

RELATÓRIO DE ACOMPANHAMENTO BIMESTRAL DAS ATIVIDADES

TERMO DE FOMENTO Nº 948295/2023

SECRETARIA NACIONAL DE
ESPORTE AMADOR,
EDUCAÇÃO, LAZER E
INCLUSÃO SOCIAL

MINISTÉRIO DO
ESPORTE



APRESENTAÇÃO

O retorno às atividades cotidianas após o período de isolamento social devido à pandemia tem se mostrado um processo complexo para as crianças e jovens. Atualmente, enfrentamos desafios como baixa motivação e engajamento, aumento dos casos de suicídio, dificuldades de socialização e de lidar com frustrações. Além disso, há o risco de uma geração com a saúde debilitada devido aos longos períodos de isolamento em frente às telas de celulares e computadores.

As atividades físicas, esportes, jogos, gincanas e brincadeiras desempenham um papel fundamental no desenvolvimento físico, emocional, social e cognitivo nessa faixa etária, uma vez que as primeiras etapas da vida apresentam maior capacidade de assimilação e aprendizagem de comportamentos e competências. Dessa forma, a saúde deve ser uma questão pedagógica antes de se tornar uma questão médica, atuando de forma preventiva, sobretudo nos dias atuais, quando as principais doenças e causas de morte estão relacionadas com os estilos de vida das pessoas.

De acordo com o Relatório Nacional de Desenvolvimento Humano do Brasil, a aprendizagem e o tempo de envolvimento com atividades físicas na infância e adolescência são essenciais para adquirir habilidades necessárias e experiências favoráveis para potencializar o hábito regular dessas atividades ao longo de todo o ciclo de vida.

Acreditamos ser preciso inserir novas ferramentas para inovação social e a abordagem da Gincana da Jornada X, jogo colaborativo desenvolvido pela LiveLab, exemplifica como se pode fortalecer a saúde integral dos estudantes e professores, utilizando o protagonismo dos alunos, as atividades físicas e a valorização da cultura local e regional como instrumentos de engajamento e desenvolvimento integral.

Sabe-se que as experiências positivas na infância e adolescência têm um impacto significativo no desenvolvimento saudável e que o brincar é a principal forma de aprendizagem nessa faixa etária. Por isso, a abordagem descontraída e divertida, que também utiliza redes sociais populares entre os jovens, transforma a escola em uma espécie de tabuleiro da vida real, em que os participantes são guiados por missões e acumulam pontos ao completarem os desafios.

A Gincana da Jornada X toma como referência o Relatório da Comissão Internacional sobre os Futuros da Educação (2022), que defende que qualquer que seja o projeto voltado à educação, ele precisa se sustentar antes nos direitos humanos de inclusão e equidade,

cooperação e solidariedade, responsabilidade coletiva e interconexão. Ainda, segundo o relatório, a forma como organizamos a educação em todo o mundo ainda não é suficiente para garantir sociedades justas e pacíficas, bem como um planeta saudável e um progresso compartilhado que beneficie a todos.

Por isso, a LiveLab, com o seu tema "Educar por meio do brincar" propõe a Gincana da Jornada X, uma metodologia ativa que lança mão da ludicidade, gamificação e coopetição (competição e colaboração) para que crianças e jovens estudantes se sintam mais à vontade no convívio escolar, desafiando-os para uma aventura coletiva, divertida e protagonista, com temas que têm grande apelo entre os jovens, usando como espaço de motivação o mundo virtual inicialmente, para depois desafiá-los a transformar o seu mundo real.

O projeto objetivou incentivar a prática da atividade física e do esporte, de forma a combater o sedentarismo, estimular a criação de comunidades escolares ativas, promover hábitos saudáveis, promovendo o exercício da cidadania e desenvolvimento integral que contribuam para a melhoria da saúde e da qualidade de vida das crianças e jovens. Essa proposta vai ao encontro ao Plano Nacional do Desporto, que possui como diretrizes o incentivo à prática da atividade física e do esporte e a garantia ao acesso à Educação Física nas escolas de educação básica, promovendo a prática e a cultura de atividades físicas e esportes nos ambientes escolares e assegurando a realização de, pelo menos, uma competição anual nesses núcleos trabalhados.

Este documento trata-se do Relatório Final de Execução do Objeto, implantação e desenvolvimento do Projeto Gincana da Jornada X em 4 escolas públicas do município de São Paulo, aqui também denominadas como Núcleos, que ocorreu nos últimos meses previstos em cronograma, entre **Julho e Setembro de 2024**. Objetiva-se apresentar o detalhamento das ações realizadas pela equipe da [LiveLab](#), com as metas desenvolvidas e os resultados alcançados, conforme cronograma do projeto e metodologia aprovada na Proposta de Trabalho. Como este é o último relatório, o documento abrange em síntese todo o projeto, com o registro fotográfico das ações realizadas, os documentos comprobatórios e a descrição dos desafios encontrados durante a implantação e execução.

SUMÁRIO

1. DADOS DO TERMO DE FOMENTO.....	6
2. DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS INTERNAMENTE.....	6
a. Atualizações na Plataforma TransfereGov.....	10
b. Gestão Interna da Equipe do Projeto.....	10
c. Calendário de Divulgação e Transparência e outras Mídias.....	10
d. Atualização do Aplicativo Gincana da Jornada X.....	12
e. Aquisição, recebimento, divisão e entrega dos materiais esportivos.....	19
f. Dados e resultados junto à equipe e às escolas-núcleos.....	22
3. DAS ATIVIDADES REALIZADAS COM AS ESCOLAS-NÚCLEOS.....	22
a. Acompanhamento das Escolas-núcleos.....	26
a.1 Visitas Presenciais e Reuniões Virtuais com as Escolas-núcleos.....	26
b. Distribuição de Materiais e Doações para as Escolas-Núcleos.....	28
c. Fase 2: Mobilização e engajamento da comunidade escolar.....	28
d. Os dias culminantes de Gincanas nas Escolas-Núcleos.....	29
e. Fase 3: Execução e entregas finais.....	32
e.1 Resultados e Impactos nas Escolas-núcleos.....	34
e.2 Formação de Game Masters nas Escolas-Núcleos.....	45
4. ARQUIVOS NECESSÁRIOS DA EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES.....	47
a. Cronograma de Execução.....	47
b. Calendário de Divulgação e Transparência com Validações junto ao Órgão.....	47
c. Planilha de Custos Totais do Projeto.....	47
d. Relatório de Ponto da Equipe.....	47
e. Relatório das Reuniões Internas com Registro Fotográfico.....	47
f. Materiais da Gincana da Jornada X.....	47
g. Materiais da Formação de Game Masters.....	47
h. Relatórios das Atividades de cada núcleo-escola e registro fotográfico.....	47
i. Lista de Beneficiários e RH nas Escolas-Núcleos.....	47
j. Registro de Acompanhamento de Status com Escolas-Núcleos.....	47
k. Registro de Acompanhamento de Status com os participantes da Formação de Game Masters.....	48
l. Relatório Fotográfico de Infraestrutura das Escolas-Núcleos.....	48

m. Relatório Fotográfico dos dias culminantes das Gincanas nas Escolas-Núcleos.....	48
n. Grade horária dos dias culminantes das Gincanas nas Escolas-Núcleos.....	48
o. Comprovante de envio de Ofício de pedido de dados dos participantes do projeto para as Escolas-Núcleos, com os respectivos Ofícios.....	48
p. Plano Pedagógico das Escolas-Núcleos.....	48
q. Declaração de Cessão de Espaço das Escolas-Núcleos.....	48
r. Ofício de Recebimento de Doação pelas Escolas-Núcleos.....	48
s. Melhorias de coleta de dados implementadas pela proponente.....	48
t. Gestão e Monitoramento de Objetivos e Metas.....	48
u. Roteiro de coleta de fotos, vídeos e depoimentos.....	48
5. INFORMAÇÕES ADICIONAIS.....	49
6. AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES.....	53
7. REGISTROS FOTOGRÁFICOS E PUBLICAÇÕES.....	54
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	55

2	Recebimento, divisão e entregas dos materiais esportivos	Gerente Administrativo, Gerente de Projeto e Mentor	X								
3	Feedback internos da equipe	Gerente de Projeto	X	X							
	Processar dados, resultados e melhorias de processos	Gerente Administrativo, Gerente de Projeto e Mentor	X	X	X	X	X	X			
	Fechamento 3º Relatório de Acompanhamento Bimestral ou Relatório Final	Coordenador e Gerente de Projeto				X	X	X	X	X	

Para fins de registro neste Relatório Final, segue-se o cronograma de execução do projeto em sua totalidade, sendo os registros em cor escura os que foram executados no último bimestre e os em cor clara aqueles executados nos dois primeiros bimestres.

a. Atualizações na Plataforma TransfereGov

Entre os meses de Março e Abril, houve a substituição do profissional contratado como videomaker, denominada Débora Mattos Costa, com sede na Rua Oscar Vidal, nº 45. Ap. 1204, Centro, CEP: 36010-060, Juiz de Fora/MG, inscrita no CPF sob nº 113.956.936-84, para adicionar em sua vaga a empresa Gislayne da Conceição Melo, inscrita no CNPJ: 46.300.654/0001-86, com sede na Rua São Francisco, nº 12, Letra B, Chácara da Enseada, São Paulo/SP.

Já entre os meses de Maio a Julho, houve a substituição da videomaker Jéssica de Paula Queiroz com sede em Praça Pedro Rodrigues de Souza, nº 48, Centro, Barra da Estiva/BA, CEP: 46650-000 inscrita no CNPJ sob o nº 36.683.242/0001-74, para adicionar Ana Cláudia Fabri com sede em Rua Francisco Bonício, nº 10, Bloco 5, AP. 5084, Santa Terezinha, São Bernardo do Campo/SP, CEP: 09781-260, inscrita no CNPJ: 55.040.428/0001-50.

Ressalta-se que todas as atualizações necessárias de documentos foram realizadas na plataforma oficial, TransfereGov, incluindo os relatórios de acompanhamento bimestral.

b. Gestão Interna da Equipe do Projeto

A partir do cronograma, as atividades previstas foram acompanhadas semanalmente com reuniões virtuais da equipe para atualização de status e registros em Atas. Para tratar de assuntos operacionais específicos, os profissionais se reuniram conforme demanda, também registrando esses momentos em Atas. Todos os registros foram via ferramenta *Google Drive*, que pode ser acessada somente pela equipe envolvida no projeto. Todos os materiais de documentação das atividades desenvolvidas junto com as principais partes interessadas envolvidas encontram-se listados no item 4 deste documento.

c. Calendário de Divulgação e Transparência e outras Mídias

Assim que o projeto foi aprovado, foi divulgado o Termo de Fomento no site da LiveLab, [aba Transparência](#), e dado publicidade da parceria com o Ministério dos Esportes (logo em item “veja quem já fez parte”, [aba home](#)).

Em seguida, foi elaborado um Calendário de Comunicação abordando estratégias de marketing e conteúdos, sobre atividades físicas e brincadeiras para a saúde e bem-estar para auxiliar no processo de engajamento e participação dos beneficiários no projeto,

principalmente gestão, professores e estudantes, e dar transparência aos resultados. Ressalta-se que toda a validação dos materiais e peças do Calendário passaram por avaliação interna da equipe seguida por validação externa via e-mail ascom.pdlie@esporte.gov.br, conduzida por Luíz César, designer do Ministério do Esporte ([ANEXO 2](#))¹. Ainda, todas as peças gráficas elaboradas atenderam ao manual de marca do Governo Federal e Ministério do Esporte.

No primeiro bimestre do projeto, foram realizadas reuniões para a concepção da estratégia e desenvolvimento das peças para auxiliar no processo de engajamento com o projeto. No segundo bimestre, referente aos meses de Maio a Julho, os materiais gráficos foram utilizados, principalmente, para dar transparência às etapas do projeto e missões realizadas pelas escolas. Já para atender as demandas específicas dessa terceira e última etapa bimestral, o Calendário de Comunicação foi atualizado dando continuidade à transparência dos resultados e etapas do projeto.

Ao longo do projeto também foram implementadas melhorias nos materiais disponibilizados às escolas-núcleos, com o objetivo de facilitar o ensino e repasse da metodologia do jogo. O que estava somente em formato de texto e imagens, agora pode ser encontrado em formato dinâmico, como vídeos-tutoriais disponíveis em [playlist no canal Jornada X, da plataforma YouTube](#). Essa é uma importante melhoria de metodologia e de usabilidade do aplicativo da Gincana da Jornada X, por facilitar dúvidas frequentes, por tornar a metodologia mais acessível para públicos adultos que, geralmente, possuem maior dificuldade de interação com as novas tecnologias em relação ao público juvenil e por auxiliar no processo de encantamento e envolvimento emocional, com a alegria e diversão da tradicional Gincana brasileira unida à linguagem tecnológica que cativa as gerações mais novas.

De forma a tornar a linguagem mais adequada à faixa etária infanto-juvenil, todo o planejamento das ações, que são guiadas por missões, também foram transformados em material audiovisual, apresentado em uma linguagem lúdica e simples que facilita a compreensão do projeto em formato de jogo. Esses vídeos-tutoriais também estão disponíveis na playlist linkada anteriormente.

Considerando as características das 4 escolas-núcleos e suas questões específicas com o uso de mídias sociais e aparelhos smartphones, foram disponibilizados materiais gráficos em formato de cartazes para auxiliar na divulgação das formações de Ligas e Tribos e das

¹ As três redes sociais em que foram postados os conteúdos do Calendário são: <https://www.instagram.com/jornadax/>, <https://www.instagram.com/livelab.organizacao/> e <https://www.tiktok.com/@jornadax>;

informações de provas e atividades das Gincanas. Esse material segue no [Anexo 6](#). Mais explicações sobre as regras internas dos núcleos são encontradas no item 3f deste documento.

