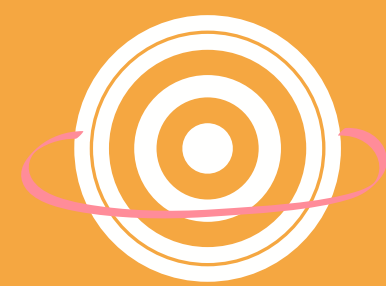




RELATÓRIO GINCANA DA JORNADA DCNTs

ANO 2024

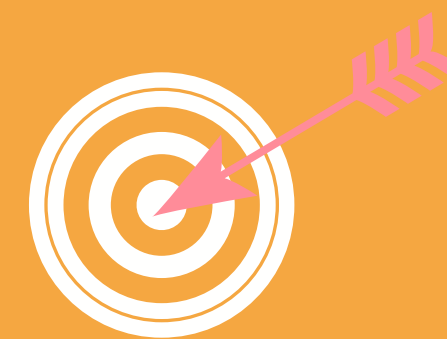


OBJETIVO GERAL

Implementar atividades de conscientização sobre as Doenças Crônicas não Transmissíveis (DCNTs) no Instituto Reciclar.

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.



OBJETIVO ESPECÍFICO

Trabalhar atividades lúdicas sobre os principais fatores de risco associados às DCNT's: alimentação, sedentarismo e consumo de tabaco e álcool, como também à saúde mental.

Promover a formação de Game Masters, capacitando-os na metodologia do projeto, facilitando a interação com os jovens e aprofundando a discussão dentro da temática do ODS 3.

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 Gincana
4. Os Bastidores
5. Os Impactos
6. Conclusão
7. Anexo



Histórico do projeto

Histórico do PROJETO



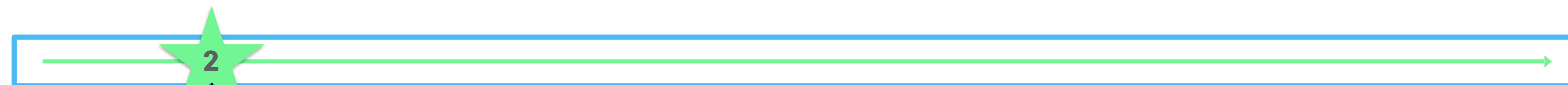
1

Roche

PRIMEIRO ANO DE PARCERIA

Em 2022, realizamos a Gincana da Jornada X na Escola Estadual Deputado Augusto Amaral, em São Paulo (SP), envolvendo a comunidade escolar na busca por soluções práticas para prevenir fatores de risco das CCNTs, como tabagismo, álcool, sedentarismo e má alimentação. O sucesso da iniciativa, que promoveu conscientização e hábitos saudáveis, foi o ponto de partida para nossa parceria com a Roche. [O projeto também alcançou destaque como finalista no FórumDCNTs 2023.](#)



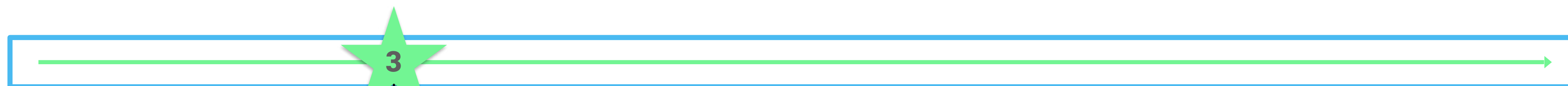


SEGUNDO ANO DE PARCERIA

Em 2023, a Jornada X no Cedesp, em São Paulo (SP), promoveu aprendizado prático e soluções para prevenir fatores de risco como tabagismo, álcool, sedentarismo e má alimentação. Como resultado, 23% dos jovens participantes tentaram abandonar o tabaco e/ou álcool, 83% ampliaram seus conhecimentos e 63% passaram a discutir os temas em família. [O projeto conquistou o 4º lugar no Fórum DCNTs 2024.](#)



Histórico do PROJETO



TERCEIRO ANO DE PARCERIA

Em 2024, o projeto foi realizado no Instituto Reciclar, no Jaguaré, São Paulo (SP). Personalizado a partir de experiências anteriores, o jogo teve foco na qualidade de vida e na prevenção de doenças crônicas não transmissíveis. Pela primeira vez, o tema saúde mental foi incluído, em resposta às diversas demandas recebidas no projeto anterior. Além disso, foram abordados tabagismo, álcool, sedentarismo e alimentação inadequada, com missões adaptadas à realidade dos participantes.



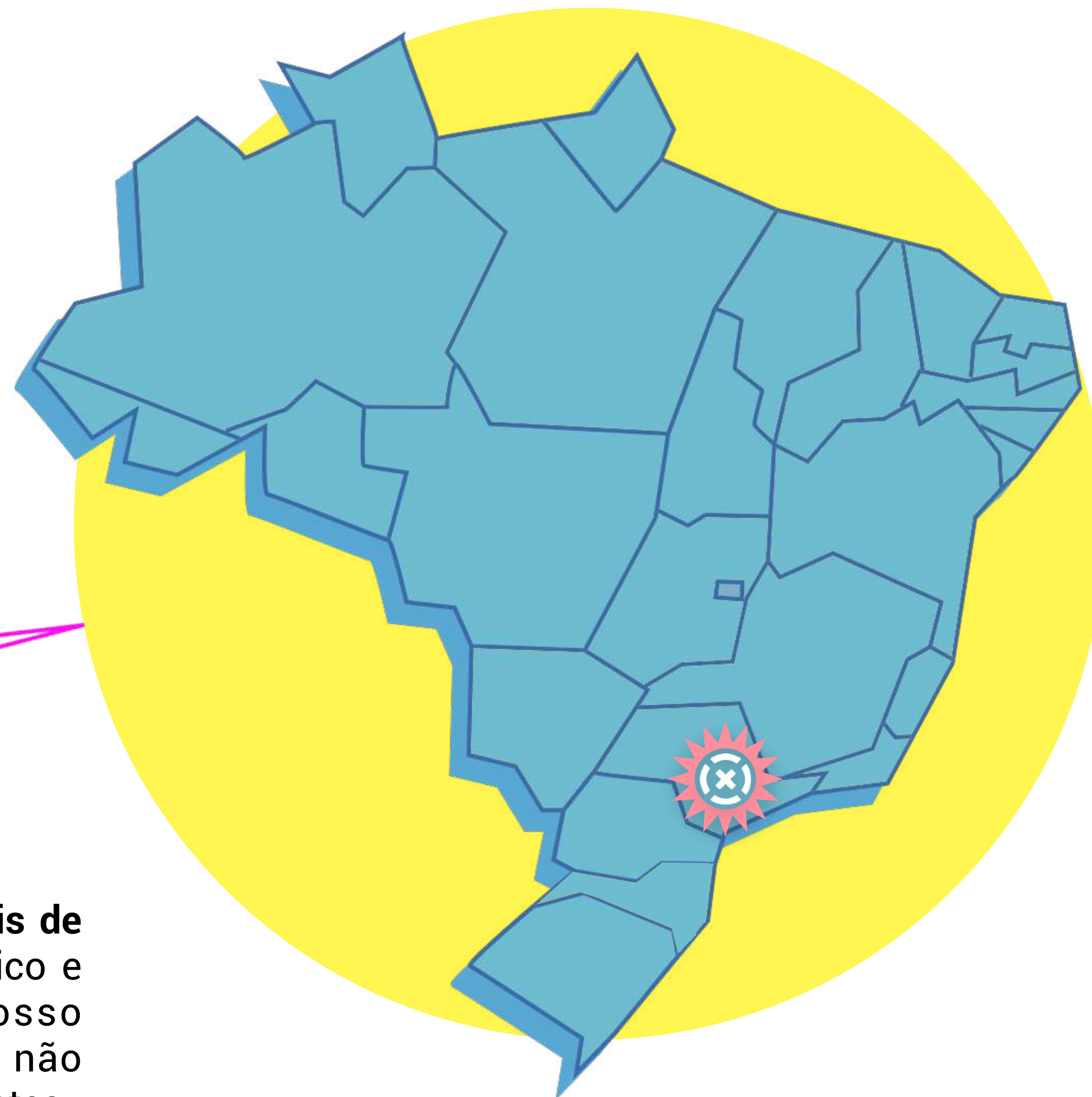
Histórico do PROJETO

Roche

CEDESP CEBASP
COMUNIDADE EM FOCO JAGUARÉ I

instituto
reciclar

Ao longo de três anos, o projeto já **impactou diretamente mais de 500 pessoas**, promovendo conscientização, aprendizado prático e hábitos saudáveis. A cada edição, fortalecemos nosso compromisso com a prevenção de doenças crônicas não transmissíveis e a melhoria da qualidade de vida dos participantes.





A Metodologia

A Metodologia



A Gincana da Jornada X tem como objetivo estimular a educação integral de crianças e jovens, **promovendo o protagonismo social e comunitário, o empreendedorismo e a consciência socioambiental**. Fundamentada nas 10 competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), nos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da ONU e no relatório *Reimaginar nossos futuros juntos: um novo contrato social para a educação* da Unesco, a Gincana busca resgatar a autonomia da maior geração de jovens da história e ajudá-los a descobrir sua melhor versão.

