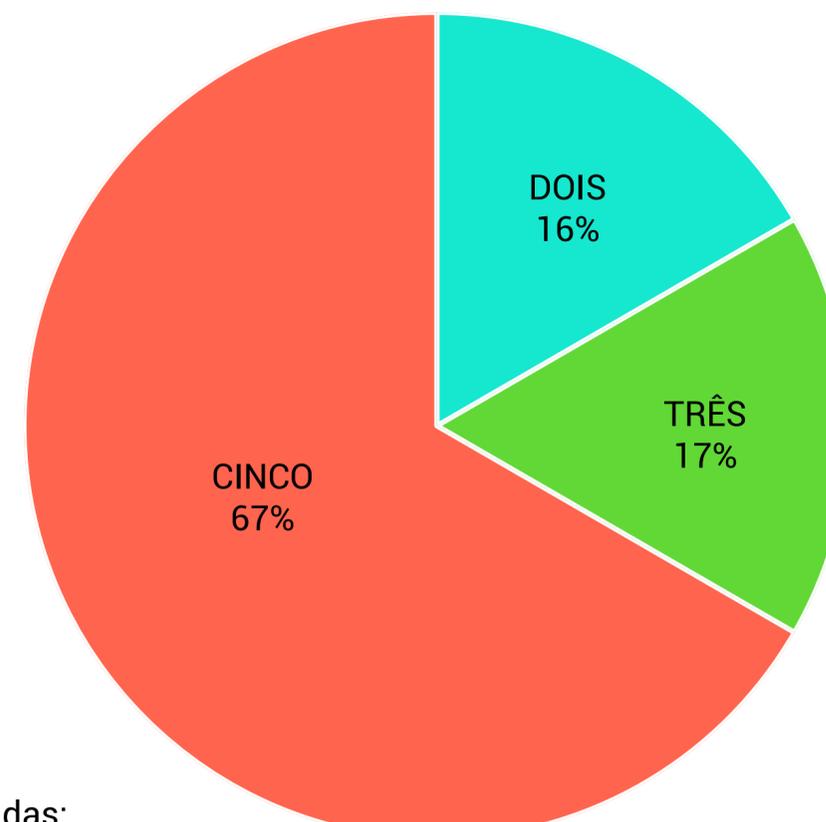
De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os voluntários declararam:

De 1 a 5, quanto você acredita que a Roche está inovando ao realizar ações como a Jornada X?



Opções não marcadas:
"DOIS"

De 1 a 5, quanto você acredita que a Roche está promovendo a melhoria do acesso à informação e saúde ao realizar a Jornada X DCNTs?



Opções não marcadas:
"UM"