Ainda, no período deste relatório também foram desenvolvidos os materiais gráficos e em formato de vídeo para a Formação de Game Masters. Todo o material foi baseado em um roteiro previamente preparado, com gravação em um ambiente externo e público e, após a decupagem, totalizaram-se 15 vídeos. Esses conteúdos podem ser encontrados [aqui, em playlist não editada do YouTube](#). Mais detalhes sobre a Formação de Game Masters seguem no item 3g deste relatório.

d. Atualização do Aplicativo Gincana da Jornada X

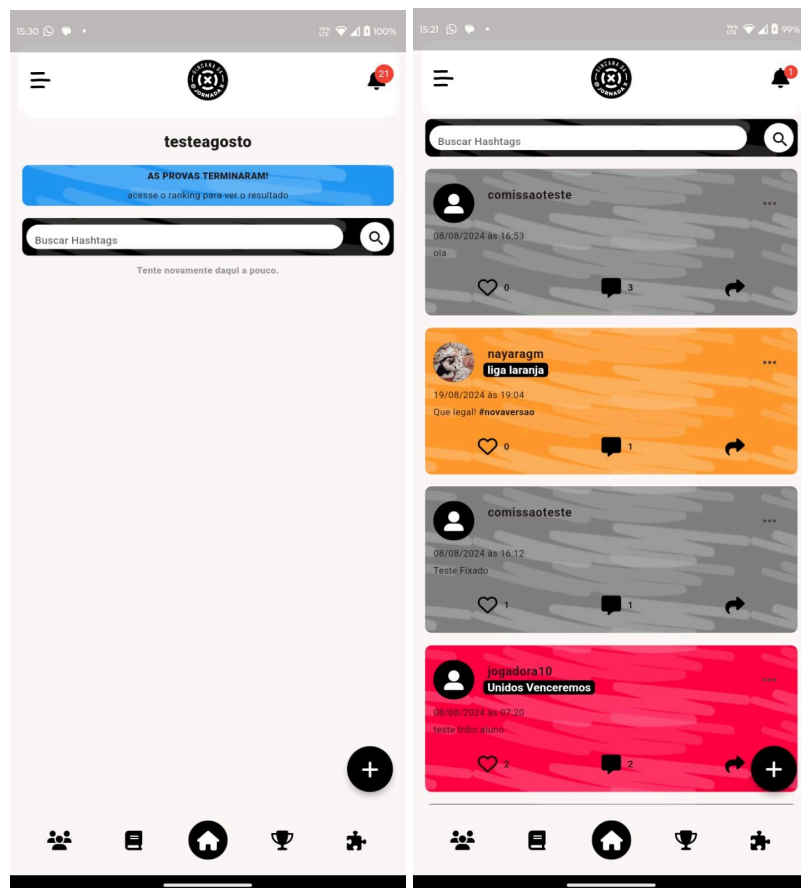
Desde o início do projeto, o aplicativo vem passando por constantes melhorias com o objetivo de oferecer uma experiência cada vez mais fluida e intuitiva para os usuários. A cada fase de desenvolvimento, novas funcionalidades são incorporadas e ajustes são feitos com base no feedback dos participantes e nas necessidades identificadas.

Entre abril e maio, o [aplicativo Gincana da Jornada X](#) recebeu atualização no dia 20/04/2024 para implementar melhorias já identificadas em projetos anteriores, a fim de facilitar a comunicação e engajamento dos participantes. No período de maio a junho, foram realizadas ações estratégicas com o objetivo de aprimorar a experiência do usuário, em preparação para os dias de culminância das Gincanas nas escolas-núcleos. Em maio formamos um grupo de teste composto pelos profissionais da área de desenvolvimento do aplicativo e jovens jogadores e conhecedores da metodologia da LiveLab, sendo esses últimos de atuação voluntária. Este grupo foi responsável por realizar uma série de testes, focados em identificar e corrigir eventuais falhas e bugs no aplicativo. A diversidade do grupo, combinando expertise técnica com a perspectiva prática dos jovens, proporcionou uma visão abrangente sobre diferentes cenários de uso. Com base nas observações e nos feedbacks coletados durante os testes, realizamos as seguintes melhorias no aplicativo entre Maio e Julho para correção de bugs e aprimoramento da performance e desempenho do aplicativo, garantindo uma resposta mais rápida e eficiente, mesmo sob a alta demanda nos próximos dias de culminância das Gincanas.

Já nesta última etapa, entre os meses de Julho a Setembro foi dada sequência ao trabalho criando um novo grupo de teste, formado por profissionais da ONG LiveLab, para validar as atualizações implementadas sobretudo na nova tela do Feed e no novo cadastro de usuário.

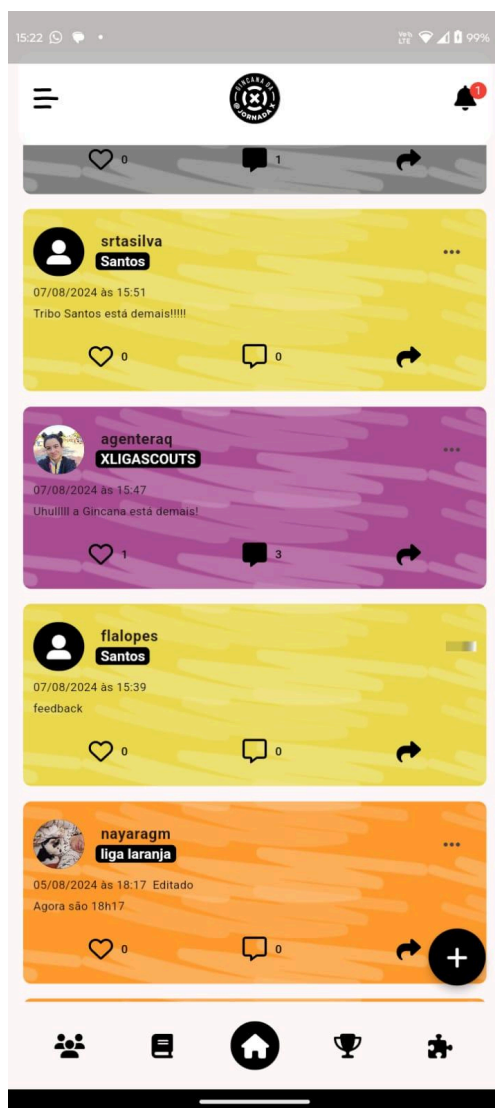
A seguir, apresentamos as principais soluções aplicadas e os pontos já validados por essa segunda equipe de teste interno.

1. Implementação e Melhorias no Desempenho do Feed: A tela do feed foi implementada (vide imagens antes e depois), porém estava apresentando lentidão significativa e foi pedido ajustes para otimizar o tempo de resposta. Após os ajustes de performance, os usuários do grupo de teste relataram uma navegação mais rápida e fluida.



2. Botão “+” para publicações no Feed: Corrigimos a exibição do botão “+” no feed. Ele agora aparece somente após o cadastro estar completo.

3. Criação de Post no Feed por Game Master somente após a etapa de Formação das Ligas: O fluxo de criação de posts por Game Masters foi ajustado. Agora, o sistema só permite a criação após a formação da liga e a mensagem de sucesso é exibida no momento correto.



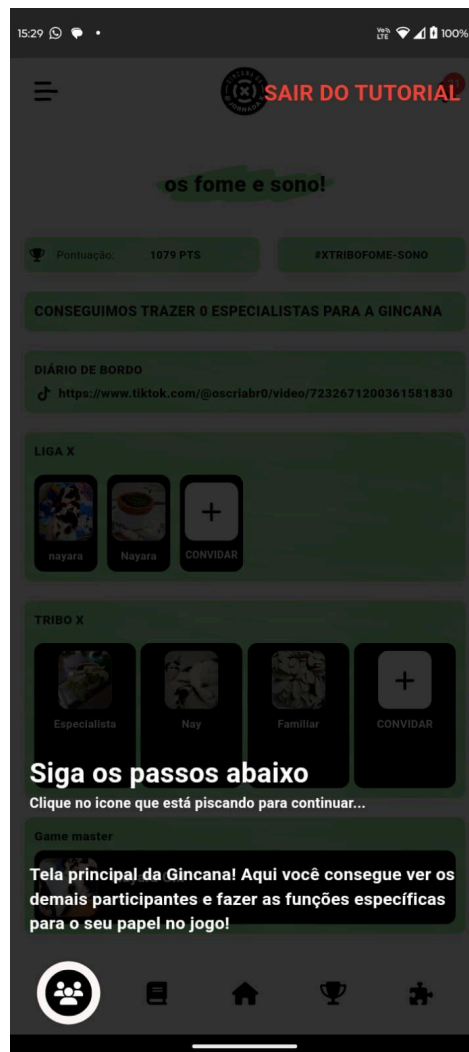
4. Restabelecimento das Cores dos Posts do Feed: As cores dos posts, que estavam voltando a cor cinza, foram corrigidas. Agora, o visual do feed está como esperado, com cada post da cor de sua respectiva Liga e foi validado pelo grupo de teste.

5. Contraste na Busca de Hashtags (#) das Ligas no Feed: A exibição das hashtags foi ajustada para evitar a sobreposição de texto branco em fundo branco.

6. Exclusão de Posts no Feed pela Comissão: A funcionalidade de exclusão de posts pela comissão foi corrigida, permitindo que a ação seja realizada sem problemas. Esse ajuste é importante para haver o monitoramento do conteúdo postado pelos usuários.

7. Correção de Comentários Triplicados e de Posts do Feed: O problema que fazia com que os comentários fossem triplicados foi resolvido, garantindo uma experiência de postagem normalizada. Além disso, os posts que desapareciam do feed foram recuperados e o grupo de teste confirmou que não houve mais relatos de desaparecimento repentino de postagens.

8. Exibição do Tutorial no Perfil dos Jogadores: O tutorial que estava sobrepondo a tela do Oráculo (formulário de competências socioemocionais) foi reposicionado, melhorando a navegação. A nova disposição foi aprovada pelos participantes do grupo teste.



9. Mensagem para Compartilhamento de Post no Feed: Foi incluída a mensagem: “Mensagem compartilhada no aplicativo Gincana da Jornada X” ao compartilhar um post.

10. Acentuação em Posts no Feed: A funcionalidade de acentuação foi corrigida, permitindo o uso de palavras de forma ortograficamente correta.

11. Fixação e Edição de Posts do Feed: Foi adicionada a opção de fixar um post no topo do feed e, ao editar um post, aparece agora a marcação “editado”.

12. Filtro para Posts no Feed: Um sistema de IA foi integrado para barrar palavrões ou insinuações de violência nos posts e comentários, criando um ambiente mais seguro e respeitoso.

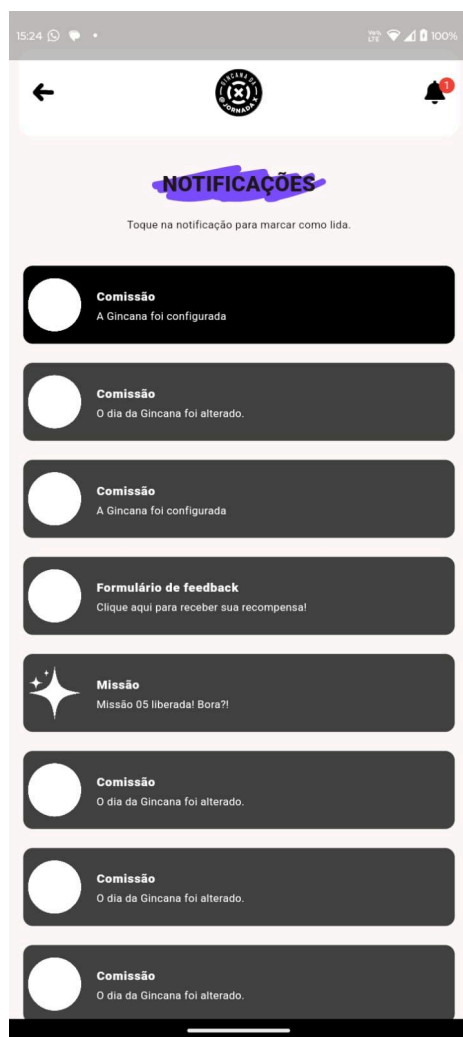
13. Simplificação do Cadastro de Usuários: O processo de cadastro, que estava longo e repetitivo, foi simplificado, tornando a experiência mais ágil e menos desgastante.