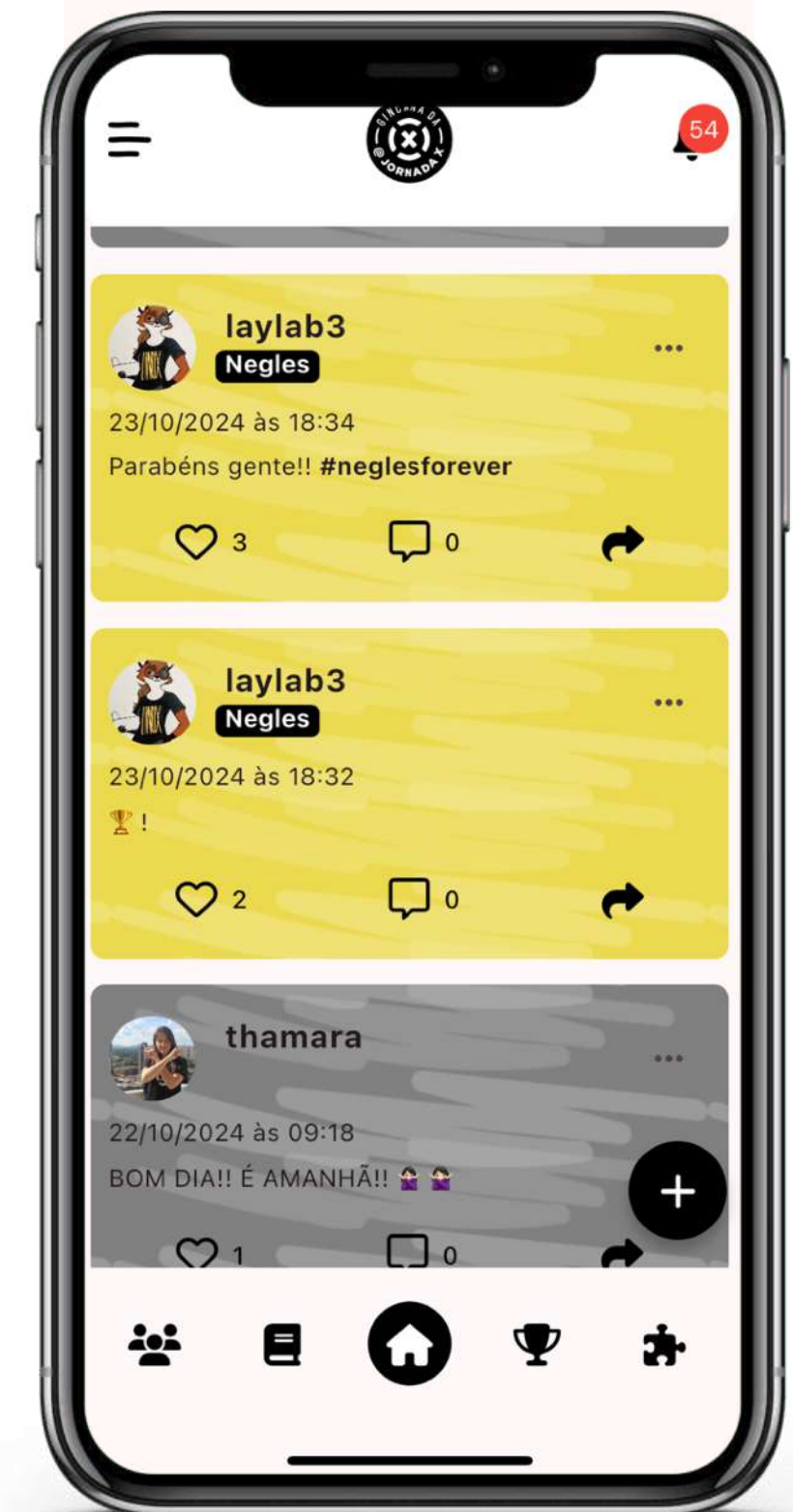
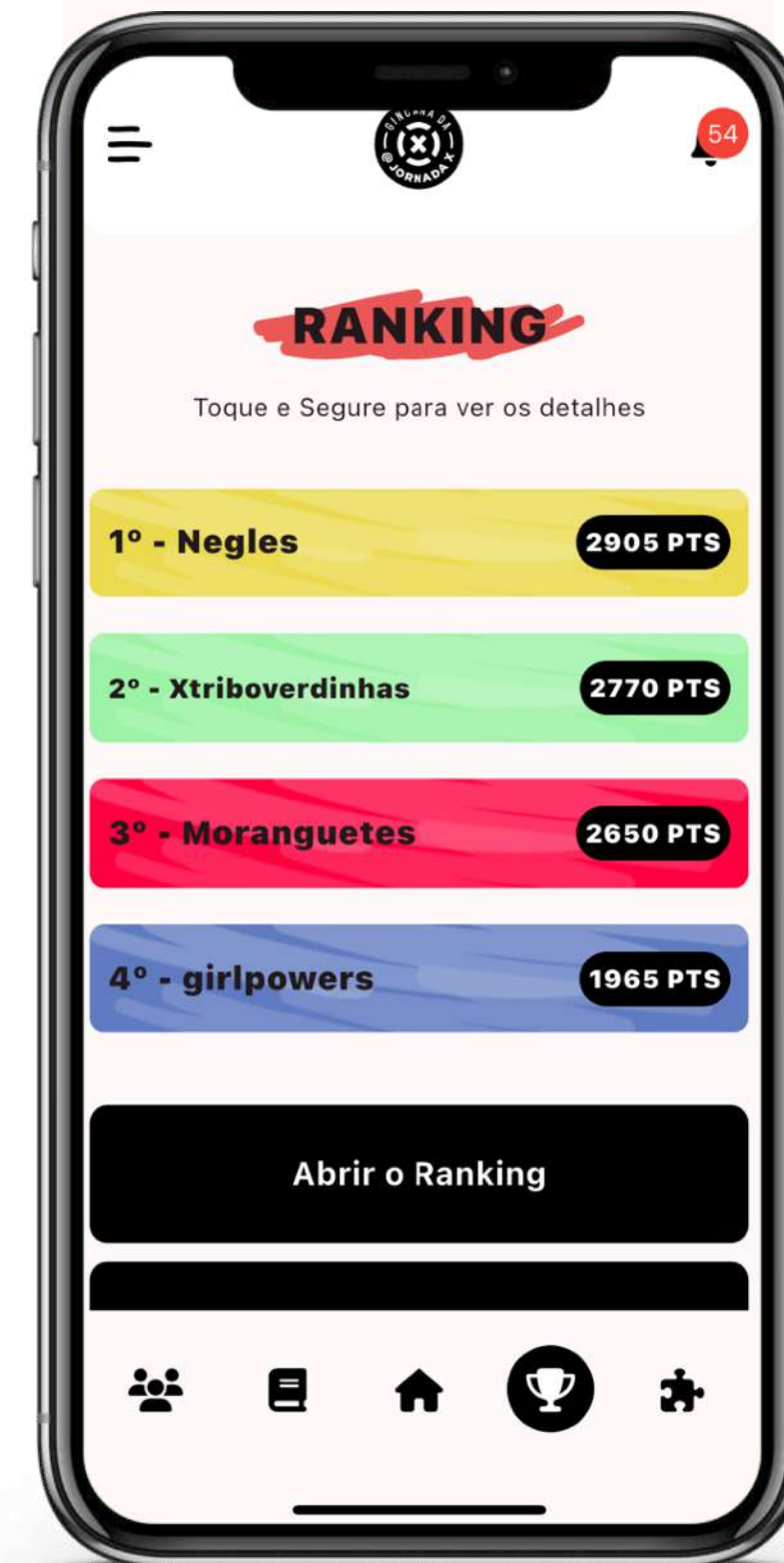
O projeto desconstrói a ideia de que transformar o mundo exige grandes recursos, tempo e sacrifícios. Com princípios simples e acessíveis – **FREE (livre), FAST (rápido), FUN (divertido) e FANTASTIC (fantástico)** –, a Gincana combina aprendizado com diversão, incentivando a criatividade e a ação coletiva.

A jornada é estruturada em **seis missões**, que mobilizam e engajam a comunidade escolar. Por meio do **aplicativo** da Gincana, essas missões orientam estudantes e comunidades na construção conjunta do evento, promovendo a “coopetição” (cooperação e competição) em atividades esportivas, culturais, artísticas, sociais e ambientais.

Com a parceria com a Roche, a gincana foi personalizada com o objetivo de trabalhar o ODS 3 (Saúde e Bem-Estar) com os jovens, por meio de missões voltadas à **qualidade de vida e à prevenção de doenças crônicas não transmissíveis**. Temas como tabagismo, consumo de álcool, sedentarismo, alimentação inadequada e saúde mental foram abordados. O jogo foi adaptado à realidade do **Instituto Reciclar**, no Jaguaré, São Paulo (SP), e envolveu diretamente **90 jovens** estudantes, em uma experiência transformadora de **aprendizado e ação coletiva**.

A Metodologia

Telas do aplicativo "Gincana da Jornada X"



A Metodologia



O **envolvimento dos voluntários no projeto tem evoluído** a cada ano, assumindo um papel cada vez mais estratégico.

No primeiro ano, os voluntários participaram como **árbitros** das provas da gincana, com uma atuação pontual e presencial, avaliando as atividades propostas e garantindo a transparência e o engajamento da competição.

No segundo ano, os voluntários assumiram o papel de **especialistas**, contribuindo diretamente para o desenvolvimento das soluções criadas pelos jovens. Nesse formato, participaram presencialmente em dois encontros, orientando e inspirando os jovens.

Neste ano, demos um passo além ao capacitar os voluntários como **Game Masters**, um papel central e desafiador. Para isso, eles passaram por uma formação intensiva, totalizando **17 horas** de atividades remotas e presenciais (primeiro, quarto e quinto encontro).

Os **Game Masters** são guias que incentivam os jovens a **reconhecerem suas habilidades únicas e fortalecerem a autoconfiança, promovendo a colaboração e o senso de comunidade**. Mais do que facilitadores, ajudam os participantes a desenvolver resiliência e enxergar desafios como oportunidades de aprendizado.

Os **Game Masters** fazem perguntas desafiadoras, estimulando soluções criativas e preparando os jovens para superar limites. Sua **visão estratégica do jogo** permite antecipar ações e conduzir as missões de forma colaborativa.

Cronograma da Formação de Game Master:

- Fase 1: Game Master e o Universo X - data: 29/08
- Fase 2: Game Master e o Poder da Juventude - data: 03/09
- Fase 3: Game Master e o Futuro do Planeta - data: 05/09
- Fase 4: Game Master em Ação - data: 25/09

A Metodologia



O projeto foi desenvolvido levando em consideração as necessidades, restrições e solicitações do **Instituto Reciclar**, buscando alinhar nossa metodologia às realidades da instituição.

Para atender às demandas identificadas, toda a estrutura da gincana foi adaptada e reduzida a **cinco encontros presenciais**, garantindo um formato mais compacto e viável, sem comprometer a qualidade das atividades e o impacto desejado.

1º Encontro: Missão 0, 1 e 2 - data: 11/09

Apresentação da Gincana, chamado dos Agentes X, formação das ligas, entrada no aplicativo e dinâmicas de integração com jovens e Game Masters. Ligas formadas:

GMs: Renata e Cecilia - Liga Moranguetes (rosa)

GMs: Erick e Karine - Liga Verdinhas (verde)

GMs: Djalma e Anderson - Liga Negles (amarelo)

GMs: Natália e Bruna - Liga Girlpowers (azul)

2º Encontro: Missão 03 - data: 25/09

Foco na regulação emocional baseado nos ensinamento de Tal Ben-Shahar, com técnicas de respiração, conversa sobre emoções e reflexões sobre autocuidado. Os jovens avançaram no jogo convidando os demais para suas Tribos.

3º Encontro: Missão 04 - data: 09/10

Preparação para as provas da Gincana com dinâmicas interativas, divisão de responsabilidades nas tribos e uso do Oráculo para trabalhar o autoconhecimento.

4º Encontro: Dia da Gincana - data: 23/10

Realização das provas da gincana, promovendo competição, cooperação e aprendizado prático com diversas atividades.

5º Encontro: Missão 05 - data: 06/11

Encerramento com reflexões sobre gratidão e os 3R's da mudança para ter uma vida mais saudáveis. Finalização com dinâmicas de feedback e entrega de certificados.



1º Encontro: Missão 0, 1 e 2.



2º Encontro: Missão 03.



3º Encontro: Missão 04.



5º Encontro: Missão 05.



Os Bastidores

Os Bastidores



Os bastidores da Gincana da Jornada X envolveram **30 reuniões** estratégicas para garantir o sucesso do projeto.

Foram **16 reuniões internas**, focadas em planejamento e ajustes; **6 com a Roche**, para alinhar a parceria e gerar mais integração com os Game Master; e **8 com o Instituto Reciclar** e a comissão da Gincana, assegurando a adaptação à realidade da instituição e às necessidades dos jovens.

Essa intensa articulação entre os diferentes atores reforça o compromisso do projeto em criar uma experiência transformadora, cuidadosamente planejada e executada em sintonia com as necessidades e os objetivos de todos os envolvidos.





A Gincana

A Gincana da Jornada X aconteceu no dia 23 de outubro, reunindo Game Masters, as quatro Tribos de jovens, equipes da Roche, Instituto Reciclar e LiveLab, em uma celebração de aprendizado e cooperação. Durante o evento, as atividades foram avaliadas por árbitros formados por duplas compostas por integrantes dessas equipes, garantindo um julgamento justo e colaborativo.

HORÁRIO		PROVAS X	ÁRBITRO
INÍCIO	FIM		
14:00	14:10	Abertura e grito de garra	
14:10	14:45	Prova Obrigatória: Esporte (Circuito)	Flávia e Fezão
14:45	15:00	Prova Regional: Geringoças Tecnológicas	Vivian e Laura
15:00	15:20	Prova Obrigatória: Influencer	Vitória e Adriana
15:20	15:40	Lanche	
15:40	16:05	Prova Obrigatória: Conhecimento Gerais	Flávia e Laura
16:05	16:20	Prova Obrigatória: Mutirão	Vivian e Adriana
16:20	16:50	Prova Obrigatória: Show de Talentos	Vitória e Fezão