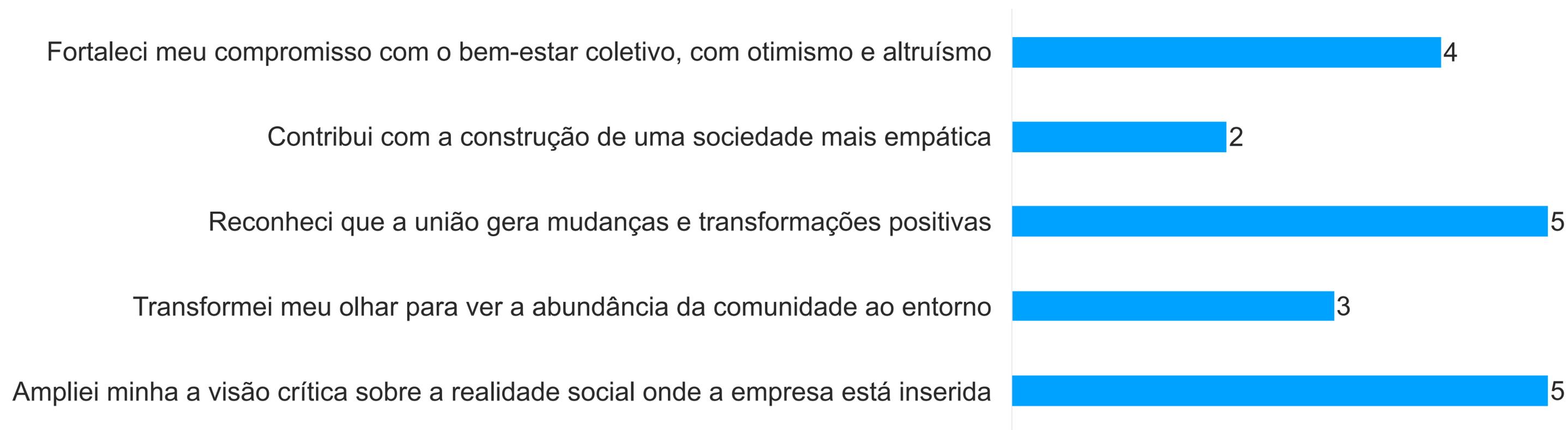
* 6 respondentes

Os Impactos



De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os voluntários declararam:

Quais dos aprendizados abaixo você acredita ter exercido nessa experiência?



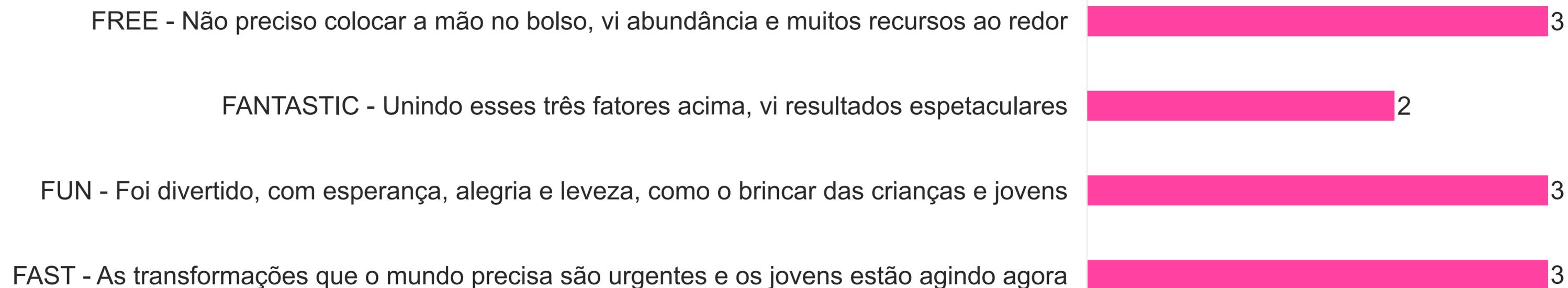
* 6 respondentes

Os Impactos



De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os voluntários declararam:

Quais dos sentimentos abaixo você mais vivenciou nessa experiência?