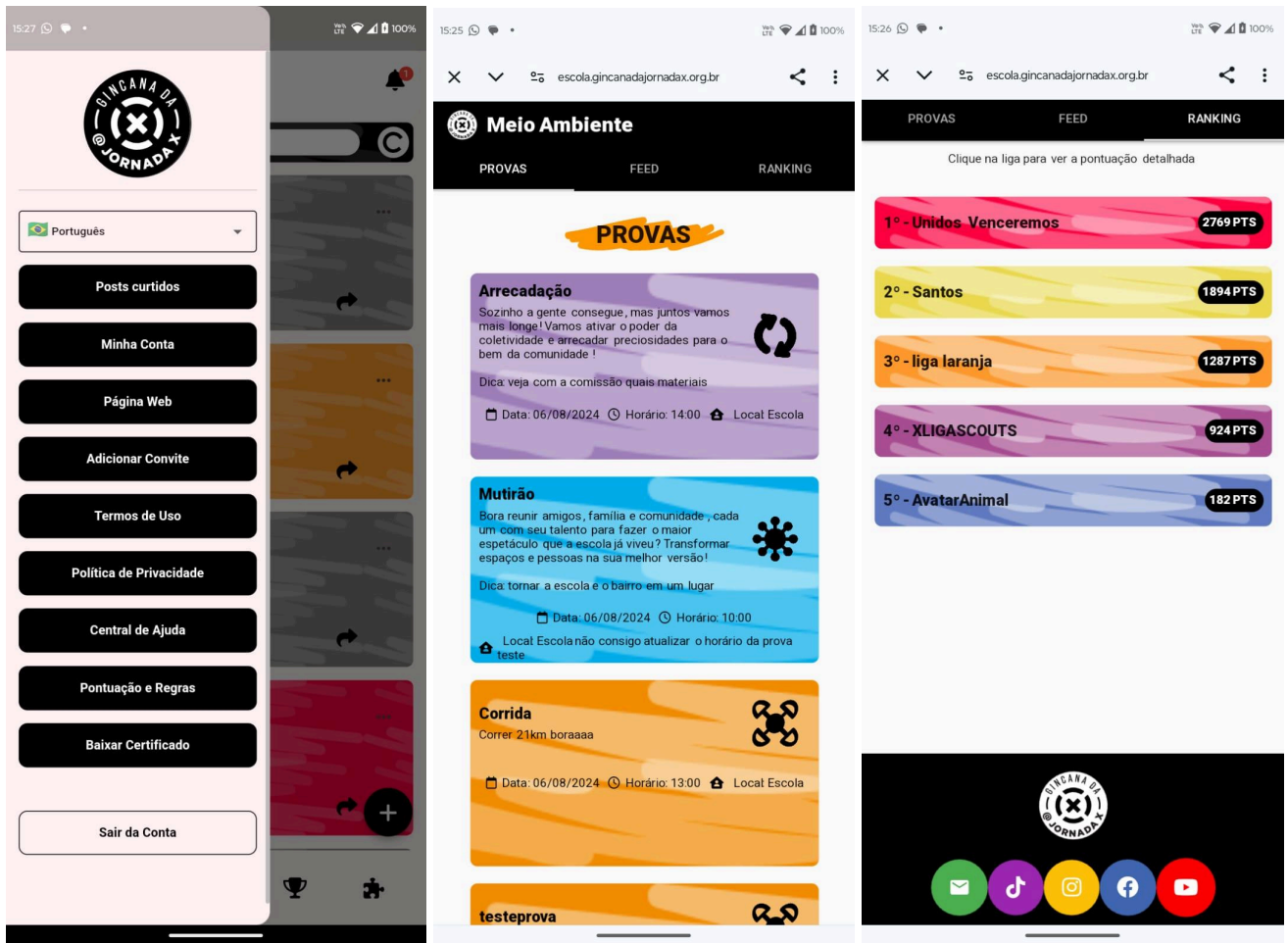
14. Nome de Usuário durante o Cadastro: Agora o aplicativo permite o uso de letras maiúsculas e espaços no nome de usuário e o comportamento foi revisado para diferenciar claramente entre nome de usuário e nickname.

15. Repetição de Número de Telefone durante o Cadastro de Usuário: Revisamos a política de bloqueio para números de telefone repetidos. Agora, o aplicativo permite essa repetição em situações legítimas, como múltiplos perfis (Exemplo: quando um professor é ao mesmo tempo integrante da Comissão e árbitro de uma ou mais Provas).

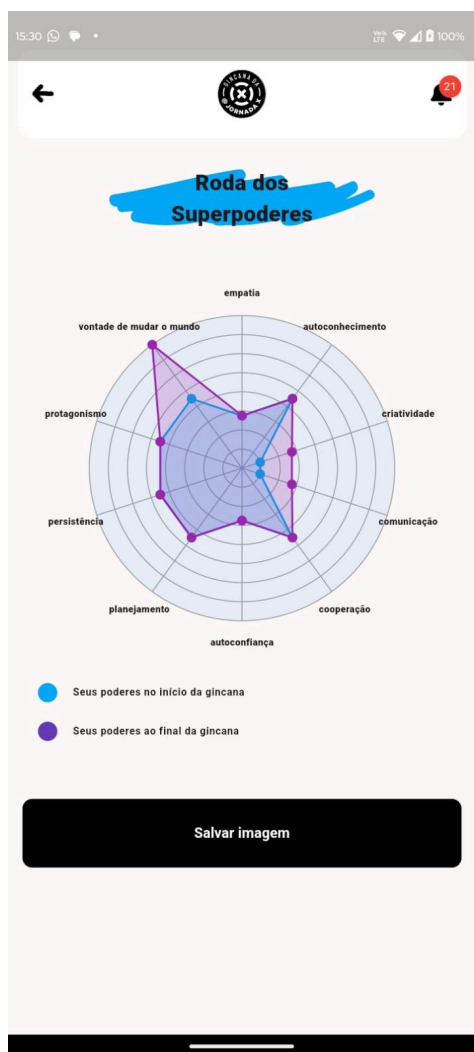
16. Correção das Notificações para os Usuários: As notificações, que estavam zeradas para a maioria dos perfis, agora estão sendo exibidas corretamente. Além disso, os textos que estavam sendo cortados foram corrigidos e o conteúdo está sendo exibido integralmente.



17. Correção da Página Web: A página web foi normalizada e agora está acessível e funcional. Esse recurso é importante para aqueles que não possuem aparelho smartphone conseguirem acompanhar a Gincana.



18. Salvar Oráculo e Ranking como Imagem: O erro que impedia o salvamento do Oráculo e do ranking como imagens nos aparelhos smartphones foi corrigido, garantindo a funcionalidade dessas áreas do aplicativo.



Com essas melhorias validadas pelo grupo de teste, o aplicativo está mais estável e preparado para proporcionar uma experiência ainda mais fluida. Como próximos passos, continuaremos monitorando feedbacks futuros e aplicando novos ajustes conforme necessário para garantir uma experiência otimizada para todos os usuários. Além disso, planejamos realizar futuramente melhorias na plataforma interna de acompanhamento do Aplicativo, denominada como Dashboard.

e. Aquisição, recebimento, divisão e entrega dos materiais esportivos

Entre os meses de Março e Junho, foi realizado o levantamento de preço dos itens de materiais e uniformes previstos, com cotação prévia de 3 orçamentos para cada item. Para isso, também foi divulgado um edital para dar publicidade, na [aba transparência](#) do site da proponente. Nessas análises foram considerados os quesitos de melhor preço versus melhor prazo para entrega.

Realizando uma análise com os gastos efetivos com os materiais esportivos, vide Planilha de Custos ([ANEXO 3](#)), inicialmente foi realizado uma previsão de gasto no valor de R\$84.101,56. Após a efetiva compra, os materiais adquiridos somaram um valor de R\$59.891,37, ou seja, R\$24.210,19 a menos do que os valores cotados.

Já em Junho, os materiais foram entregues e realizou-se sua divisão para uso entre as escolas-núcleos, considerando as cores que os jovens já haviam escolhido para as suas Ligas e Tribos, além do número de estudantes de cada local beneficiado, deixando tudo preparado para os dias de Gincana. A seguir, ficam ilustrados os itens.

Figura 1 - A) Coletes coloridos Cones plásticos, Bola de Futsal, Bola de Vôlei, Cordas de Saltar. B) Stickpackers (adesivos) Gincana da Jornada X. C) Pins Gincana. D) Troféus Gincana da Jornada X. E) Camisetas estampadas Gincana da Jornada X e Free, Fast, Fun, Fantastic.



f. Dados e resultados junto à equipe e às escolas-núcleos

Foi implementado um sistema de acompanhamento e medição para garantir o sucesso do projeto, envolvendo a monitoração contínua do progresso das escolas-núcleo e da equipe do projeto em relação ao cronograma, orçamento e escopo estabelecidos. Para medir os resultados esperados, utilizamos métricas mensuráveis que orientaram o desempenho do projeto e são alinhadas ao Plano de Trabalho aprovado (vide documento [Anexo 20](#)).

Em relação aos núcleos, foram utilizados Formulários Google como ferramentas de autoavaliação de competências socioemocionais (Oráculo dos Superpoderes) durante e após as Gincanas; Formulário de avaliação após a Gincana direcionados para Comissão, Game Masters e Árbitros; Formulário de avaliação após a Gincana respondido pelos estudantes. Todas as informações coletadas, os resultados e os impactos junto aos núcleos estão descritos no item 3 deste Relatório.

Durante o período de recesso escolar, em julho, aproveitamos para realizar um processo de cuidado e feedbacks com a equipe do projeto, em que foram levantados pontos em relação à gestão financeira e administrativa, formalização de contratações, execução das atividades do cronograma e inclusão dos participantes. Esses feedbacks trouxeram à tona desafios operacionais e emocionais enfrentados pela equipe e pelos demais participantes das comissões das escolas, além de desafios de comunicação e engajamento durante o projeto. A partir dessas percepções, realizamos uma análise detalhada para identificar ajustes e melhorias necessários para as próximas fases do projeto no segundo semestre letivo. Maiores informações estão no item 5 deste documento.

3. DAS ATIVIDADES REALIZADAS COM AS ESCOLAS-NÚCLEOS

Durante o período correspondente a este relatório, também aconteceram atividades junto às escolas-núcleos, de acordo com Cronograma Parcial a seguir.

FASE	ATIVIDADES JUNTO ÀS ESCOLAS-NÚCLEOS	Responsável	Julho - EXECUÇÃO		Agosto - EXECUÇÃO				Setembro - EXECUÇÃO E ENCERRAMENTO	
			17º SEM	18º SEM	19º SEM	20º SEM	21º SEM	22º SEM	23º SEM	24º SEM
1	Acompanhamento das escolas-núcleos	Gerente de Projeto e Mentor			X	X	X	X	X	X
2	Finalização de melhorias metodológicas do 1ºsem	Mentor e Gerente de Projeto	X	X						
3	Formulários de feedback com escolas-núcleos	Mentor	X	X						








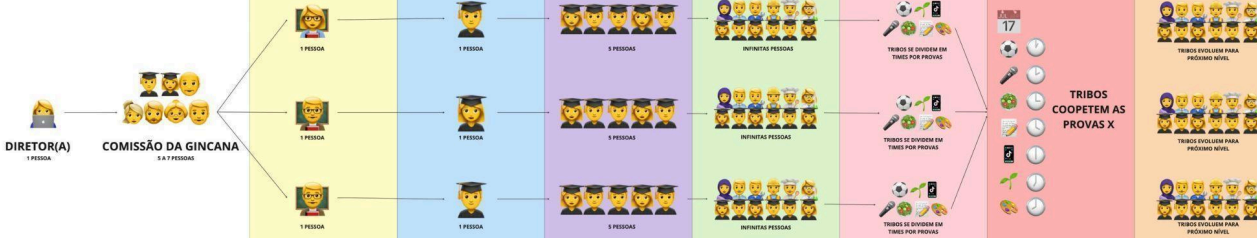
	Processar dados e resultados de feedbacks das escolas-núcleos	Gerente de Projeto	X	X	X	X	X			
	Desenvolvimento da Formação de Game Masters (GM)	Coordenador, Gerente de Projeto, Vídeo Maker, Desenvolvedor e Mentor		X	X	X	X	X		
	Convite e acompanhamento de participantes da formação de GM	Gerente de Projeto e Mentor			X	X	X	X	X	X
	Webinário online para dúvidas, esclarecimentos e aprofundamento	Gerente de Projeto e Mentor							X	X

Para fins de registro neste Relatório Final, segue-se o cronograma de execução do projeto em sua totalidade, sendo os registros em cor escura os que foram executados no último bimestre e os em cor clara aqueles executados nos dois primeiros bimestres.

a. Acompanhamento das Escolas-núcleos

Após o consentimento das 4 escolas-núcleos e o início do repasse da metodologia para engajamento dos gestores e professores da escola, com a formação da Comissão da Gincana, o jogo é iniciado com missões e desafios que envolvem a formação de equipes (Ligas), a escolha de professores (Game Masters), a definição e execução de projetos e a realização de mutirões para implementar melhorias nas comunidades dentro das temáticas propostas de saúde, bem-estar e atividades físicas. Como resultado, acontece um dia de culminância, denominado como o Dia da Gincana, em que as equipes têm a oportunidade de finalizar seus trabalhos com muita mão na massa, brincadeiras, jogos e esportes. Posteriormente, ocorreu a última missão na qual a comunidade é convidada a refletir sobre as ações realizadas e propor responsáveis para novos projetos de melhoria que desejem continuar.

O esquema a seguir ilustra a jornada gamificada que as escolas-núcleos percorrem, com resumo das cartas e missões.

GINCANA DA JORNADA X	 MISSÃO 0 GAME MASTER	 MISSÃO 1 AGENTE X	 MISSÃO 2 LIGA X	 MISSÃO 3 TRIBO X	 MISSÃO 4 PROVAS X	 DIA DA GINCANA	 MISSÃO 5 EVOLUÇÃO X
EXPLICAÇÃO Estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar! Ela 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.	Convide para professores se tornarem GAME MASTERS	Convide para estudantes mobilizadores se tornarem AGENTES X	AGENTE X convida seu amigos e forma sua LIGA X	LIGA X cresce para toda comunidade escolas e se torna TRIBO X	TRIBO X se divide em times para disputarem as PROVAS X obrigatórios e regionais (criadas pela escola)	No dia da gincana acontece a coopetição de todas as PROVAS X	Respondem oráculo, elegend pessoas mais atuantes e definem as transformações que querem manter na escola
ORGANOGRAMA 							

a.1 Visitas Presenciais e Reuniões Virtuais com as Escolas-núcleos

Para facilitar o acontecimento de todas essas etapas descritas anteriormente, foram realizados uma série de encontros com as escolas-núcleos, tanto em videochamada como por meio de visitas presenciais. Todos esses momentos são registrados em Atas (vide item 4 deste relatório) e com fotos que podem ser visualizadas nos Quadros Resumo de Evidências a seguir.