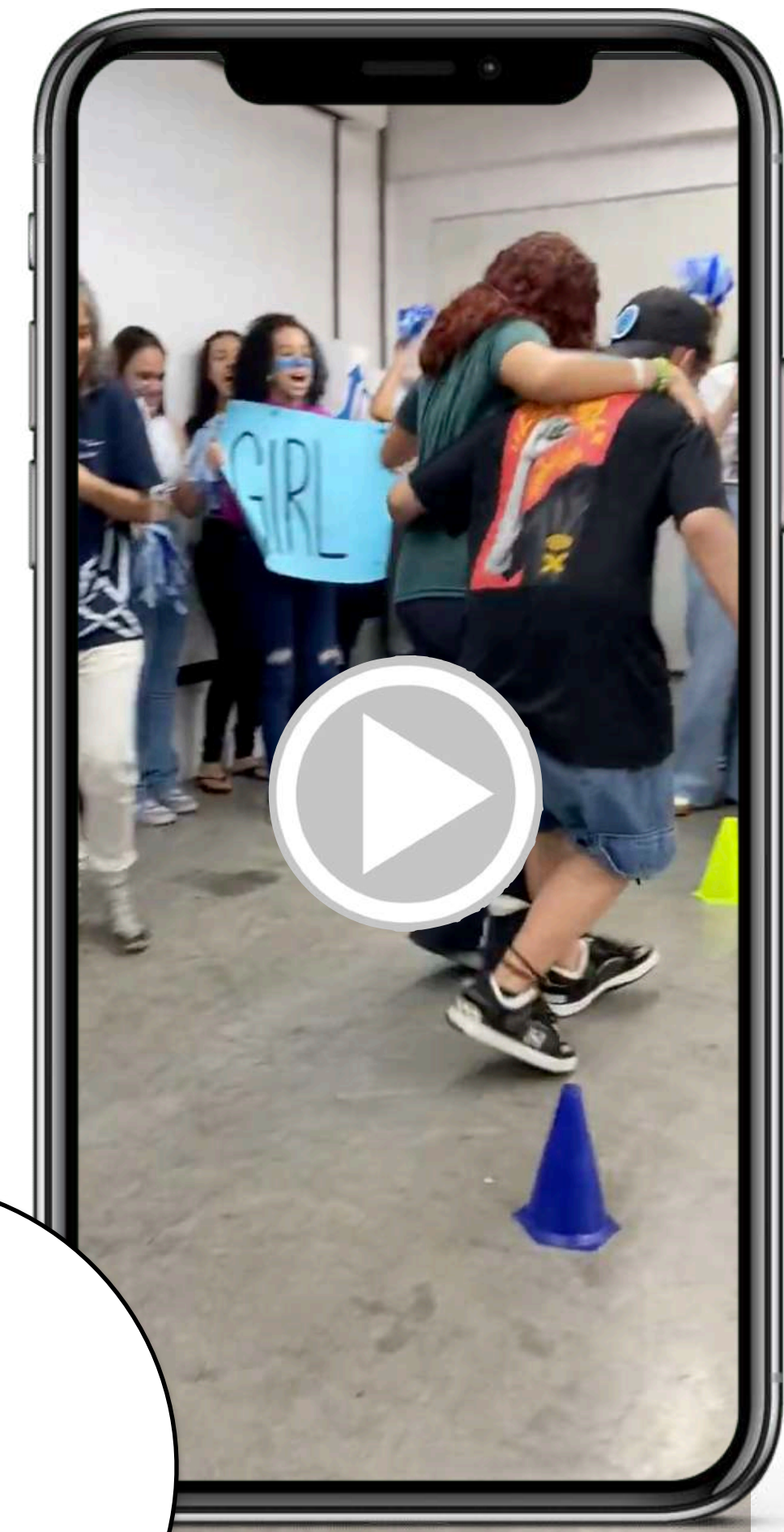
4º Encontro: Tribos no dia da Gincana.



A prova de "**Esporte**" teve como objetivo mostrar que **praticar exercícios pode ser divertido** e emocionante.

Em times mistos, com 5 participantes por tribo, os jovens completaram um circuito repleto de desafios, onde a **participação ativa dos Game Masters somava pontos extras**.

A torcida animou a competição com danças, músicas e gritos de garra, criando um ambiente de muita energia. A **competição saudável foi priorizada**, com atenção ao respeito e às boas condutas. Penalidades foram aplicadas de forma didática, garantindo o aprendizado e a diversão de todos.

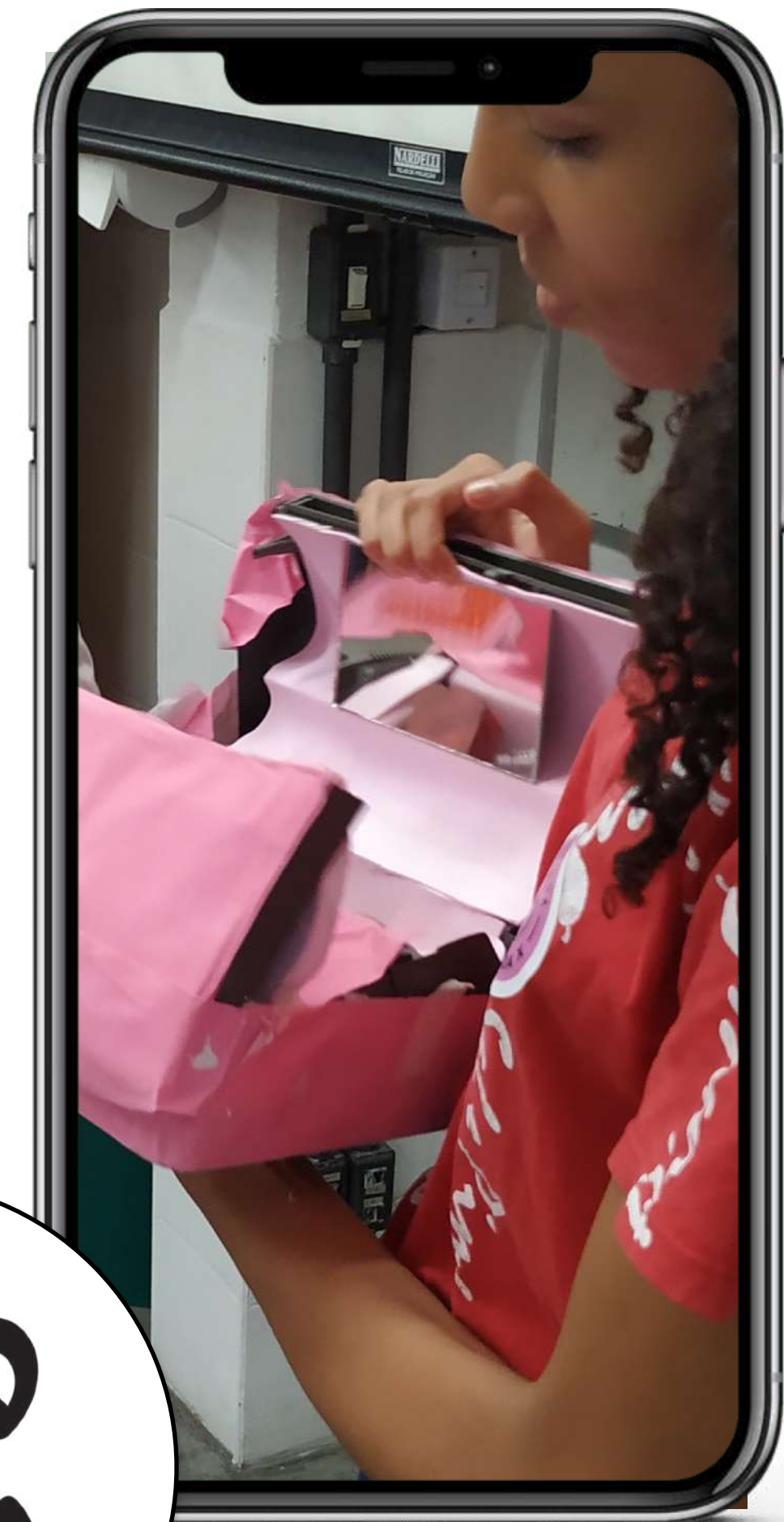




A prova de "**Geringonças Tecnológicas**", criada pela instituição, desafiou as tribos a transformar itens tecnológicos antigos em novas invenções.

As tribos criaram projetor com câmera antiga, mimeógrafo transformado em maleta de maquiagem, jogo de tênis e protetor de sapato, demonstrando **criatividade e reutilização de materiais**.

Essa atividade faz parte da metodologia da Gincana, aproveitando o engajamento dos jovens para realizar projetos inovadores que atendem aos objetivos da instituição.





A prova "**Influencer**" teve como objetivo não apenas estimular a criatividade das tribos na criação de vídeos, mas também acessar as famílias com informações importantes sobre a Gincana.

Ao compartilhar **receitas saudáveis que passaram de geração em geração**, os participantes não só promoviam hábitos saudáveis, mas também **envolviam seus familiares**, transmitindo os valores da competição de forma educativa.

Além disso, os vídeos foram uma excelente oportunidade para divulgar o trabalho das tribos, utilizando as **redes sociais como ferramenta de aprendizado** e para fortalecer a conexão entre as famílias e o projeto.





Procurar

Para você

LIVE

Explorar

Seguindo

Carregar

Perfil

Mais

Entrar

Empresa

Programa

Termos e Políticas

Mais

© 2024 TikTok



xtribomoranguete xtribomoranguete

Seguir

Mensagem



1 Seguindo 13 Seguidores 27 Curtidas

Ainda sem descrição.

Vídeos

Curtido

Mais recentes

Popular



2013



318

Procurar

Para você

LIVE

Explorar

Seguindo

Carregar

Perfil

Mais

Entrar

Empresa

Programa

Termos e Políticas

Mais

© 2024 TikTok



_triboxnegles_777 Xtribo NEGLES

Seguir

Mensagem



5 Seguindo 39 Seguidores 96 Curtidas

Ainda sem descrição.

Vídeos

Curtido

Mais recentes

Popular



632

Procurar

Para você

LIVE

Explorar

Seguindo

Carregar

Perfil

Mais

Entrar

Empresa

Programa

Termos e Políticas

Mais

© 2024 TikTok



xtribogirlpowers xtribogirlpowers

Seguir

Mensagem



8 Seguindo 17 Seguidores 37 Curtidas

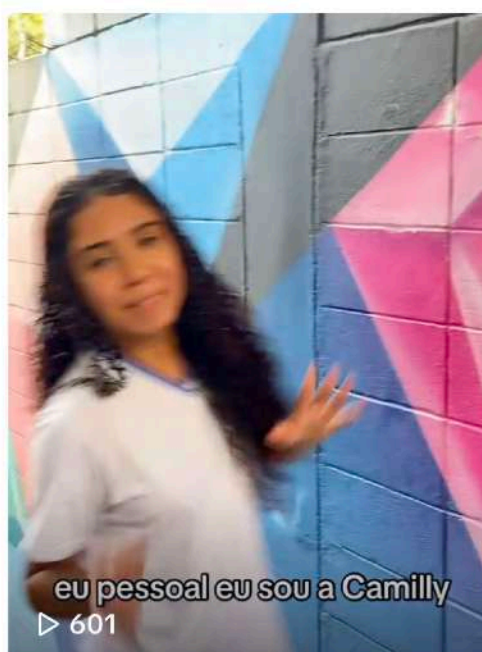
Ainda sem descrição.

Vídeos

Curtido

Mais recentes

Popular



eu pessoal eu sou a Camilly
601

Procurar

Para você

LIVE

Explorar

Seguindo

Carregar

Perfil

Mais

Entrar

Empresa

Programa

Termos e Políticas

Mais

© 2024 TikTok



xtriboverdinhas Xtriboverdinhas

Seguir

Mensagem



1 Seguindo 25 Seguidores 135 Curtidas

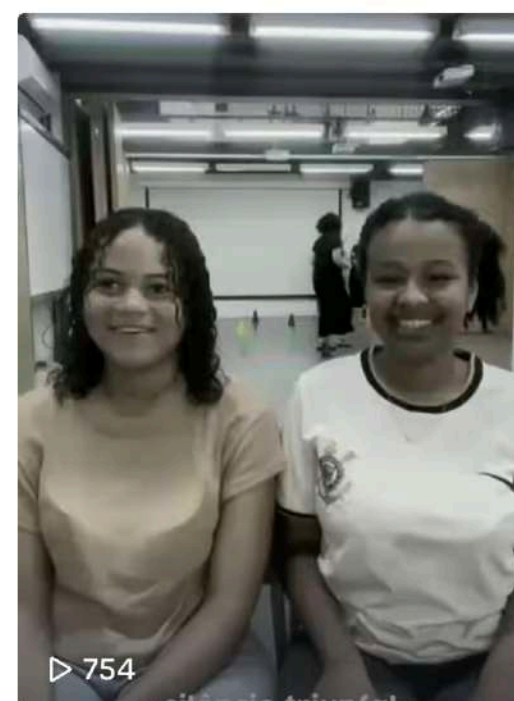
Precisamos da sua ajuda para uma missão super secreta.. Nos sigam,p descobrimos