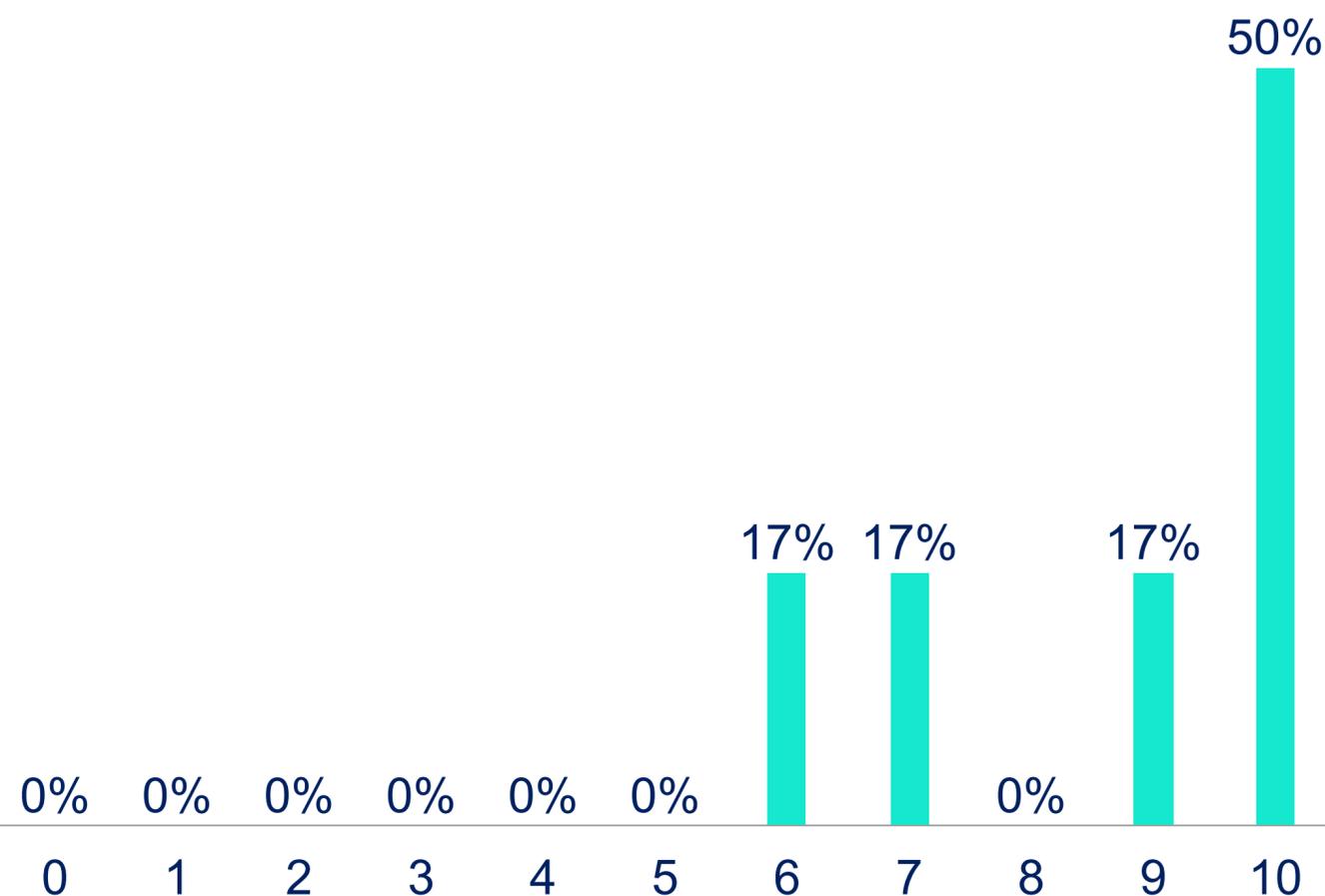


Os Impactos



De acordo com o formulário de feedback realizado ao final, os voluntários declararam:

Em uma escala de 0 a 10, quanto você indicaria a Jornada X DCNTs?



Para os voluntários, o NPS da Jornada X DCNTs foi de 50%, considerando que houve 1 detrator, 1 neutro e 4 promotores.

Considerações importantes



A dificuldade de comunicação presencial com os estudantes do período da tarde ocorreu de forma a contornar questões internas entre a gestão e os professores da instituição, dessa forma atendemos o pedido da gestão da instituição no primeiro mês de projeto. Foram realizadas videochamadas e mentoria virtual intensificada para as ligas do período vespertino, porém observa-se que tanto os estudantes como a própria gestão ao final notaram a dificuldade que gerou, devido a fatores como perfis diferentes de estudantes entre os dois períodos (manhã e tarde) e condições sociais-financeiras do público que estuda e trabalha e/ou estuda e faz o curso profissionalizante e trabalha.

Por fim, foi notório que o Trabalho de Conclusão de Curso que os estudantes precisam entregar em Dezembro interferiu na execução das missões da Jornada, assim como gerou grande abalo na saúde mental dos estudantes que precisavam gerenciar múltiplas atividades concomitantemente.

Essas questões foram os principais desafios no repasse das informações para execução das atividades propostas nas missões, não somente entre mentoras-jovens como também entre voluntários-jovens.