Escola-núcleo	1ª visita presencial	2ª visita presencial	3ª visita presencial	4ª visita presencial	5ª visita presencial	6ª visita presencial
Núcleo 1 - Escola Estadual Professor Eurípedes Simões de Paula	DATA: 29/04/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 17/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 28/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 04/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 06/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI	-
Núcleo 2 – Escola Municipal de Ensino Fundamental Ministro Calógeras	DATA: 25/04/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 09/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 27/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 29/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 10/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 13/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI
Núcleo 3 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Deputado João Sussumu Hirata	DATA: 09/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 06/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 17/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 18/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI	-	-
Núcleo 4 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Manoel Carlos de Figueiredo Ferraz	DATA: 16/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 27/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 14/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI	-	-	-

Escola-núcleo	1ª reunião virtual	2ª reunião virtual	3ª reunião virtual	4ª reunião virtual	5ª reunião virtual	6ª reunião virtual
Núcleo 1 - Escola Estadual Professor Eurípedes Simões de Paula	DATA: 01/04/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 03/04/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 11/04/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 18/04/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 10/05/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 10/06/24 EVIDÊNCIA AQUI
Núcleo 2 – Escola Municipal de Ensino Fundamental Ministro Calógeras	DATA: 01/04/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 12/04/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 19/04/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 02/05/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 03/05/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 23/05/24 EVIDÊNCIA AQUI
Núcleo 3 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Deputado João Sussumu Hirata	DATA: 12/04/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 22/04/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 30/04/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 21/05/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 28/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	-
Núcleo 4 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Manoel Carlos de Figueiredo Ferraz	DATA: 30/04/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 09/05/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 23/05/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 07/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 25/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	-

b. Distribuição de Materiais e Doações para as Escolas-Núcleos

A proponente realizou a doação de parte dos materiais esportivos para as escolas, conforme documentação apresentada

Escola-núcleo	Termos de Recebimento de Doação de Materiais Esportivos
Núcleo 1 - Escola Estadual Professor Eurípedes Simões de Paula	DATA: 06/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI
Núcleo 2 – Escola Municipal de Ensino Fundamental Ministro Calógeras	DATA: 13/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI
Núcleo 3 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Deputado João Sussumu Hirata	DATA: 18/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI
Núcleo 4 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Manoel Carlos de Figueiredo Ferraz	DATA: 14/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI

c. Fase 2: Mobilização e engajamento da comunidade escolar

Foram realizadas atividades referentes a montagem da Comissão da Gincana e cadastro das escolas-núcleos no aplicativo. A Comissão é um grupo responsável pela parte de infraestrutura e pontapé inicial do jogo com o convite dos professores que se tornam tutores das equipes, denominados como Game Masters (Missão 0), além da definição de maiores detalhes das atividades e provas da Gincana.

Cada professor Game Master convidou um estudante que possui alta capacidade de mobilização e liderança entre os demais, denominados como Agente X (Missão 1). A partir disso, eles foram provocados a convocar os seus superpoderes (talentos e habilidades), formar uma Liga convidando mais 3 a 4 amigos(as) (Missão 2) e, posteriormente, a todos convidam e mobilizam o restante da comunidade escolar, chamada de Tribo (Missão 3), para formar sua rede de apoio e realizarem a Missão 4, que envolve colocar a mão na massa e executar um mutirão cooperativo e se organizar em equipes para competir nas provas (jogos e brincadeiras) que culminam no dia da Gincana.

Como preparação para esse dia de alegria, foram organizados os cronogramas das atividades, de acordo com a realidade do espaço físico, desafios sociais e com a faixa etária atendida em cada núcleo-escola, Fundamental I, II ou Ensino Médio. Foram distribuídos materiais esportivos para cada uma das escolas-núcleos, facilitando o engajamento e participação ativa entre os jogadores e participantes e os jogos e brincadeiras. Realizados

todo o planejamento e preparação, aconteceram os dias das Gincanas e ao final, a equipe vencedora foi reconhecida com o troféu da gincana. Essas atividades junto aos núcleos, seguem nos Quadros Resumo de Evidências.

Escola-núcleo	Formação da Comissão e uso do Aplicativo da Gincana	Convites para Game Masters e Agentes X (Missões 0 e 1)	Formação de Ligas e Tribos (Missões 2 e 3)	Divulgação das Provas X (Missão 4)	Cronograma Dia da Gincana	Dia da Gincana
Núcleo 1 - Escola Estadual Professor Eurípedes Simões de Paula	DATA: 25/04/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 29/04/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 17/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 24/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 06/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI
Núcleo 2 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Ministro Calógeras	DATA: 25/04/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 25/04/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 08/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 15/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 13/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI
Núcleo 3 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Deputado João Sussumu Hirata	DATA: 09/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 09/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 30/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 31/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 14/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI
Núcleo 4 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Manoel Carlos de Figueiredo Ferraz	Não houve uso do aplicativo. EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 21/05/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 04/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 06/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI	EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 18/06/2024 EVIDÊNCIA AQUI

d. Os dias culminantes de Gincanas nas Escolas-Núcleos

Chegando nos dias de Gincana nas escolas-núcleos, foram realizadas as seguintes Provas e atividades lúdicas:

(d.1) a prova de conhecimentos gerais, baseadas em perguntas e respostas no estilo “quiz”. Para isso, são realizadas perguntas objetivas, com itens de resposta ‘a’, ‘b’, ‘c’ e ‘d’ para que os integrantes participantes de cada Liga/Tribo respondam e possam acumular ou não pontos na gincana (a depender se as respostas estarão ou não corretas). Este momento foi realizado no pátio ou na quadra esportiva, junto com as respectivas torcidas. A Comissão da Gincana, juntamente com a equipe de arbitragem foram responsáveis por essa prova, definindo as temáticas e as perguntas e respostas.

(d.2) prova dos esportes e brincadeiras, que envolveram jogos de futebol, handebol, circuitos, queimada e brincadeiras livres. A quantidade de jogadores em cada equipe variou de acordo com o jogo ou brincadeira e com a capacidade de infraestrutura de cada escola-núcleo. Já a quantidade de partidas entre as equipes, também variaram para que houvesse um placar com 1º, 2º e 3º lugar em cada modalidade-jogo, considerando as diferentes faixas etárias. Os árbitros dessas atividades foram os professores de Educação Física de cada escola-núcleo. Os equipamentos (bolas, coletes, cordas, cones, etc) e espaços (quadras esportivas) foram organizados pela Comissão de cada local.

(d.3) prova do esporte misto, semelhante à prova do esporte, essa prova foi inserida como proposta extra para as 4 escolas-núcleos, considerando a necessidade observada de incluir uma atividade onde houvesse a mistura de faixas etárias, gêneros, professores e estudantes, todos reunidos juntos para competir e brincar, promovendo inclusão e aprendendo a respeitar os limites de capacidade do outro.

(d.4) prova do influencer, inicialmente planejada para acontecer em conjunto com os Diários de bordo (páginas das Ligas nas redes sociais). Segundo o plano de trabalho, cada Tribo X criaria uma equipe com 03 jogadores-influencers para fazer a cobertura nas redes sociais com notícias da sua Tribo antes e no Dia da Gincana, atuando como um “Time de Reportagem” para fazer a cobertura com vídeos, fotos, depoimentos e notícias gerais da organização das provas. Entretanto, essa atividade foi modificada para atender aos critérios e normas internas das escolas-núcleos e para incluir nas Gincanas os estudantes da faixa etária menores do que 13 anos (sobretudo estudantes do Ensino Fundamental) que não podem utilizar redes sociais. Dessa maneira, a prova manteve seu propósito e descritivo, alterando somente o fato de que os registros foram realizados nos dias da Gincana pelos jogadores, com a edição de fotos e vídeos em seus aparelhos sem tornar os materiais públicos nas mídias sociais. O responsável por avaliar essas atividades foi um dos integrantes da Comissão, que avaliou os materiais, a criatividade, as músicas e os conteúdos produzidos pelas equipes, independente de serem ou não postados nos Diários de Bordo.

(d.5) a prova do mutirão incentiva ações de conscientização no ambiente escolar no sentido de torná-lo mais atrativo ao brincar, às atividades físicas e aos bons hábitos. O objetivo do Mutirão foi que os jovens fizessem uma grande ação de mobilização coletiva. Aqui cada comissão organizou o que poderia ser realizado no mutirão, definindo os locais onde poderiam acontecer dentro da escola. Como essa não é uma atividade competitiva, ela envolveu a cooperação entre todas as equipes e todos os participantes. O responsável por

Núcleo 2 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Ministro Calógeras	DATA: 13/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 13/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 13/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 13/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 13/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 13/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	-
Núcleo 3 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Deputado João Sussumu Hirata	DATA: 14/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 14/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 14/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 14/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 14/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 14/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 14/06/24 EVIDÊNCIA AQUI
Núcleo 4 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Manoel Carlos de Figueiredo Ferraz	DATA: 18/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 18/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 18/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 18/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 18/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	-	-

e. Fase 3: Execução e entregas finais

Após o dia da Gincana, ocorreu a última missão, denominada como Evolução, na qual a comunidade escolar é convidada a refletir sobre as ações realizadas e propor responsáveis para novos projetos de melhoria que desejem continuar. Além disso, nesse momento são realizadas as avaliações de feedback e autoavaliação dos estudantes da escola.

Para medir e refletir sobre o desenvolvimento das competências socioemocionais, utiliza-se uma ferramenta de avaliação baseada na pedagogia da autonomia, pesquisa-ação, avaliação 360° e na experiência prática com os jovens das novas gerações. Essa ferramenta, denominada ludicamente como "Oráculo dos Superpoderes", convida os jogadores a uma análise pessoal, permitindo que reconheçam suas próprias habilidades e áreas de melhoria, além de perceberem as mudanças ocorridas em si mesmos, comparando seus superpoderes antes e após a experiência do jogo. Também foram aplicados formulários e questionários de feedback aos participantes a fim de coletar depoimentos e avaliar o projeto.

Sobre a participação das escolas-núcleos, tivemos a devolutiva de que 3 irão repetir a Gincana no próximo semestre ou no próximo ano letivo (2025). Incluímos a seguir o depoimento das mentoras sobre esse momento.

“Eles [escola] irão repetir a gincana no próximo semestre, propondo para o Ensino Médio organizar a gincana para eles e para o Ensino Fundamental. Além disso, os professores Game Masters disseram que irão tirar algumas ideias das provas da gincana para adaptarem em suas aulas, com relação aos conteúdos pedagógicos, unindo o lúdico ao conhecimento e dando prosseguimento às temáticas, que despertaram o interesse dos estudantes.” - Depoimento da mentora sobre o Núcleo 1.

“Foi um momento muito gratificante pelo retorno que os professores nos deram. Eles irão dar continuidade da gincana para o ensino fundamental através do grêmio. Também nos informaram que estão estudando a oportunidade de replicarem e organizarem a gincana mais focada nos estudantes menores [Ensino Fundamental I].” - Depoimento da mentora sobre o Núcleo 3.

“Foi um momento de devolutivas impactantes de todas as partes. A escola vai promover mais vezes as provas da gincana, adaptando ao currículo escolar, pois conseguiram enxergar que é possível trabalhar os conteúdos nesse formato de prática. A cada instituição trabalhada, nós temos a possibilidade de crescermos mais como mentoras e olhar a metodologia com mais aprofundamento. Cada lugar é diferente do outro, e mágico também, com suas evoluções e desafios, como por exemplo o desafio de ter que convencer os professores que na primeira reunião estavam muito desconfiados em participar e no fim vê-los curtindo a gincana com seus alunos... Isso não tem preço!” - Depoimento da mentora sobre o Núcleo 4.

Para aprofundar a metodologia com as escolas-núcleos, aplicamos o conceito de "sala de aula invertida", onde os participantes primeiro vivenciam a prática e, em seguida, aprofundam a teoria, foi desenvolvida a Formação de Game Masters, realizada entre os meses de agosto e setembro. Nessa formação, foram convidados os jovens que se destacaram nas comissões e Ligas, bem como os professores envolvidos no processo. O principal objetivo da formação era capacitar esses participantes para que desenvolvessem maior autonomia no uso da metodologia aplicada na Gincana, permitindo que pudessem replicar os aprendizados em novos cenários ou em projetos futuros, caso assim desejassem. Informações mais detalhadas estão no item e.2 deste documento.

A fim de resumir e atestar o cumprimento das atividades apresentadas junto aos núcleos, seguem as referidas datas de cada instituição em cada etapa com seus respectivos comprovantes linkados a seguir no Quadro Resumo de Evidências.