Vídeos

Curtido

Mais recentes

Popular



754



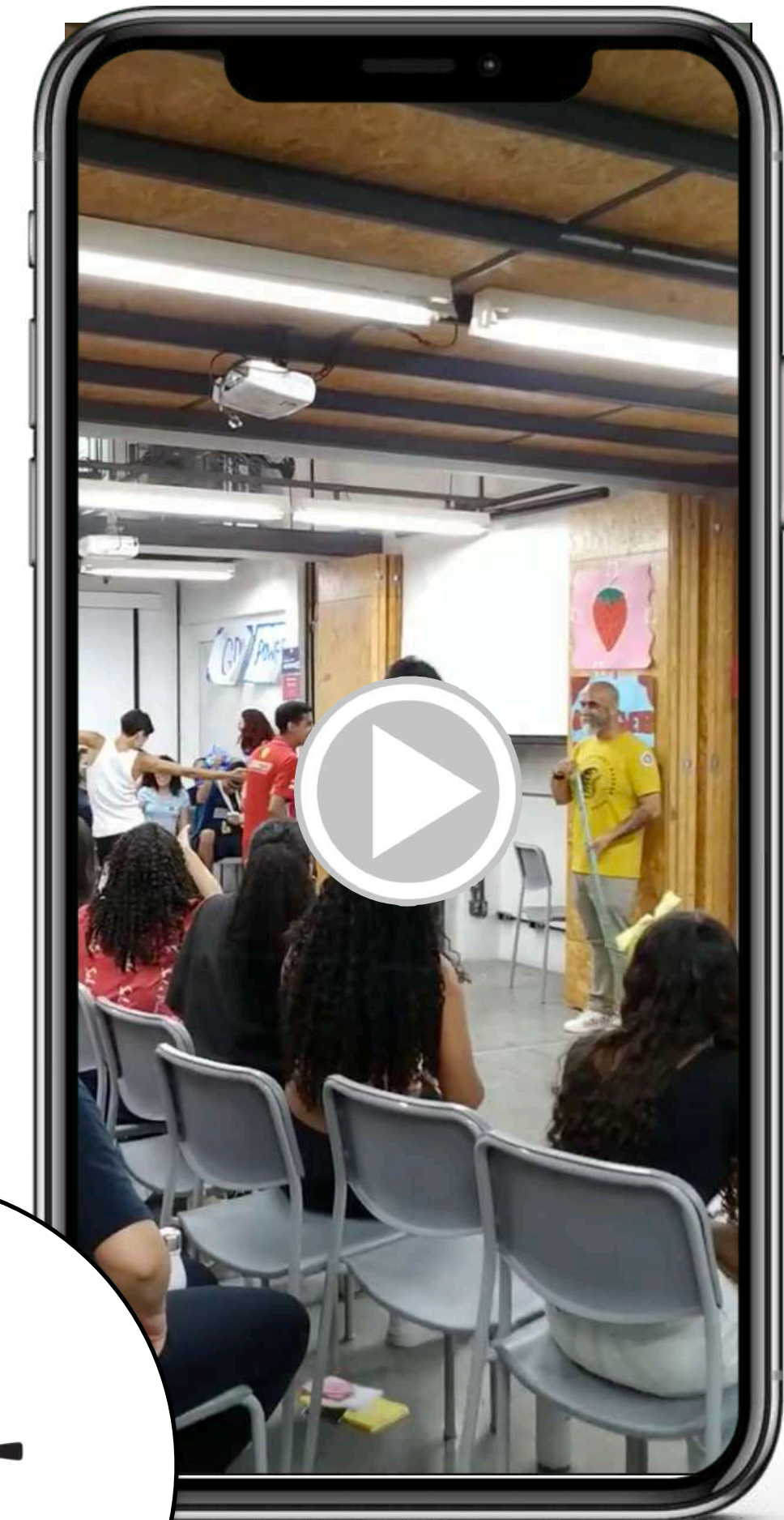
1437



Nós somos os games masters
726

A prova "**Conhecimentos Gerais**" foi uma celebração do saber, desafiando as tribos a mostrarem o que aprenderam sobre o **ODS 3**, que trata de saúde e bem-estar. Cada tribo escolheu cinco representantes para enfrentar perguntas variadas em um quiz cheio de emoção e risadas.

O objetivo não era apenas competir, mas também garantir aprendizado: **cada resposta errada foi explicada na hora** pelos árbitros, destacando o erro e apresentando a solução correta. Assim, tanto os participantes quanto as torcidas puderam enriquecer seus conhecimentos em um momento de união e diversão.





Wi-fi
bre-se!
o é de todos,
e respeito!



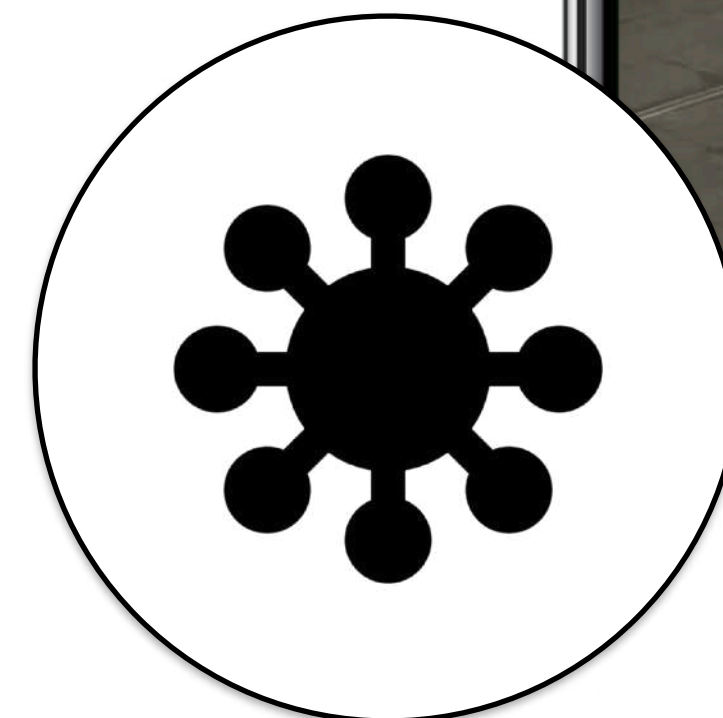
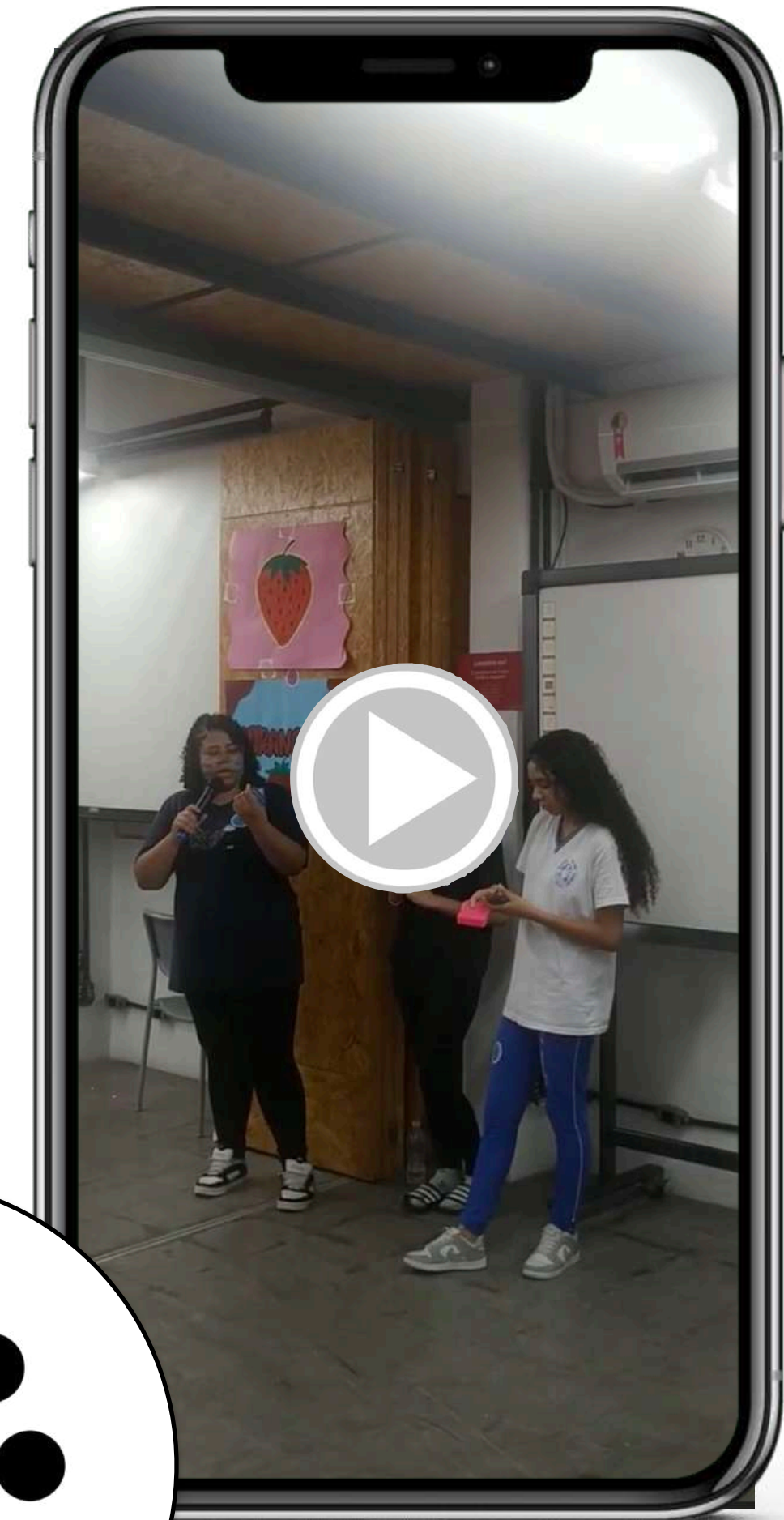
A Gincana



Na prova "**Mutirão**", as tribos foram desafiadas a usar sua criatividade para criar **jogos educativos que abordassem a prevenção de doenças crônicas não transmissíveis**. Valia de tudo: tabuleiro, cartas, brincadeiras ao ar livre ou até desafios digitais.

Para construir os jogos, os participantes mergulharam no tema, explorando conceitos de alimentação saudável, prática de esportes, e conscientização sobre tabagismo e alcoolismo.

O resultado foi surpreendente: as tribos criaram um Twister de DCNT, um jogo de tabuleiro, um jogo de cartas e até palavras cruzadas, todos alinhados ao tema. No dia da Gincana, os jogos foram apresentados, provando que **diversão e conscientização podem caminhar juntas**.





A Gincana



A prova "**Show de Talentos**" desafiou as tribos a apresentarem, em até 5 minutos, performances artísticas com o tema saúde e bem-estar.

Com criatividade e dedicação, as tribos produziram **peças de teatro, músicas, coreografias e desfiles de moda temáticos**. Figurinos, organização e originalidade foram critérios avaliados, e eventuais penalidades foram explicadas para garantir aprendizado.

A atividade uniu **arte e saúde**, promovendo reflexão e engajamento.







Os Impactos

Os Impactos

O projeto impactou diretamente **97 pessoas**, promovendo uma experiência única e colaborativa.

- **84 jovens** participaram ativamente das atividades, enfrentando desafios e desenvolvendo novas habilidades.
- **8 voluntários da Roche**, atuando como Game Masters, guiando as tribos com entusiasmo e inspiração.
- **5 colaboradores do Reciclar** desempenharam papéis fundamentais na organização, integrando a comissão responsável pelo planejamento e também atuando como árbitros no dia da Gincana, assegurando o sucesso do evento.



Os Impactos

SOBRE VOCÊ



De acordo com a ferramenta um "RPG de você", os **jovens** declararam:

SUPER PODERES	MÉDIA ANTES DA GX	MÉDIA DEPOIS DA GX	MÉDIA - PONTOS DOS AMIGOS	MÉDIA DEPOIS FINAL
EMPATIA	3,6	3,9	1,3	5,2
AUTOCONHECIMENTO	2,2	2,7	1,0	3,7
CRIATIVIDADE	2,7	3,3	1,3	4,6
COMUNICAÇÃO	3,1	3,4	1,3	4,7
COLABORAÇÃO	2,9	3,3	1,3	4,6
AUTOCONFIANÇA	2,5	2,8	1,2	3,9
PLANEJAMENTO	2,2	2,5	1,1	3,6
PERSISTÊNCIA	2,6	3,4	1,0	4,4
PROTAGONISMO	2,1	2,1	1,5	3,5
VONTADE DE MUDAR O MUNDO	2,4	2,6	1,3	4,0

- **Empatia** foi o superpoder mais destacado antes (3,6) e depois (3,9) da gincana, confirmando a capacidade dos participantes de se conectar e colaborar.