Legado do projeto



- Jovens e instituições cientes do poder do coletivo;
- Fortalecimento das relações interpessoais;
- Transformação de espaços e conexão com ambiente de aprendizagem;
- Professores enxergando seus alunos de forma mais integral;
- Jovens mais cientes da sua potencialidade e protagonismo (autodesenvolvimento);
- Propagação e conscientização sobre os fatores de risco de DCNTs e importância dos bons hábitos;
- Jovens motivados a mudarem seus hábitos, realizando mais atividades físicas, se alimentando de forma mais consciente e incentivando uns aos outros para não consumirem álcool e/ou tabaco;
- Aprendizagem sobre uma nova forma de “ensinar”;
- Melhorias de infraestrutura na instituição de modo a facilitar e aumentar a prática de atividades físicas
- Gestão adotando práticas que estimulam a continuidade do engajamento e interesse dos jovens nas temáticas
- Aprendizagem / responsabilidade na prática;
- Roche mais próxima de instituições sociais

FOI ESTIPULADO QUE O PROJETO JORNADA X DCNTs IMPACTOU DIRETAMENTE CERCA DE 50 JOVENS E 9 VOLUNTÁRIOS ROCHE. INDIRETAMENTE SE ESTIMA UM IMPACTO EM 180 JOVENS DOS TURNOS DA MANHÃ E TARDE.

Sugestões de melhorias apontadas pelos voluntários, instituição e mentoria:



- 1) Promover mais interação entre os voluntários colaboradores da Roche e os estudantes;
- 2) Reavaliar o cronograma do projeto as missões, observando o tempo e as tarefas em cada carta (metodologia) e o período de entrada dos voluntários no projeto;
- 3) Iniciar a aplicação da Jornada no início do semestre para não impactar em outras atividades importantes da instituição, de preferência nos seis primeiros meses do ano;
- 4) Analisar com mais profundidade o perfil da instituição a ser beneficiada, considerando seus horários, dinâmica de funcionamento e relações gestão-professores-estudantes;
- 5) Realizar um maior alinhamento com os voluntários e colaboradores Roche.

Conclusão



Os resultados finais foram surpreendentes positivamente para a mentoria, gestão e os próprios jovens. Houve um grande empenho para realizar as ações e minimizar os impactos dos fatores de risco na Cebasp, principalmente após a presença dos voluntários da Roche no dia 21/11, sendo este um ponto chave de estímulo no projeto. Observamos a alegria e felicidade na realização dos trabalhos pelos estudantes e pelos convidados presentes no dia 25/11 (professores, funcionários, familiares e voluntários da Roche) e depoimentos emocionantes sobre como a Jornada X levou apoio e estímulo a todos em um momento de mudanças internas administrativas-pedagógicas que a instituição estava passando.

Foi notório a importância de instigar a busca de informações pelos jovens, a investigação de desafios no seu próprio território (no caso a Cedesp Cebasp), a criação de propostas práticas e a mão na massa de forma colaborativa. Tudo isso resultou na conscientização e reflexão pessoal e em um movimento de auto incentivo entre os próprios jovens que passaram a “cobrar” um dos outros a adoção de hábitos mais saudáveis e, inclusive, a pararem desde agora com o uso do tabaco e do consumo de álcool.

Agradecimentos

A LiveLab agradece à Roche pela parceria e oportunidade de realizar a Jornada X na Cedesp Cebasp. Um agradecimento especial à gestão da instituição no apoio e atendimento às mentoras e jovens e o muito obrigada à Adriana Lima, Laura Rodrigues e aos 9 voluntários, Juliana Campos, Monalisa Moreira Queiroga, Fernando Pípole, Viviane Leite, Fabrício Okamoto, Tamires Silva, Débora Francisco Taiane Remesso, Tamires Silva e Erick Rossignoli, que participaram do projeto com grande vontade de auxiliar e carinho.



Time LiveLab



Daniel Bryan



Débora Mattos



Fábio Viana



Flávia Lopes



Gelmo Sousa



Gislayne Melo



Jéssica Queiroz



Manuela Colombo



Nayara Coury



Paulo Roberto



Raquel Miranda



Thamara Resende



Conselho Consultivo



Aser Cortines



Bárbara Rezende



Cleuza Repulho



Daniel Mirolli



Edgard Barki



Eduardo Lyra



João Brites



José Luiz Setúbal



Maria Alice Setúbal



Mônica Pilz Borba



Viviane Naigeborin



Wellington Nogueira



live lab

INOVAÇÃO SOCIAL

OBRIGADX!