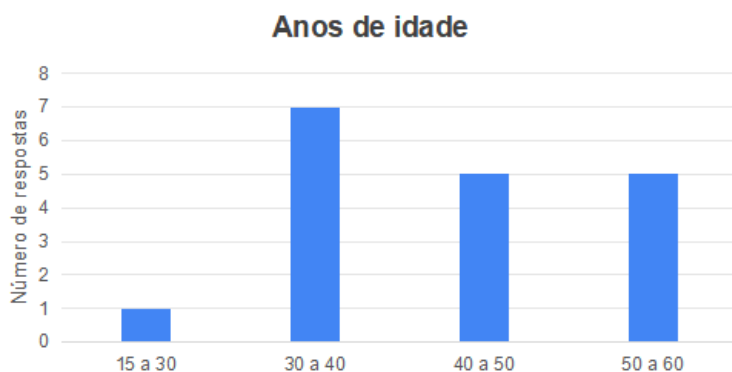
Escola-núcleo	Grade Horária dos dias das Gincanas	Dia da Gincana	Missão 05 Evolução	Convite para Formação Game Master
Núcleo 1 - Escola Estadual Professor Eurípedes Simões de Paula	EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 06/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 10/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	EVIDÊNCIA AQUI
Núcleo 2 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Ministro Calógeras		DATA: 13/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	NÃO REALIZADO, EVIDÊNCIA DE TENTATIVA DE CONTATO AQUI	
Núcleo 3 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Deputado João Sussumu Hirata		DATA: 14/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 28/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	
Núcleo 4 - Escola Municipal de Ensino Fundamental Manoel Carlos de Figueiredo Ferraz		DATA: 18/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	DATA: 25/06/24 EVIDÊNCIA AQUI	

e. 1 Resultados e Impactos nas Escolas-núcleos

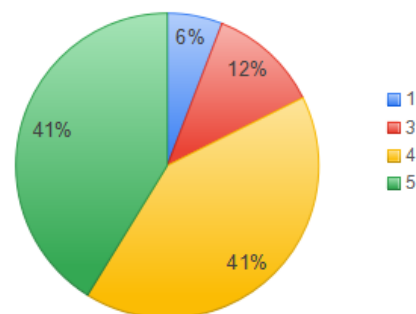
As Comissões, Árbitros e Game Masters das Gincanas da Jornada X:

Houveram 18 participantes que responderam ao formulário após gincana enviado para os integrantes da Comissão e Game Masters, sendo a maioria dos respondentes professores adultos entre 40 e 60 anos, com apenas um jovem respondente.

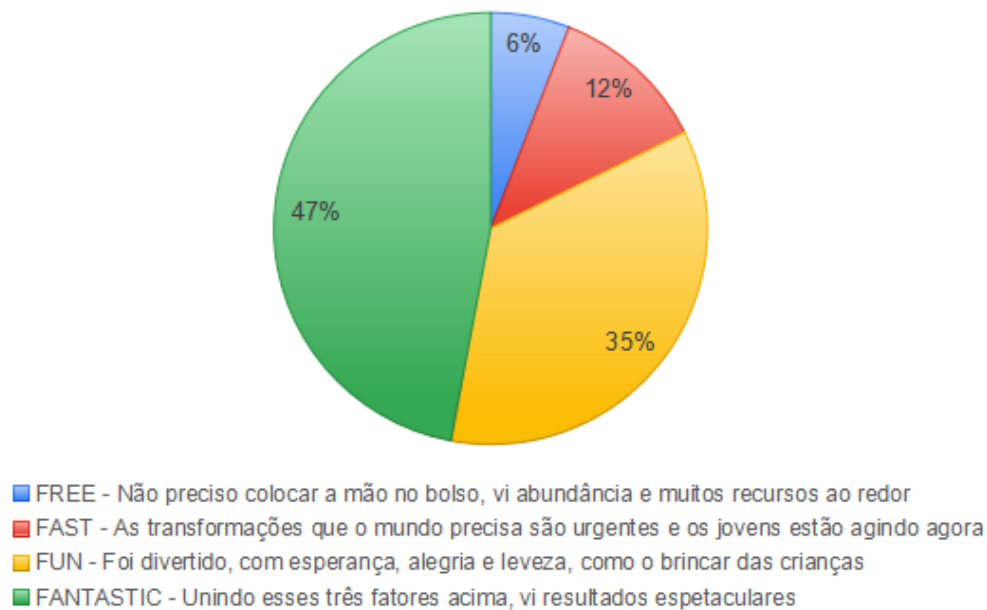
Os participantes respondentes atribuíram notas de 1 a 5 para as perguntas do questionário, sendo 5 a nota mais positiva, 3 neutra e 1 negativa. Para a pergunta “Quanto você se sente transformado positivamente?”, 82% responderam que muito ou bastante (notas 5 e 4).



Quanto você se sente transformado positivamente?



Quando questionados sobre os 4 Fs (princípios da metodologia) apesar do *Fast* e do *Free* terem menor quantidade de respostas, o *Fantastic* que engloba todos os outros 3Fs como consequência e resultado, foi percebido por quase metade dos respondentes.

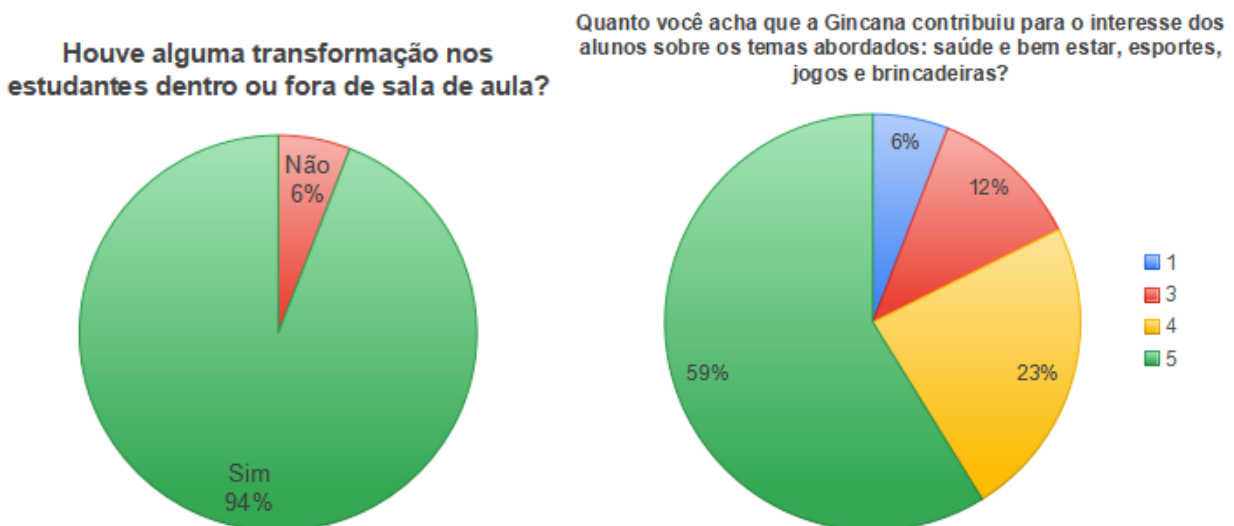


Quando questionados a respeito de quais foram os impactos que conseguiram perceber nos estudantes e na comunidade escolar, os 5 frequentemente mais citados foram o protagonismo jovem, o desenvolvimento dos jovens, o aumento do vínculo dos jovens com a escola, o fortalecimento de laços entre o corpo docente e a conscientização a respeito da temática de saúde, bem estar e atividades físicas.

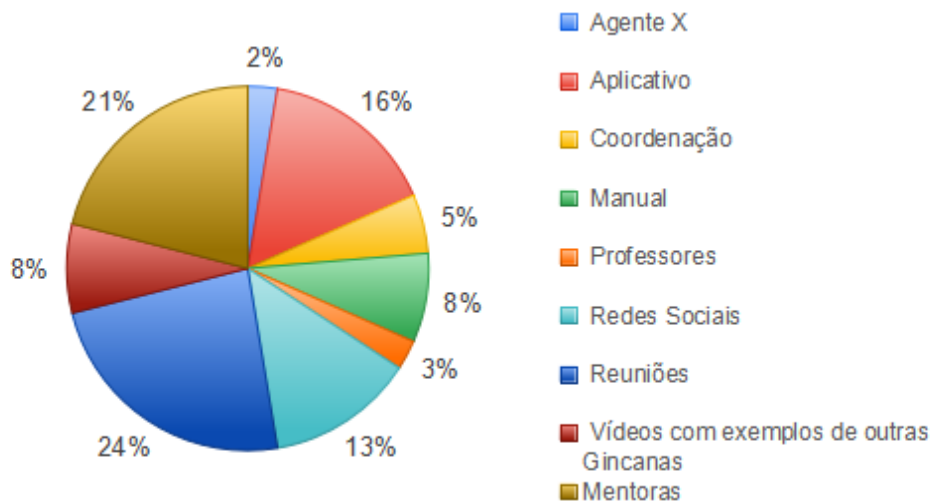


Como consequência, a percepção de melhoria de comportamento dos estudantes foi identificada por 94% dos participantes respondentes. Além disso, 72% marcaram a opção que a gincana “contribuiu para o autodesenvolvimento dos estudantes”. Ainda, quando questionados especificamente a respeito do aumento de interesse dos jovens para com a temática

trabalhada nas Gincanas, 82% acredita que houve bastante ou muito interesse (notas 4 e 5), deixando depoimentos como “Acredito que agora entrará um trabalho em sala para continuar a propagar o interesse sobre os temas abordados, fazendo relação à Gincana, visto que é uma “entrada” que acredito que os estudantes aceitarão com maior positividade.” - depoimento de um integrante de uma das Comissões das Gincanas e “Motivou alunos que algumas vezes não se sentem motivados em participar de atividades coletivas.” - depoimento de um integrante de uma das Comissões das Gincanas

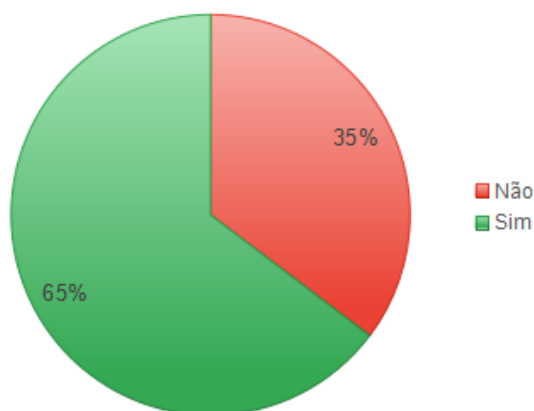


Quanto às três principais ferramentas que auxiliaram para que esses resultados fossem alcançados, 24% citam sobre as reuniões, 21% sobre o apoio das mentoras, 16% o auxílio do aplicativo e 13% os conteúdos postados nas redes sociais. Dessa maneira, entende-se que o apoio e acompanhamento da mentoria foi crucial, uma vez que as mentoras são responsáveis pelas reuniões de contato com os núcleos-escolas, promovendo um clima de animação e engajamento que, conseqüentemente, os estudantes e professores conseguem replicar para os demais participantes.



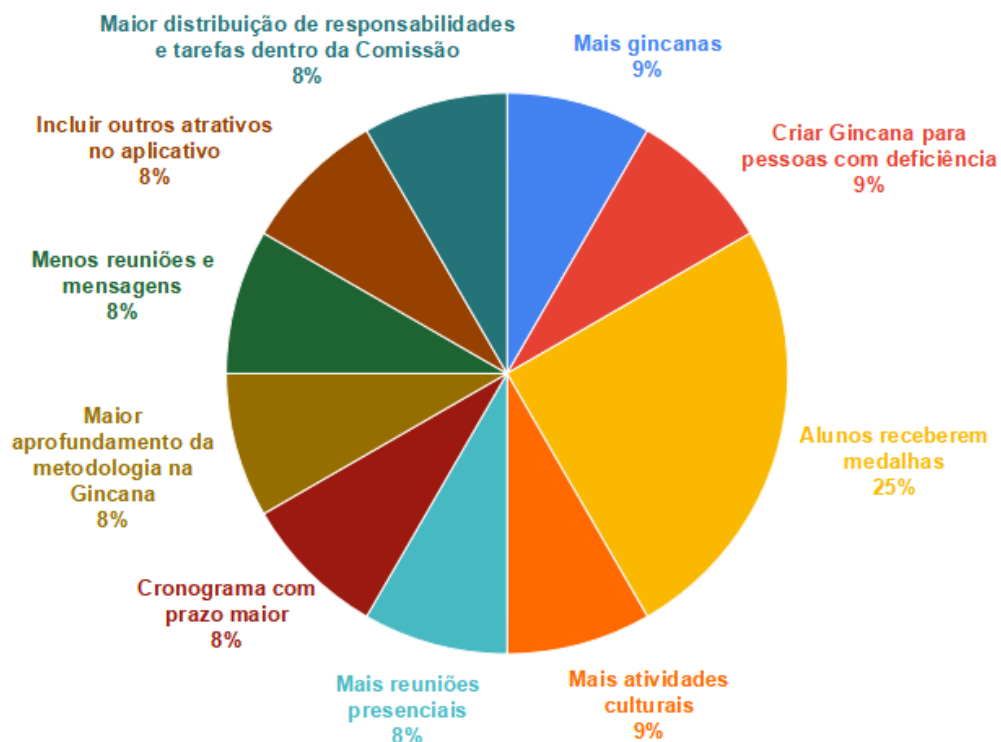
Como duas escolas-núcleos optaram por não utilizar o aplicativo Gincana da Jornada X, 65% dos adultos respondentes informou que o utilizou. No espaço aberto a sugestões de melhorias, os comentários a respeito do aplicativo foram a respeito da ludicidade e da narrativa, que pode dificultar a objetividade das tarefas; o questionamento por apenas uma parte dos estudantes poderem utilizar a ferramenta (pelas limitações de idade, principalmente); sugestões de acréscimo de mais recursos atrativos para os jovens, além da visualização dos pontos no ranking. Esses feedbacks reforçaram a importância da implementação e melhoria da tela do feed e dos ajustes nos tutoriais e notificações, que aconteceram entre os meses de Julho e Agosto e estão disponíveis para as próximas instituições que forem atendidas pela ONG proponente, como descrito no item 2d deste documento.