- **Persistência e Comunicação** foram as habilidades mais desenvolvidas na Gincana, com aumento expressivo nas médias, reflexo das atividades desafiadoras e interativas.

- **Protagonismo**, embora tenha começado com a menor média (2,1) e não tenha registrado aumento significativo após a gincana, ele foi o **superpoder mais reconhecido entre os pares**. Isso mostra que os jovens conseguiram enxergar e **valorizar as iniciativas e a liderança uns dos outros, mesmo que nem todos tivessem plena confiança em si mesmos**. Esse reconhecimento social é um passo importante para que eles desenvolvam um senso mais profundo de liderança e autoconfiança no futuro.

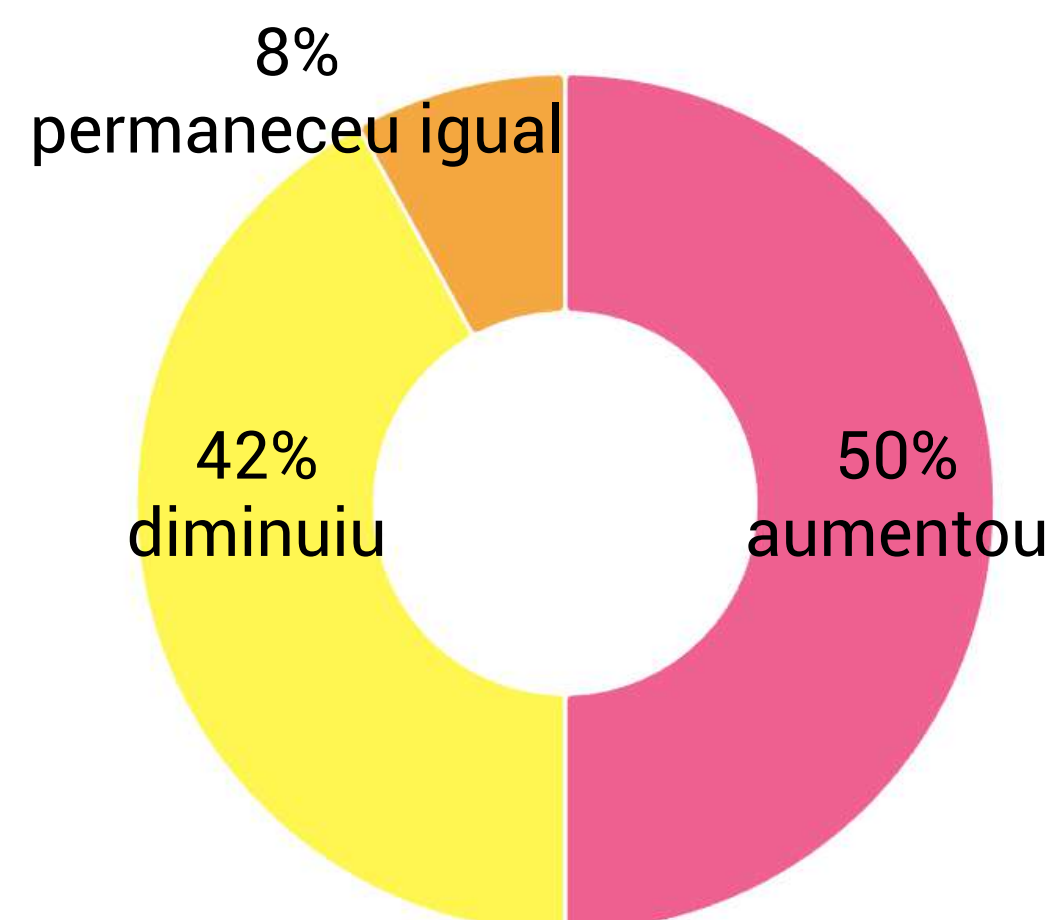
Os Impactos

ENERGIA E SINCRONIA

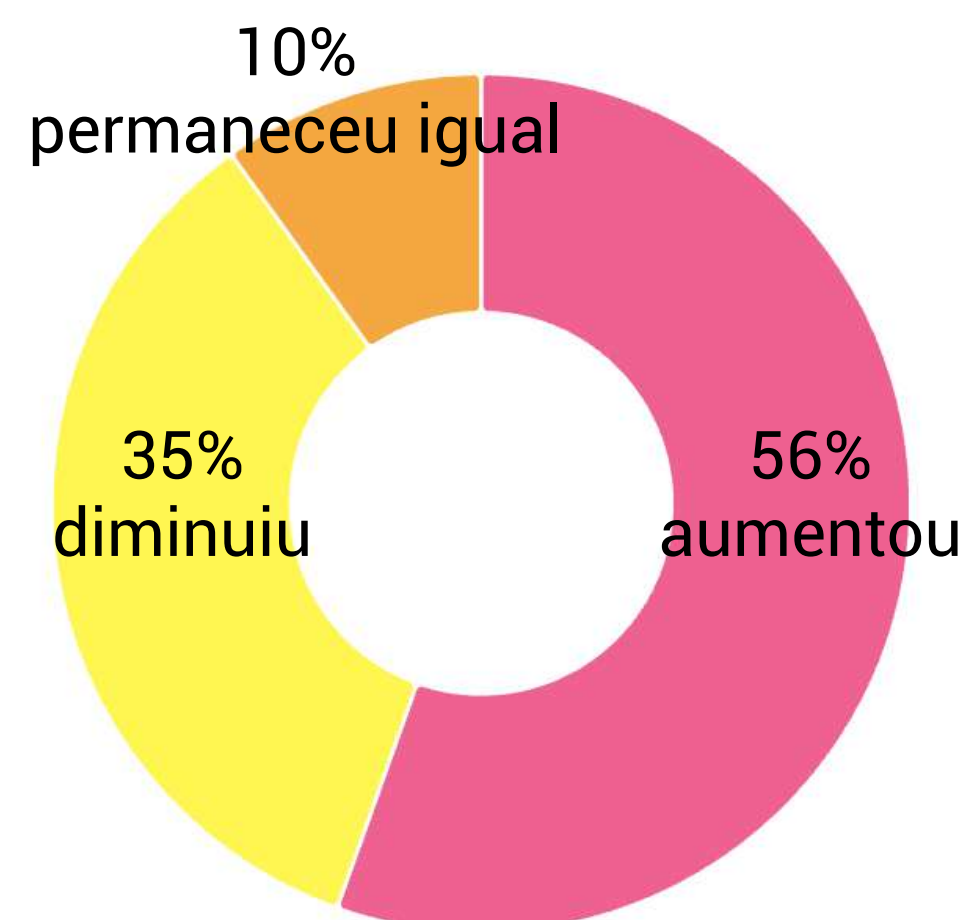


De acordo com a ferramenta um "RPG de você", os **jovens** declararam que pós Gincana:

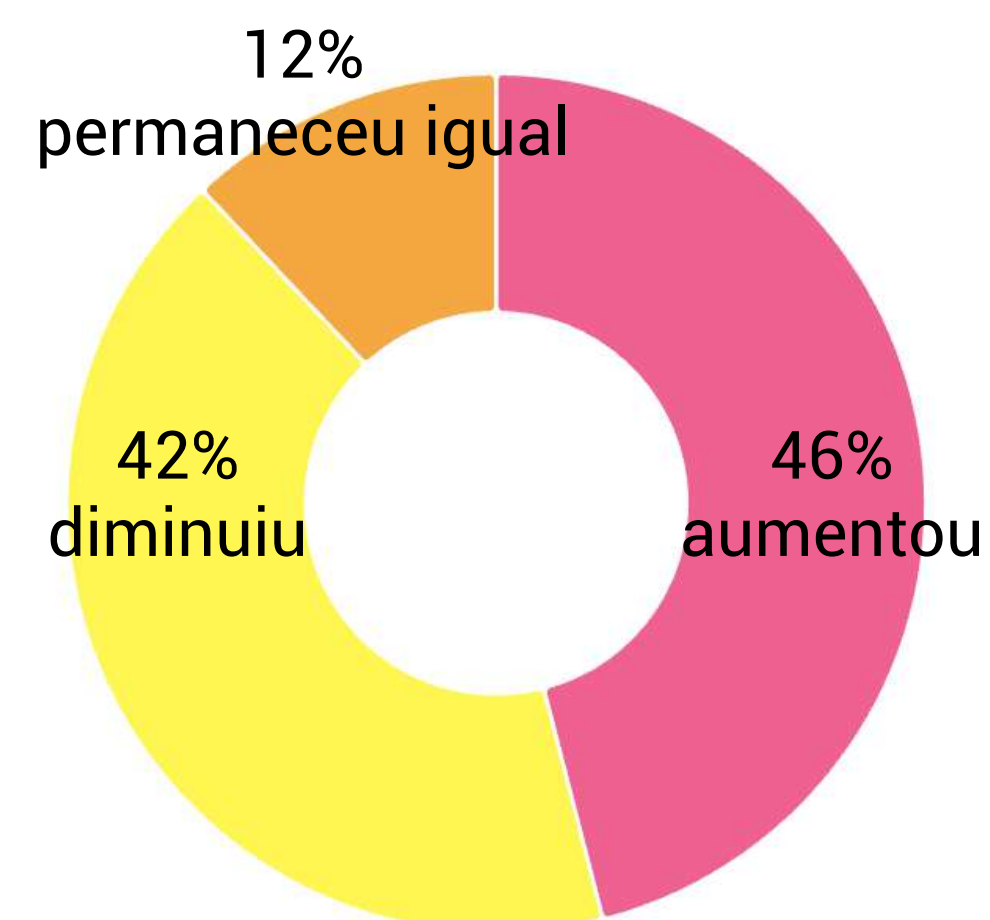
Nível de Felicidade



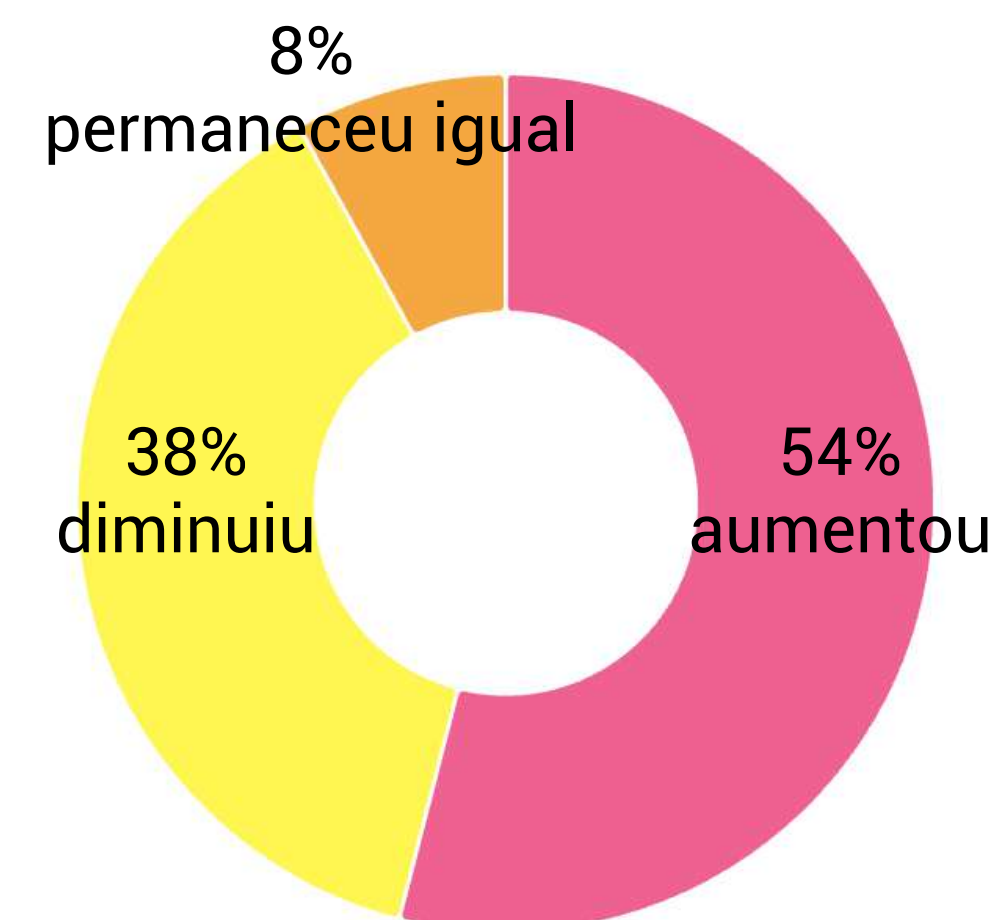
Nível de Pertencimento



Nível de Esperança



Nível de Relações



Boa parte dos jovens que relataram que os sentimentos "diminuíram" eram das tribos que perderam a Gincana, ainda impactados pela derrota e, possivelmente, combinando respostas negativas como expressão coletiva de insatisfação, demonstrando que houve um impacto emocional ligado à **competitividade**.

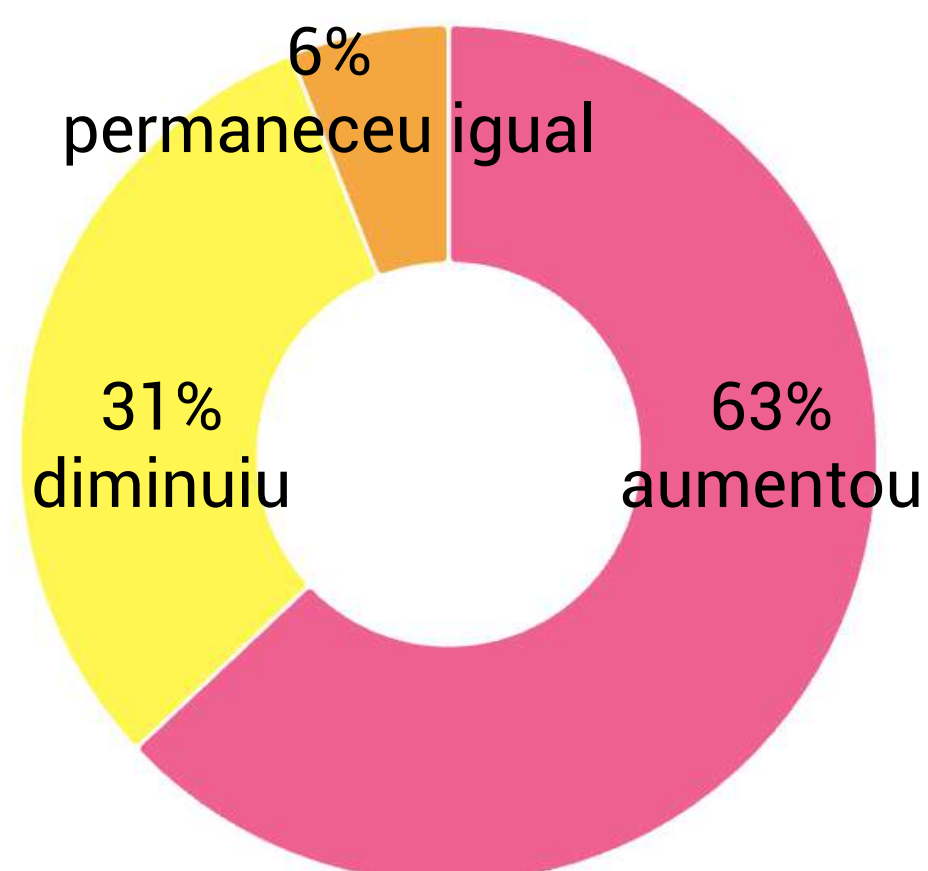
Os Impactos

SOBRE SUA COMUNIDADE

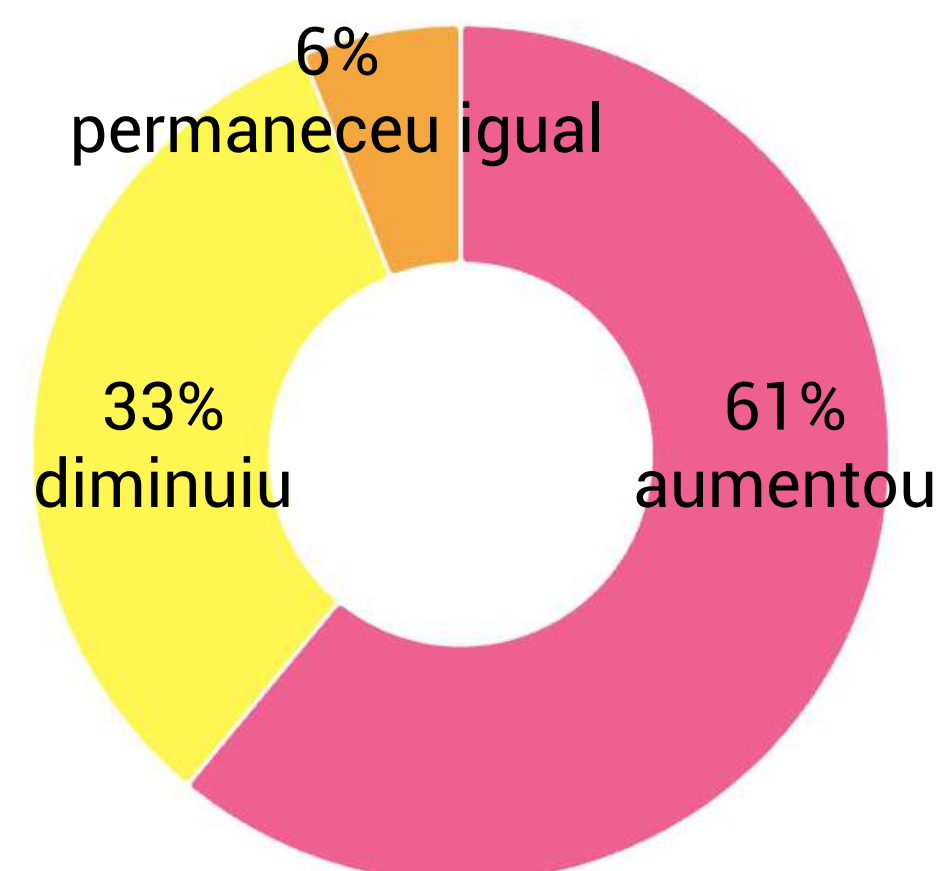


De acordo com a ferramenta um "RPG de você", os **jovens** declararam que pós Gincana:

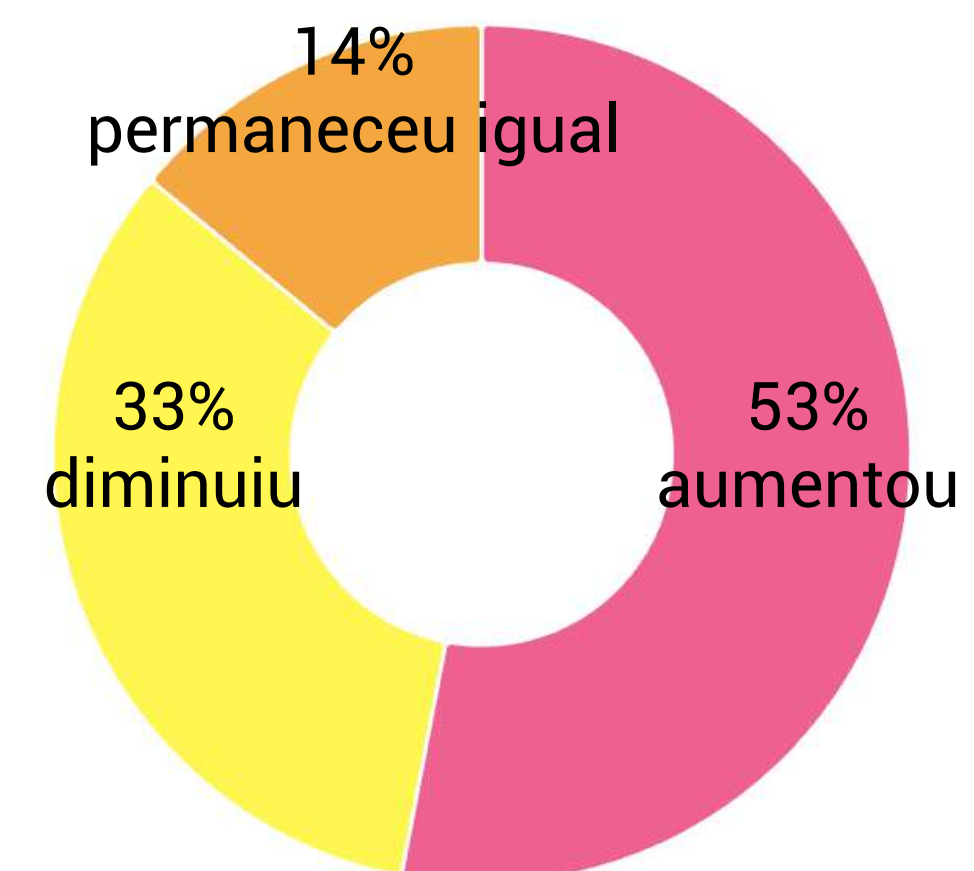
Nível de
Conhecimento



Nível de
Engajamento



Nível de Qualidade



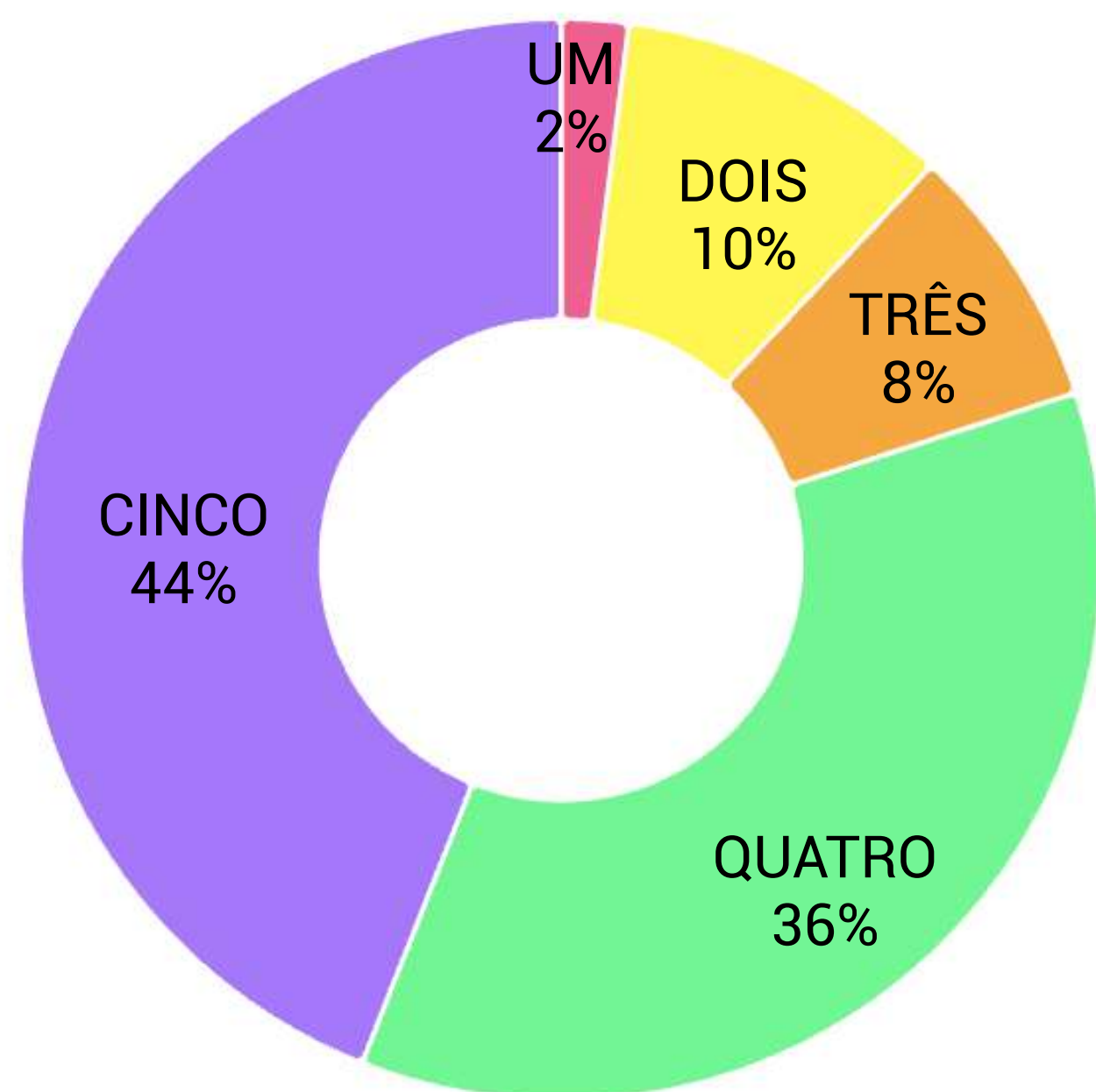
Os números refletem que a maioria dos participantes percebeu mudanças positivas na relação com sua instituição ou comunidade, especialmente em **conhecimento** e **engajamento**. Deve-se considerar que, para alguns jovens, a percepção de "diminuição" pode não ser negativa. Isso pode **significar que o universo de possibilidades e conexões se ampliou**, levando-os a perceber novas necessidades e desafios no ambiente.