Uso do aplicativo



No espaço aberto para qualquer sugestão ou comentário, foram citados 10 temas, com o da premiação da Gincana com 25% do total, o que indica a importância dos materiais físicos

utilizados para incentivar o engajamento e que foram, posteriormente, doados para as escolas-núcleos. Os outros nove temas variaram entre 8% e 9%, com as temáticas de: melhoria do aplicativo - já abordado em detalhes anteriormente; melhoria no formato da comunicação, priorizando os encontros presenciais em relação ao contato virtual; a inclusão de gincanas específicas para crianças com deficiência, algo que a proponente ainda não desenvolveu devido às características e demandas diferentes desse público alvo; um maior conhecimento da metodologia, o que entende-se que foi disponibilizado para os participantes da Formação de Game Masters; mais atividades e provas culturais, pois algumas escolas-núcleos optaram por não incluir provas regionais devido ao tempo restrito dos turnos escolares (matutino e vespertino); maior tempo de cronograma para a realização do projeto, sendo esse um comentário recorrente também em outros projetos e que já está sendo avaliado para projetos futuros da ONG; e por fim a distribuição de responsabilidades dentro da Comissão e a promoção de mais gincanas, que acreditamos serem comentários que demandam maior organização interpessoal dos grupos de Comissão da Gincana, que possuem total autonomia de tomada de decisão nas escolhas e nas execuções das tarefas, e das próprias escolas-núcleo.



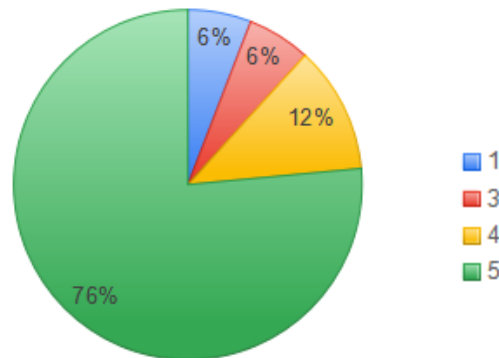
Já com relação a pergunta de avaliação NPS (Net Promoter Score) do projeto, considerando que a escala de opções de notas no formulário foi entre 1 e 5, transformou-se esses números em porcentagem (nota 1 sendo 2%, nota 2 sendo 40%, nota 3 sendo 60%, nota 4

sendo 80% e nota 5 sendo 100%) e chegou-se a um NPS de 70, considerando que houveram 76% promotores, 18% neutros e 6% detrator.

$$NPS = \%PROMOTORES - \%DETRATORES$$

$$NPS = 76\% - 6\% = 70\%$$

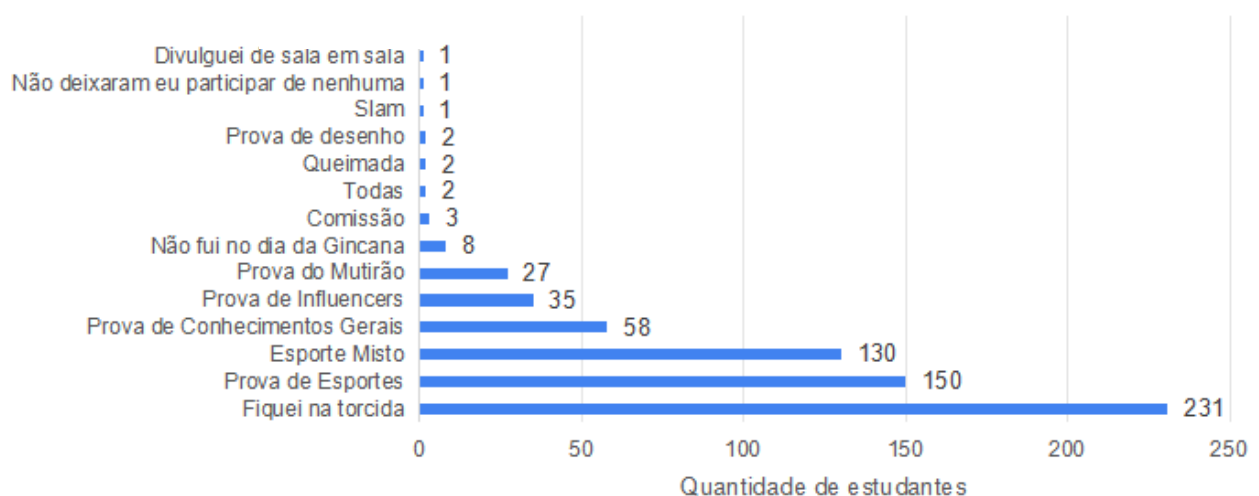
O quanto você gostou de fazer parte da Jornada X



Os Estudantes-jogadores das Gincanas da Jornada X:

No total, 566 estudantes responderam ao formulário após a Gincana. Desses, 163 foram estudantes que apesar de terem respondido ao formulário, eles não participaram das missões e/ou não estavam presentes no dia da Gincana. Dos 403 estudantes respondentes que afirmaram que participaram, apenas 3,2% não participou de nenhuma atividade, enquanto os outros se distribuíram entre as provas e outras atividades como divulgação e mobilização de pessoas e atuaram na Comissão da Gincana.

De quais atividades você participou na Gincana?

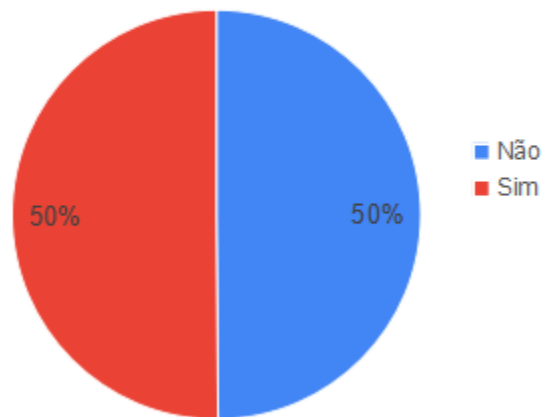


Ao somar os itens avaliados "me senti mais conectado com a escola", "me senti mais próximo da minha comunidade" e "me senti mais próximo dos meus professores", obtivemos um total de 57% dos estudantes com maior conexão e vínculo com suas escolas-núcleos. Nota-se que a resposta "não sei dizer" obteve 20% de respostas, demonstrando a necessidade de trabalhar, sobretudo com as crianças do Ensino Fundamental I e II sobre o que elas estão sentindo, auxiliando-as a identificarem suas emoções e percepções.



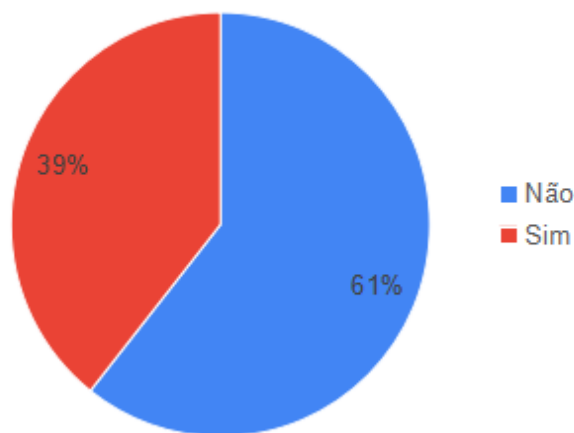
Com relação ao impacto indireto da Gincana além dos muros das escolas-núcleos, 50% dos jovens respondentes informaram que conversaram com suas famílias. Como dentro das atividades e Provas propostas havia a necessidade de apoio nas arrecadações, principalmente, da Prova do Mutirão, tem-se que os familiares também se envolvem e participam indiretamente. Ressalta-se que 2 Provas do Mutirão foram de arrecadação de doativos para o Rio Grande do Sul, estado gravemente afetado pelas fortes chuvas no primeiro semestre de 2024. Além disso, durante a triagem dos materiais doados, uma parcela de peças de roupas doadas foi direcionada para a própria comunidade onde as crianças estão inseridas. Já nas outras 2 escolas-núcleos, as Provas do Mutirão foram voltadas para arrecadação de itens para a própria festa junina escolar, visto que as Gincanas ocorreram em Junho, estendendo também o impacto do projeto para além dos muros já que os familiares se envolvem e participam das festas juninas.

Você conversou com sua família sobre a Gincana?



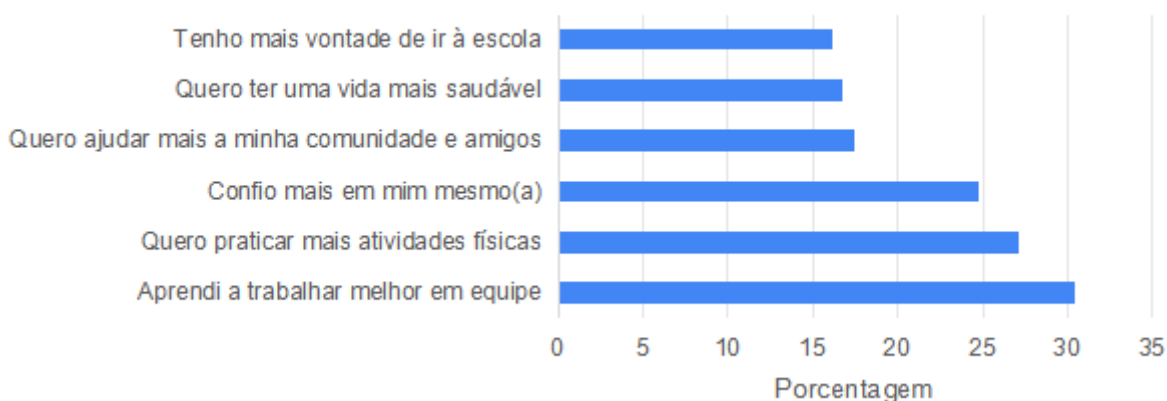
No caso da comissão, tivemos 65% dos participantes respondentes utilizando o aplicativo. Já os estudantes, entre os respondentes do formulário, 39% afirmaram ter utilizado o aplicativo. Considerando que das 4 escolas-núcleos somente 2 efetivamente fizeram uso dessa ferramenta, considera-se esse um bom resultado, pois possibilitou a coleta de muitos feedbacks para as melhorias e aperfeiçoamentos que foram implementadas neste último bimestre de projeto.

Você utilizou o aplicativo?



Quando questionados sobre como estavam após toda a vivência da Gincana, os três resultados mais expressivos foram o aprendizado de trabalho em equipe, o desejo de praticar mais atividades físicas e a autoconfiança, todos presentes em acima de 30% das respostas.

Depois da Gicana da Jornada X...

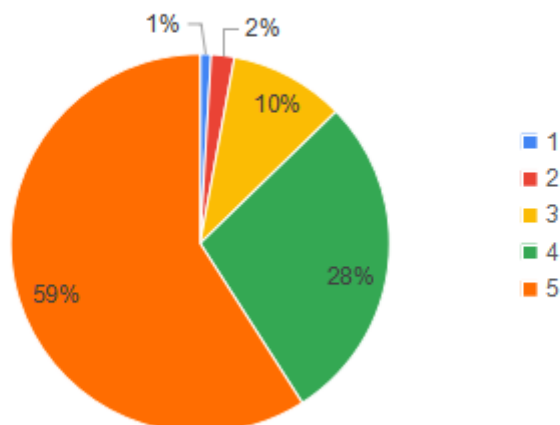


Já com relação a pergunta de avaliação NPS (Net Promoter Score), considerando que a escala de opções de notas no formulário foi entre 1 e 5, transformou-se esses números em porcentagem (nota 1 sendo 2%, nota 2 sendo 40%, nota 3 sendo 60%, nota 4 sendo 80% e nota 5 sendo 100%) e chegou-se a um NPS de 84, considerando que houveram 87% promotores, 10% neutros e 3% detrator.

$$NPS = \%PROMOTORES - \%DETRATORES$$

$$NPS = 87\% - 3\% = 84\%$$

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?



Aplicação de Formulário de Competências Socioemocionais:

A partir da aplicação do oráculo de superpoderes (formulário de competências socioemocionais), aplicado em dois momentos distintos, durante as missões da gincana e após o dia de culminância das gincanas nas escolas-núcleos, percebeu-se que, na média, os estudantes não demonstraram diferença significativa. Quando foi adicionada uma casa decimal em cada nota, para avaliar se haveria diferença, percebeu-se que apesar da pouca

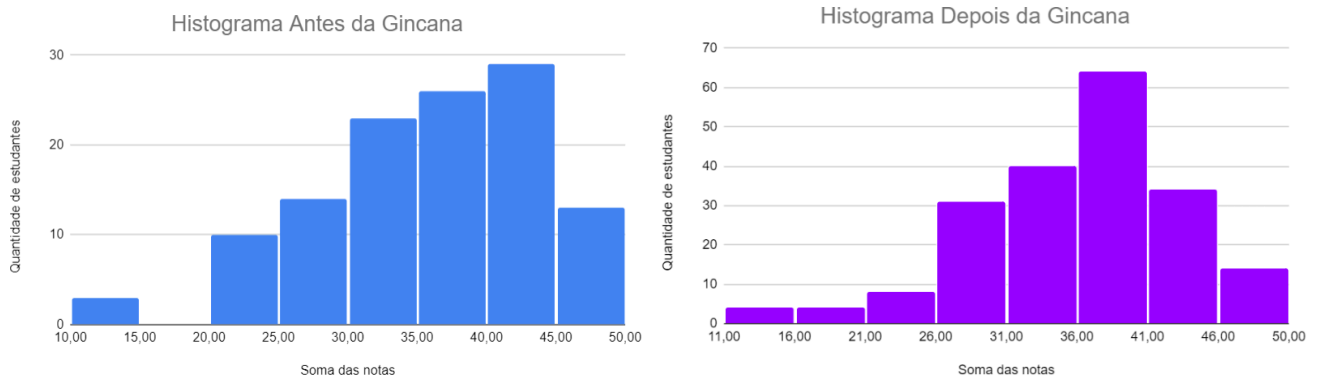
diferença de autopercepção entre o antes e depois, os quesitos de autoconfiança, autoconhecimento, protagonismo e persistência foram os que se destacaram percentualmente quando comparado aos demais.