Os Impactos

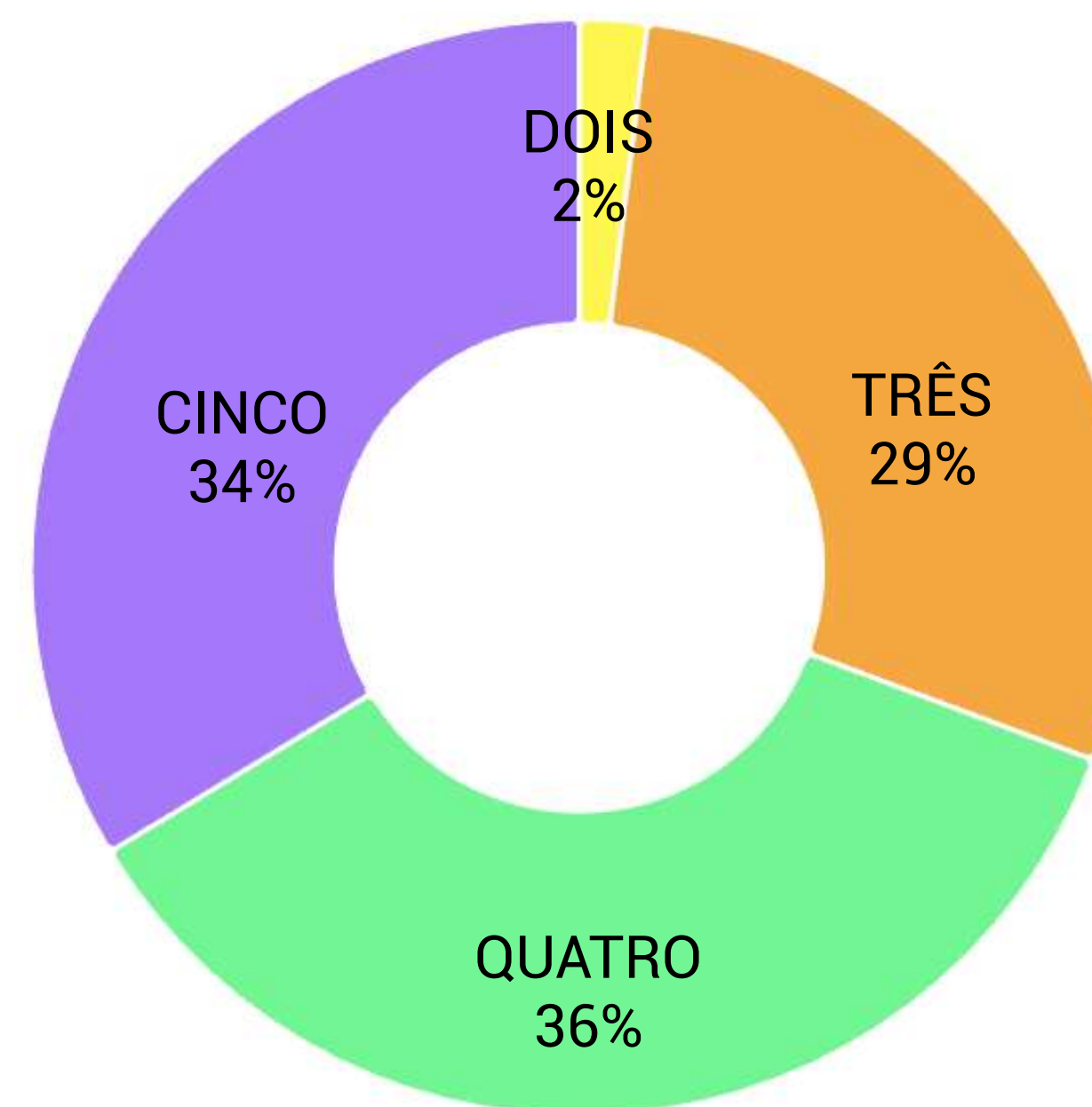


De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **juvems** declararam:

De 0 a 5, o quanto você gostou de fazer parte da Gincana?



De 0 a 5, o quanto você acha que a Gincana ajuda você a saber mais informações e ações sobre as DCNTs e os fatores de risco?

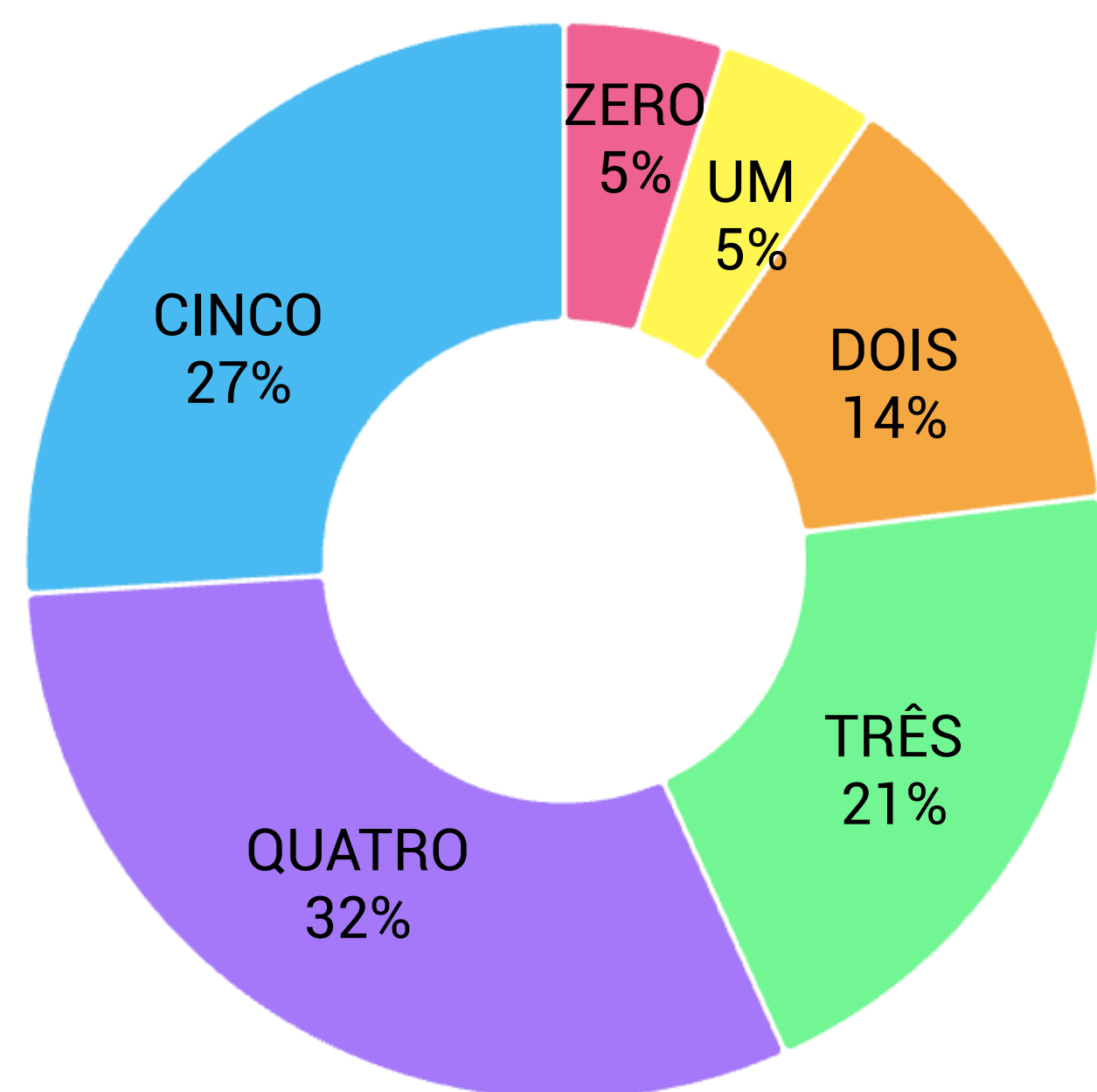


Os Impactos

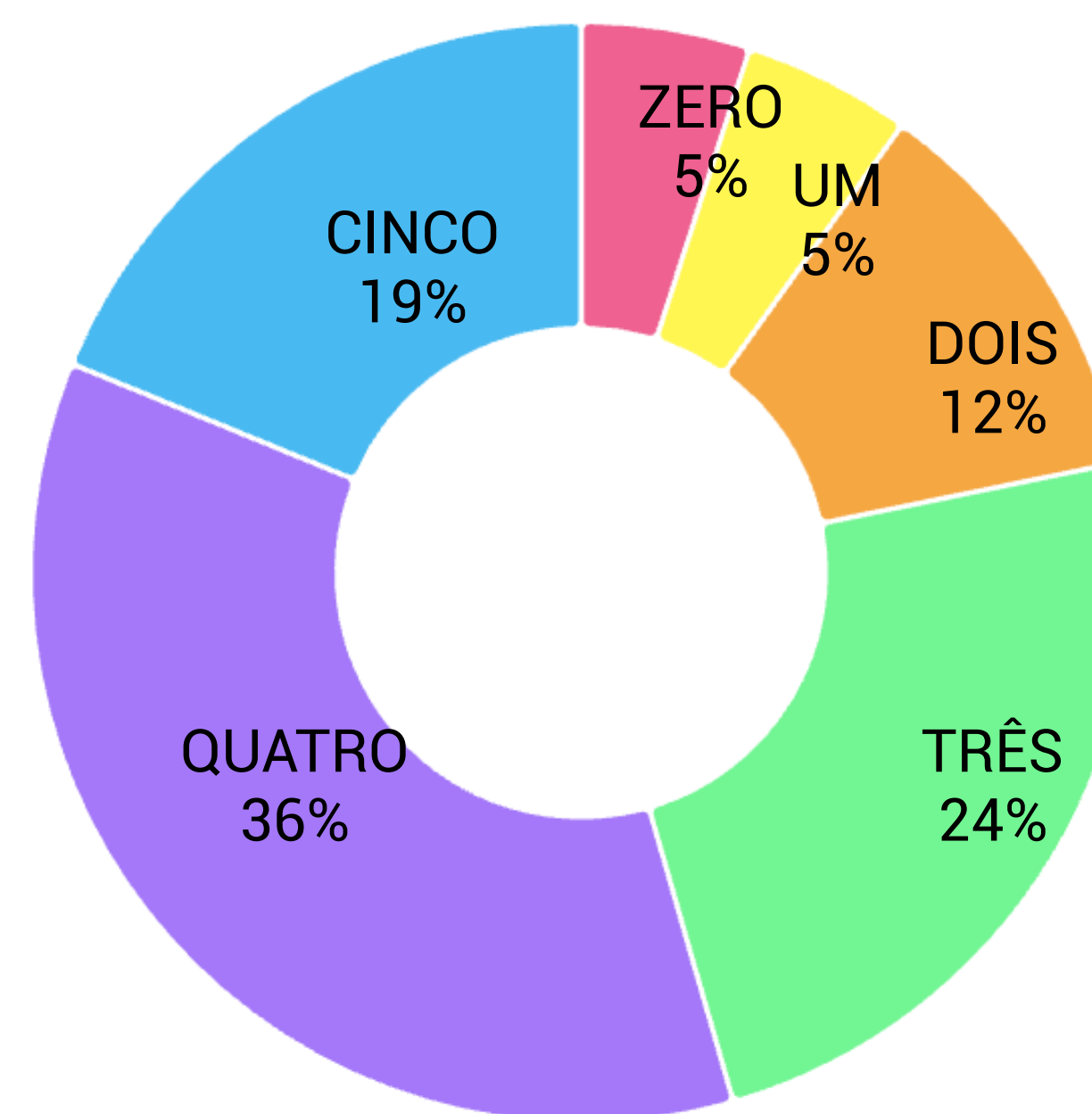


De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **jovens** declararam:

De 0 a 5, o quanto você acha que a Gincana te ajudou a querer praticar regularmente atividades físicas?