A respeito da aparente divergência de percepção entre adultos e crianças a respeito das mesmas crianças, tem-se a hipótese de que as crianças após serem desafiadas a ampliar e desenvolver autonomia e protagonismo, mesmo estando em uma faixa etária que ainda depende de cuidados e proteção de seus cuidadores responsáveis (sejam familiares ou professores), elas ganharam um novo entendimento dos seus próprios limites e capacidades após a gincana, se auto percebendo e auto avaliando de maneira diferente da anterior. Ressalta-se que, quando a ferramenta do Oráculo dos Superpoderes foi desenvolvida, o público jovem atendido pelos jogos da ONG eram majoritariamente jovens e jovens adultos (acima de 14 anos), dessa forma passamos a encontrar diferentes respostas e desafios quando aplicamos as perguntas em crianças de menor faixa etária, seja pelas dificuldades motoras, cognitivas ou interpretativas que ainda ocorrem sobretudo até próximo aos 10 e 11 anos, quando há o início do ingresso no Fundamental II ou Anos Finais.

Competências Socioemocionais	Nota média auto atribuída pelos estudantes antes da Gincana (122 respostas no total)	Nota média auto atribuída pelos estudantes depois da Gincana (213 respostas no total)
Empatia	3,9	3,7
Autoconhecimento	3,7	3,5
Criatividade	3,7	3,6
Comunicação	4,0	3,8
Cooperação	3,9	3,7
Autoconfiança	4,1	3,8
Planejamento	3,4	3,5
Persistência	3,8	3,6
Protagonismo	3,7	3,5
Vontade de mudar o mundo	4,1	3,9

Realizando a somatória dos pontos auto atribuídos em todas as competências socioemocionais, que poderia totalizar 50, a partir de gráficos Histograma, nota-se que em termos de porcentagem os gráficos possuem o mesmo comportamento até chegar ao intervalo entre 40 a 45 pontos. Neste intervalo, em específico, enquadraram-se cerca de

23% dos estudantes antes da gincana e, após, o valor caiu para 16%. Nota-se que o intervalo posterior, entre 45 e 50 pontos também possui essa tendência, passando de cerca de 10% para 6%. Essa tendência de atribuir a si mesmo menos notas elevadas, demonstra a maior criticidade durante o segundo momento depois de ter vivido as experiências das missões e do dia da Gincana.



Foi a partir desses resultados e de percepções das mentoras coletadas durante os momentos presenciais que optamos por modificar o formato de aplicação do Oráculo de Superpoderes, não somente para poder torná-lo mais lúdico para as crianças, com linguagem e design visual mais próximos, como também de forma a proporcionar para esses momentos a autoavaliação e a avaliação entre os pares (estudante para estudante), para auxiliá-los na percepção que possuem sobre si mesma, já que ela se mostra aparentemente contraditória a percepção que geram em seus responsáveis no ambiente escolar (professores). Tudo isso culminou na melhoria de coleta de dados apresentada no [Anexo 19](#).

As Ligas das Gincanas da Jornada X:

O uso do diário de bordo pelas Tribos durante a Gincana da Jornada X não atingiu o resultado esperado no início do projeto devido às características específicas de cada escola-núcleo, atendendo às suas regras de conduta internas, sendo que:

- As escolas-núcleos 2 e 4 optaram por realizar a Gincana em formato offline, ou seja, sem a utilização do aplicativo e sem o incentivo ao uso de mídias sociais, que são páginas em redes sociais denominadas como Diário de Bordo.
- A escola núcleo 3 possui a particularidade de ter a maior parte dos estudantes com idade abaixo de 13 anos, o que impossibilitou o uso do diário de bordo pelas suas 3 tribos. Ocorrendo somente a mobilização e comunicação pessoal, de boca em boca e nas salas de aula.

- Dessa forma, das 12 tribos, somente as 3 equipes da escola-núcleo 1 poderiam estar utilizando as ferramentas tecnológicas para auxiliar no engajamento e mobilização de suas comunidades. Esse núcleo disponibilizou suas redes sociais oficiais para que o grupo de imprensa interno da escola pudesse realizar postagens em feed e nos stories sobre a Gincana (vide Figura a seguir, retirada da rede social da Escola).



Com o acompanhamento e monitoramento das 4 páginas de Diários de Bordo que realizaram postagens², nota-se que houve maior ênfase na cobertura em tempo real dos dias de Gincana. Não houveram muitos conteúdos anteriores às datas de culminância das Gincanas, o que demonstra que a divulgação e mobilização dos integrantes para a Gincana ocorreu sobretudo pessoalmente (com cartazes, avisos em salas de aula e convites pessoais) ou de outras formas informais (grupos de estudantes em Whatsapp). Assim, considera-se que esse resultado esperado foi alcançado parcialmente (vide [Anexo 20](#)).

As demais 8 tribos tiveram uma readequação da Prova de Influencers, sendo desafiados a promover os registros nos dias da Gincana como se fossem repórteres, com a edição de fotos e vídeos em seus aparelhos, porém sem tornar os materiais públicos nas mídias sociais. Ressalta-se que com essa prova, mostramos aos jogadores que eles possuem habilidades que desconhecem, auxiliando na formação de futuros comunicadores.

e.2 Formação de Game Masters nas Escolas-Núcleos

A Formação de Game Masters (GMs) foi criada para atender à necessidade de desenvolver líderes capazes de engajar e impactar positivamente a juventude, especialmente diante dos

² Acesso aos Diários de Bordo das equipes: [Os Iluminados](#), [Eco Tribo](#), [Sport Life](#) e [Fenix](#)

desafios sociais e culturais contemporâneos. O principal objetivo da formação é promover autonomia no uso da metodologia da Gincana, facilitando a replicação dos aprendizados em novos contextos ou projetos futuros.

A estrutura da formação foi planejada para fornecer aos GMs as ferramentas necessárias para inspirar confiança, empatia e autonomia. Durante os meses de julho e agosto, todo o conteúdo programático foi elaborado, e a formação foi dividida em três módulos: “Fase 1 - O Game Master e o Multiverso X”, “Fase 2 - O Game Master e o Poder da Juventude” e “Fase 3 - O Game Master e o Futuro do Planeta”. Os materiais utilizados podem ser encontrados no [Anexo 7](#) e os vídeos em [playlist não listada no YouTube](#).

Em setembro, as aulas começaram a ser disponibilizadas via Google Classroom, seguindo o conceito de "sala de aula invertida". Primeiro, os participantes vivenciaram a prática na Gincana da Jornada X, para depois aprofundar a teoria na Formação de Game Masters. Uma turma de 10 participantes foi formada, composta por jovens que se destacaram nas comissões e Ligas, além dos professores envolvidos, todos convidados a participar. O conteúdo incluiu vídeos curtos, materiais complementares e exercícios sobre temas como histórias e personagens, juventude global, criação de cenários, arquétipos, habilidades essenciais para narrativas envolventes e questões atuais do mundo.

Como resultados observados a partir da partilha entre a turma e dos exercícios entregues, cita-se o desenvolvimento e descobrimento de habilidades interpessoais, o fortalecimento do senso de propósito, a vontade de agir em prol da construção de um mundo melhor e a construção de uma rede de líderes comprometidos com a transformação positiva, utilizando o jogo e a narrativa como ferramentas poderosas de mobilização e engajamento de jovens e comunidades. A seguir lista-se no quadro os nomes dos participantes com seus respectivos certificados de conclusão da Formação.

Participantes Inscritos	Respostas da pergunta “Por que você gostaria de se tornar um Game Master?”	Certificado da Formação Game Master
Ricardo, professor	“Adorei a experiência!”	EVIDÊNCIA AQUI
Marcos, professor	“Realizamos a Gincana X na escola e foi muito produtivo, enriqueceu muito a relação com os estudantes e professores.”	EVIDÊNCIA AQUI
Márcia, professora	“Porque conheci a dinâmica e gostei.”	EVIDÊNCIA AQUI
Thayna, estudante	“Eu acho uma experiência única e incrível para nós [jovens] e para todos!”	EVIDÊNCIA AQUI
Vitória, estudante	“Gostaria de ter mais responsabilidades dentro da escola.”	EVIDÊNCIA AQUI

Marcella, estudante	“Porque quero participar de [outras] decisões e atividades que envolvam os alunos [na escola].”	EVIDÊNCIA AQUI
Joacir, professor	“Achei a experiência [Gincana da Jornada X] bem interessante.”	EVIDÊNCIA AQUI
Anderson, estudante	“Para poder ajudar o próximo.”	EVIDÊNCIA AQUI
Pedro, estudante	-	EVIDÊNCIA AQUI
Gustavo, estudante	“Para dar ideias diferentes de [outras] gincanas.”	EVIDÊNCIA AQUI

4. ARQUIVOS NECESSÁRIOS DA EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES

a. Cronograma de Execução

Documento como [Anexo 1](#).

b. Calendário de Divulgação e Transparência com Validações junto ao Órgão

Documento como [Anexo 2](#).

c. Planilha de Custos Totais do Projeto

Documento como [Anexo 3](#).

d. Relatório de Ponto da Equipe

Documento como [Anexo 4](#).

e. Relatório das Reuniões Internas com Registro Fotográfico

Documento como [Anexo 5](#).

f. Materiais da Gincana da Jornada X

Documento como [Anexo 6](#).

g. Materiais da Formação de Game Masters

Documento como [Anexo 7](#).

h. Relatórios das Atividades de cada núcleo-escola e registro fotográfico

Documento como [Anexo 8](#).

i. Lista de Beneficiários e RH nas Escolas-Núcleos

Documento como [Anexo 9](#).

j. Registro de Acompanhamento de Status com Escolas-Núcleos

Documento como [Anexo 10](#).

k. Registro de Acompanhamento de Status com os participantes da Formação de Game Masters

Documento como [Anexo 11.](#)

l. Relatório Fotográfico de Infraestrutura das Escolas-Núcleos

Documento como [Anexo 12.](#)

m. Relatório Fotográfico dos dias culminantes das Gincanas nas Escolas-Núcleos

Documento como [Anexo 13.](#)

n. Grade horária dos dias culminantes das Gincanas nas Escolas-Núcleos

Documento como [Anexo 14.](#)

o. Comprovante de envio de Ofício de pedido de dados dos participantes do projeto para as Escolas-Núcleos, com os respectivos Ofícios

Documento como [Anexo 15.](#)

p. Plano Pedagógico das Escolas-Núcleos

Documento como [Anexo 16.](#)

q. Declaração de Cessão de Espaço das Escolas-Núcleos

Documento como [Anexo 17.](#)

r. Ofício de Recebimento de Doação pelas Escolas-Núcleos

Documento como [Anexo 18.](#)

s. Melhorias de coleta de dados implementadas pela proponente

Documento como [Anexo 19.](#)

t. Gestão e Monitoramento de Objetivos e Metas

Documento como [Anexo 20.](#)

u. Roteiro de coleta de fotos, vídeos e depoimentos

Documento como [Anexo 21.](#)

5. INFORMAÇÕES ADICIONAIS

O projeto seguiu com o andamento de atividades dentro do cronograma previsto. Apesar da entrada da escola-núcleo 4 ter ocorrido com uma diferença de tempo em relação às outras, não houve prejuízos à qualidade do projeto desenvolvido com esse núcleo devido à dedicação e envolvimento dessa escola-núcleo, com resultados que foram observados nos itens anteriores. Ressalta-se que durante todos os meses de projeto, a equipe se adequou quanto às múltiplas formas de acompanhamento presencial, suporte virtual diário via e-mails e WhatsApp para que todos os núcleos pudessem caminhar relativamente juntos no cronograma, respeitando suas particularidades e necessidades diferentes.

A relação e experiência com a interface da plataforma TransfereGov foi um grande desafio da proponente no primeiro trimestre de trabalho, já que este se trata do primeiro termo de fomento da ONG LiveLab. Como tudo é novidade, todos precisaram se adequar para manter os registros de suas atividades diárias, principalmente pelo trabalho operacional ser majoritariamente via remota. Devido a pouca familiaridade com a plataforma, ocorreram várias trocas de e-mails, ligações telefônicas e um encontro online da equipe do projeto com a equipe do órgão responsável para adequar todos os passos operacionais e manter a transparência de todo o projeto. Como informado no 2º Relatório de Acompanhamento Bimestral, houve uma alteração no formato de recolhimento de dados previsto inicialmente - coleta via aplicativo Gincana da Jornada X por autodeclaração dos participantes - e que ocorreu via listagem enviada pelas escolas-núcleos, com as informações de nome e data de nascimento dos participantes das gincanas. Essa mudança de percurso ocorreu devido às seguintes questões:

- A escola-núcleo número 2 optou pelo uso de listas nominais nas vésperas do dia da Gincana, por estarem com dificuldades de engajamento e organização interna - vide outros detalhes em Atas presentes no Anexo 8, item 4 deste relatório.
- A escola-núcleo número 3 possui uma questão específica, por ter a maior parte de salas de estudantes do Ensino Fundamental I Anos Iniciais, ou seja, crianças de 6 a 10 anos aproximadamente. Devido a questões de proteção de uso de dados do público infantil, somente jovens acima de 13 anos podem se cadastrar e utilizar o aplicativo da Gincana da Jornada X, ou seja, estudantes dos 8º e 9º anos, Fundamental II Anos Finais, que em sua maioria possuem em torno de 13 a 14 anos. Dessa forma, foram realizadas listas nominais com a maior parte dos jogadores, o que gera maior perda de informações e registros.

- A escola-núcleo número 4 optou por realizar a Gincana no formato totalmente offline, ou seja, sem uso de aplicativo desde o início, o que dificultou o recolhimento de dados pessoais dos estudantes (nome completo e data de nascimento) para comprovação de participação e de alcance dos resultados previstos, uma vez que todo o processo da Gincana aconteceu por meio de listas manuais e há maior perda de informações e registros.

A alteração no formato e as escolhas feitas pelas escolas-núcleos levaram a variações significativas na qualidade e completude dos dados coletados. A falta de padronização e o uso de formatos alternativos (listas manuais) podem afetar a precisão dos registros e a capacidade de analisar o desempenho e a participação dos estudantes. Como forma de solucionar essas intercorrências, foi enviado um Ofício para oficializar o pedido dos dados dos participantes e a partir do retorno com respostas entre os meses de Agosto e Setembro, foi possível preencher a Lista de Beneficiados nas Escolas-Núcleos que segue neste relatório como [Anexo 9](#).

Durante todo o contato com as escolas-núcleos, os maiores pontos de atenção da equipe foram sempre com as diferentes realidades que cada uma possui. Por questões de cuidado, ambas as mentoras ficaram disponíveis em São Paulo nas datas de proximidade de culminância das Gincanas, reforçando as visitas presenciais ao findar de Maio e no mês de Junho, para não influenciar negativamente no período de fechamento de semestre, provas finais e recesso previsto nos calendários dos 4 núcleos. Além disso, toda a equipe se organizou para estarem presentes nos dias de culminância das Gincanas, a fim de auxiliar na distribuição e no envio dos materiais esportivos doados ([Anexo 18](#)) e nas coletas de registros fotográficos, audiovisuais e de depoimentos dos participantes ([Anexo 13](#)).

Ainda, a fim de mitigar problemas futuros, foram implementadas algumas estratégias e melhorias de processo como: acréscimo de etapa de treinamento-reunião para Comissão da Gincana e para Game Masters antes da data de culminância da Gincana a fim de garantir a correta implementação do aplicativo; atualização do protocolo de coleta de dados, levando em consideração as limitações específicas de cada escola-núcleo (apresentado no [Anexo 19](#)), que também explorou alternativas seguras para a coleta de dados de crianças, respeitando as restrições de proteção de dados para menores de 13 anos e possibilitando uma aplicação futura do projeto mais adequada para a faixa etária mais infantil.

A partir do momento de cuidado e feedbacks internos da equipe em julho, foram levantados pontos em relação à gestão financeira e administrativa, formalização de contratações,

execução das atividades do cronograma e inclusão dos participantes nos dias das Gincanas. A partir dessas percepções, realizamos uma análise detalhada para identificar ajustes e melhorias necessários para as próximas fases do projeto no segundo semestre letivo, sendo eles:

1. Gestão Financeira e Administrativa

Desafios Identificados:

- Dificuldade em movimentar o dinheiro.
- Falta de clareza nos procedimentos para lançamento de fornecedores e pagamentos dentro do TransfereGov, especialmente para cadastrar credores.

Ajuste Sugerido: Melhorar o entendimento dos trâmites administrativos através de um treinamento estruturado e com suporte contínuo da plataforma do Ministério.

2. Processos de Contratação e Formalização

Desafios Identificados:

- Saída de membros da equipe e a necessidade de rescisão contratual na plataforma TransfereGov.
- Necessidade de adequação de contratos de Pessoa Física para Pessoa Jurídica.

Ajuste Sugerido: Revisar com maior antecedência os processos burocráticos de contratação e desligamento de membros, garantindo a correta formalização dos ajustes contratuais, e passar a acrescentar um prazo de um mês no cronograma do projeto, quando em fase de submissão do Plano de Trabalho, somente para questões jurídicas e de contratação de equipe

3. Execução das Atividades e Inclusão

Desafios Identificados:

- Inclusão e Acessibilidade: escolas estaduais não possuem profissionais específicos que acompanham e auxiliam na inclusão de PCDs como as municipais, dessa forma alguns estudantes com deficiência ou necessidades especiais (crises de pânico/ansiedade e autismo) não estavam acompanhados no dia da Gincana,

gerando desafios no acompanhamento dessas crianças e jovens durante a grande movimentação que esse dia gera no espaço escolar.

- Engajamento das Tribos: Tribos mostraram níveis desiguais de engajamento.

Ajuste Sugerido: Implementar ações de meditação e controle emocional para acalmar os estudantes em situações de estresse, além de adaptar espaços com atividades específicas para incluir estudantes de todas as idades e condições.

4. Comunicação e Alinhamento no Ambiente Escolar

Desafios Identificados:

- Falta de Alinhamento: Estudantes e membros da comissão demoraram a entender suas responsabilidades, indicando que as instruções não estavam sendo transmitidas de forma eficiente.
- Centralização de Decisões: Houve centralização das decisões nas mãos de um único coordenador, prejudicando a disseminação de informações.
- Falta de Participação no Diário de Bordo: Pouca participação dos estudantes no registro de atividades nas redes sociais e diários de bordo.

Ajuste Sugerido: Reuniões extras com os estudantes da comissão, seguindo um modelo similar ao utilizado com os Embaixadores X, além de um treinamento prévio sobre pontuação e organização das provas. A criação de tutoriais mais claros e o acompanhamento de um maior número de membros da equipe da LiveLab também são essenciais.

5. Engajamento e Resultados da Gincana

Desafios Identificados:

- A centralização da liderança de Game Masters e alguns professores prejudicou o protagonismo juvenil e a colaboração.
- Desmotivação de algumas tribos que se sentiram prejudicadas no processo.

Ajuste Sugerido: Reavaliar a metodologia de engajamento, buscando maior protagonismo juvenil e descentralização das decisões. Garantir que as provas sejam mais inclusivas e que o processo seja transparente para todos, além de fomentar atividades de engajamento entre os participantes, como a criação antecipada de diários de bordo.

Assim, a fase de “Check” deste ciclo PDCA revelou uma série de oportunidades de melhoria que começaram a ser implementadas para as atividades da ONG durante o segundo semestre do ano. As próximas etapas do projeto ganharam processos mais claros, tanto administrativos quanto operacionais. Ainda, estão sendo estudadas alternativas para facilitar o alinhamento mais eficaz entre a equipe do projeto e as instituições beneficiárias, para aumentar o engajamento e protagonismo dos estudantes, alinhado aos valores da Gincana da Jornada X.

Por fim, como pontos de melhoria e amadurecimento que esse projeto permitiu, citam-se como exemplo: experiência de projeto com verba provida de emenda parlamentar; fechamento de parceria com órgão da esfera federal (Ministério do Esporte); formalização e contratações de equipe via CNPJ; Relatório individual de Ponto Mensal; aprimoramento do Aplicativo da Gincana da Jornada X; sistematização, padronização e melhoria do modelo do Oráculo dos Superpoderes - ferramenta de medição de competências socioemocionais; cuidado e feedbacks da equipe do projeto; Implementação da Formação de Game Masters.

6. AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES

As referidas notas apresentam a avaliação da entidade sobre os itens solicitados, considerando os 4 núcleos envolvidos.

Quesitos	Nota	Justificativa
(a) Cumprimento da meta de beneficiados	4	A expectativa prevista de número médio de envolvidos nos núcleos para essa primeira etapa (início do processo de mobilização com a formação da Comissão da Gincana) é de 800 participantes, conforme apresentado no Plano de Trabalho aprovado. Conforme apresentado no item 5, anteriormente, esse número foi fechado em 2.509, portanto considera-se que a meta de beneficiados foi atendida e superada em 3 vezes. Já na formação de Game Masters, houveram um total de 10 participantes inscritos, com integrantes de 3 das 4 escolas-núcleos. Portanto, considera-se que esse resultado foi parcialmente atendido.
(b) Envolvimento dos Recursos Humanos	5	Neste momento toda a equipe se organizou para estar presentes nos dias de gincanas para auxiliar na distribuição e no envio dos materiais esportivos que foram doados para as escolas e nos registros fotográficos, audiovisuais e de depoimentos. Para que a Formação de Game Masters fosse possível, a equipe se encontrou mais uma vez presencialmente para realizar as gravações. Esses momentos de encontro foram importantes para fortalecer os vínculos e a parceria. Todos os materiais e documentos foram entregues no prazo, portanto considera-se que houve um excelente trabalho em equipe.
(c.1) Oferta das modalidades pactuadas - Núcleo 1	5	As modalidades ofertadas foram: Mutirão de Arrecadação de Roupas e Alimentos para o Rio Grande do Sul; Esportes e Jogos - Pega Bandeira, Queimada, Basquete e Futebol; Influencers; Quiz de Perguntas e respostas - Temas Meio Ambiente, Geografia, Matemática, Artes; Desenho e Pintura em

		Tela; Slam e batalha de poesias. Todas constam registradas na Grade Horária da Gincana. Já as fotos da Gincana estão presentes no item 4 denominado como “Relatório Fotográfico dos dias culminantes das Gincanas nas Escolas-Núcleos”.
(c.2) Oferta das modalidades pactuadas - Núcleo 2	4	As modalidades ofertadas foram: Mutirão de Arrecadação de itens para a Festa Junina da Escola; Esportes e Jogos - Queimada, Handebol, Pega Bandeira, Corrida de obstáculos/circuito; Quiz de Perguntas e respostas - Tema Cidade de São Paulo; Influencers. Todas constam registradas na Grade Horária da Gincana. Já as fotos da Gincana estão presentes no item 4 denominado como “Relatório Fotográfico dos dias culminantes das Gincanas nas Escolas-Núcleos”.
(c.3) Oferta das modalidades pactuadas - Núcleo 3	5	As modalidades ofertadas foram: Mutirão para Cuidado, Limpeza e Conscientização dos espaços da escola, patrimônio público e coletivo; Esportes e Jogos - Vôlei, Futebol, Queimada, Corrida de obstáculos/circuito; Quiz de Perguntas e Respostas - Tema Multidisciplinar; Influencers. Todas constam registradas na Grade Horária da Gincana. Já as fotos da Gincana estão presentes no item 4 denominado como “Relatório Fotográfico dos dias culminantes das Gincanas nas Escolas-Núcleos”.
(c.4) Oferta das modalidades pactuadas - Núcleo 4	5	As modalidades ofertadas foram: Mutirão de Arrecadação de Materiais para Construção de Brinquedos com reciclados; Esportes e Jogos - Futebol e Pênaltis, Queimada; Quiz de Perguntas e Respostas, estilo Torta na Cara - Tema Atualidades; Influencers. Todas constam registradas na Grade Horária da Gincana. Já as fotos da Gincana estão presentes no item 4 denominado como “Relatório Fotográfico dos dias culminantes das Gincanas nas Escolas-Núcleos”.
(d.1) Estrutura dos locais de atendimento - Núcleo 1	5	A escola possui boa infraestrutura para receber a gincana, com aparelho de som, pátio e quadra. Fotos do local se encontram no item 4 como “Relatório Fotográfico de Infraestrutura das Escolas-Núcleos” deste Relatório.
(d.2) Estrutura dos locais de atendimento - Núcleo 2	4	A escola possui espaço, porém seu aparelho de som não é potente. Fotos do local se encontram no item 4 como “Relatório Fotográfico de Infraestrutura das Escolas-Núcleos” deste Relatório.
(d.3) Estrutura dos locais de atendimento - Núcleo 3	5	A escola está preparada para receber a gincana. Possuem aparelho de som e bastante espaço para as brincadeiras e esportes. Fotos do local se encontram no item 4 como “Relatório Fotográfico de Infraestrutura das Escolas-Núcleos” deste Relatório.
(d.4) Estrutura dos locais de atendimento - Núcleo 4	5	A escola está preparada para receber a gincana. Possuem amplo espaço e quadras. Fotos do local se encontram no item 4 como “Relatório Fotográfico de Infraestrutura das Escolas-Núcleos” deste Relatório.

7. REGISTROS FOTOGRÁFICOS E PUBLICAÇÕES

Os registros fotográficos das reuniões da equipe de recursos humanos, junto às escolas-núcleos e beneficiados do projeto, da infraestrutura de cada núcleo e de cada Gincana em seu respectivo núcleo se encontram nos relatórios e anexos citados anteriormente.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, o projeto cumpriu com êxito seus objetivos de incentivar a prática de atividade física e esporte, contribuindo para o combate ao sedentarismo, a criação de comunidades escolares mais ativas e unidas e no incentivo aos hábitos saudáveis entre crianças e jovens. A execução seguiu o cronograma de execução, a metodologia e os objetivos específicos aprovados previamente no Plano de Trabalho, sendo descritos os resultados esperados com suas respectivas métricas de controle de qualidade. O relatório também incluiu o registro detalhado das ações realizadas pela equipe envolvida, com a documentação comprobatória e uma análise dos desafios enfrentados durante a implementação. Com base nos feedbacks recebidos, melhorias já foram e continuam sendo implementadas para garantir a sustentabilidade e ampliação dos resultados obtidos em outros projetos futuros.

Por fim, gostaríamos de registrar nosso agradecimento ao apoio do Ministério do Esporte, que foi essencial para a realização deste projeto. Reconhecemos a importância do investimento de verbas públicas, destinadas por meio de emenda parlamentar, na promoção da saúde, cidadania e qualidade de vida. Estamos abertos a futuras parcerias, certos de que, juntos, podemos continuar a expandir iniciativas que incentivem o desenvolvimento integral da juventude.

Santos, 15 de setembro de 2024.



Paulo Roberto Pereira
Presidente

live lab
INOVAÇÃO SOCIAL