De 0 a 5, o quanto você acha que a Gincana ajudou você a ter mais vontade de se alimentar de forma mais saudável?

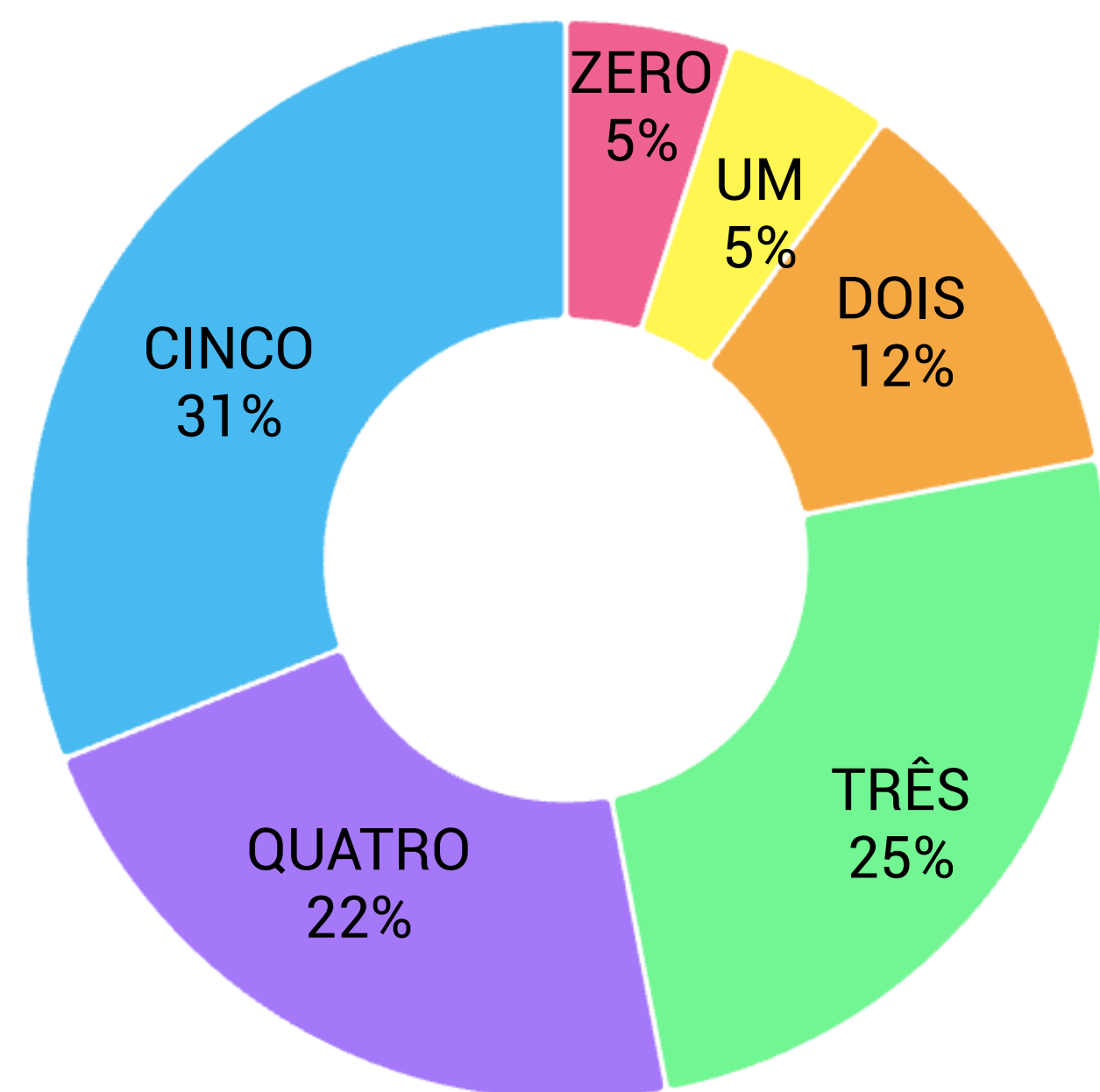


Os Impactos

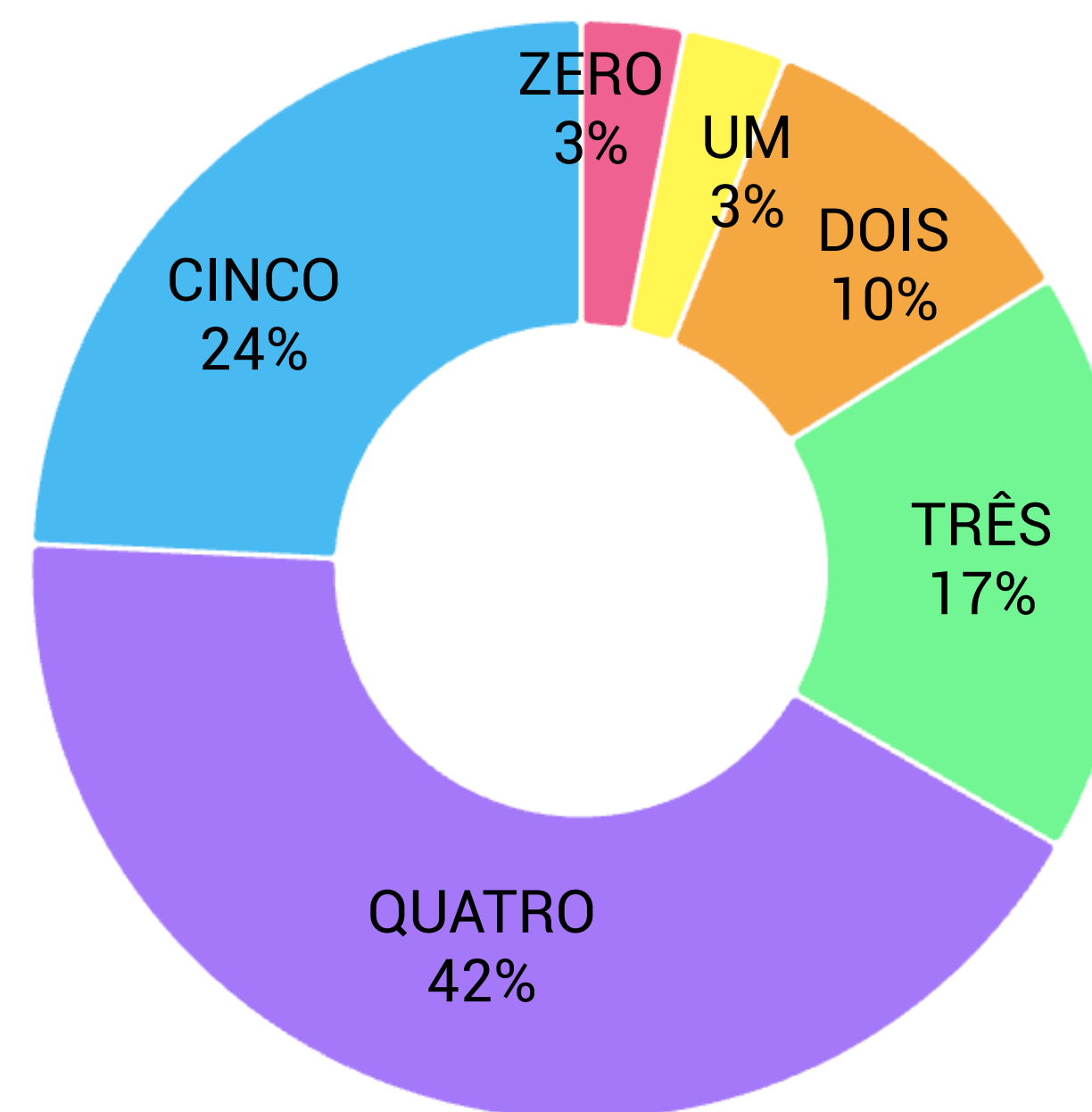


De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **jovens** declararam:

De 0 a 5, o quanto você acha que a Gincana ajudou você a saber mais informações sobre o tabagismo?



De 0 a 5, o quanto você acha que a Gincana ajudou você a saber mais informações sobre o consumo de álcool?

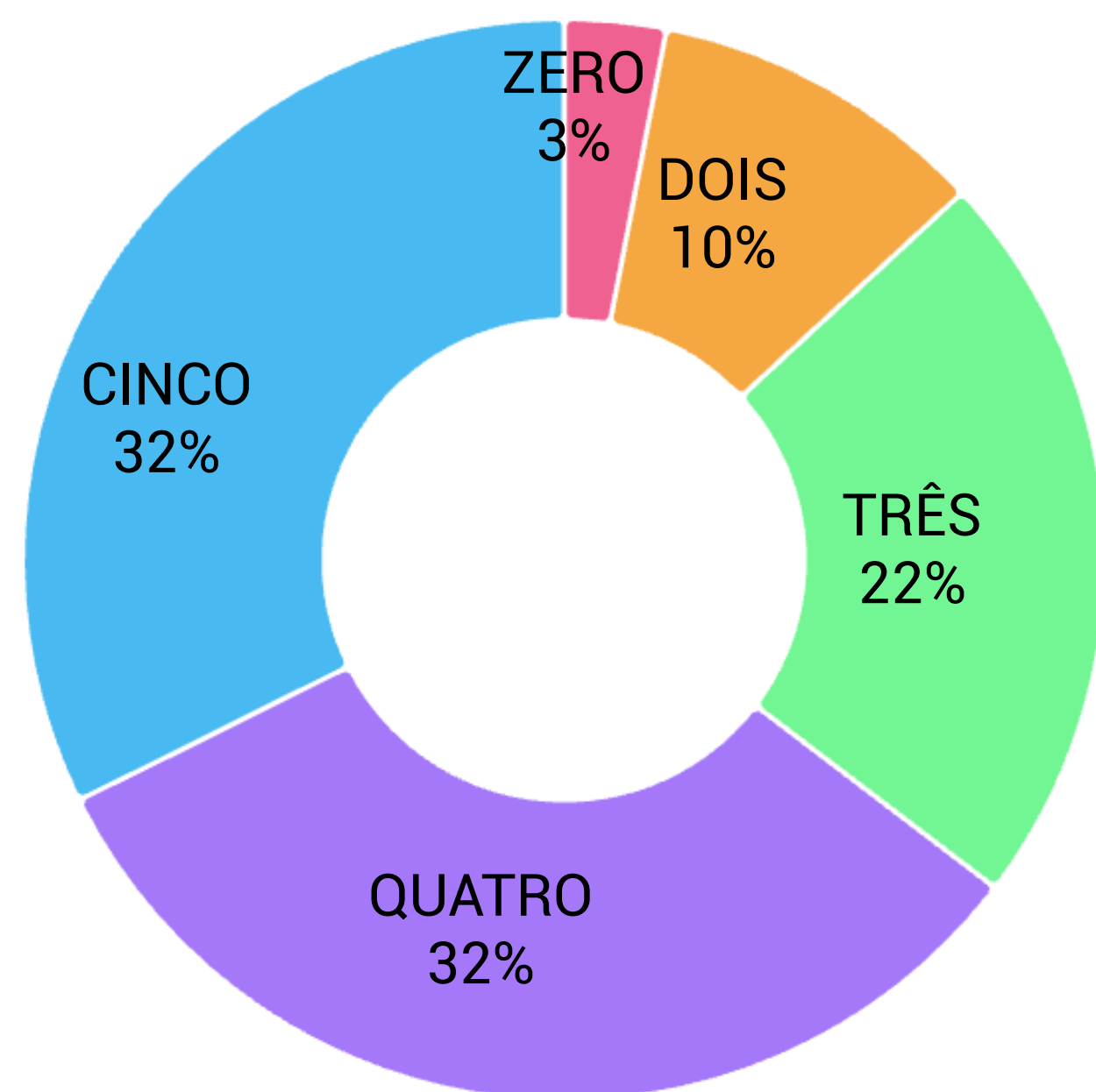


Os Impactos

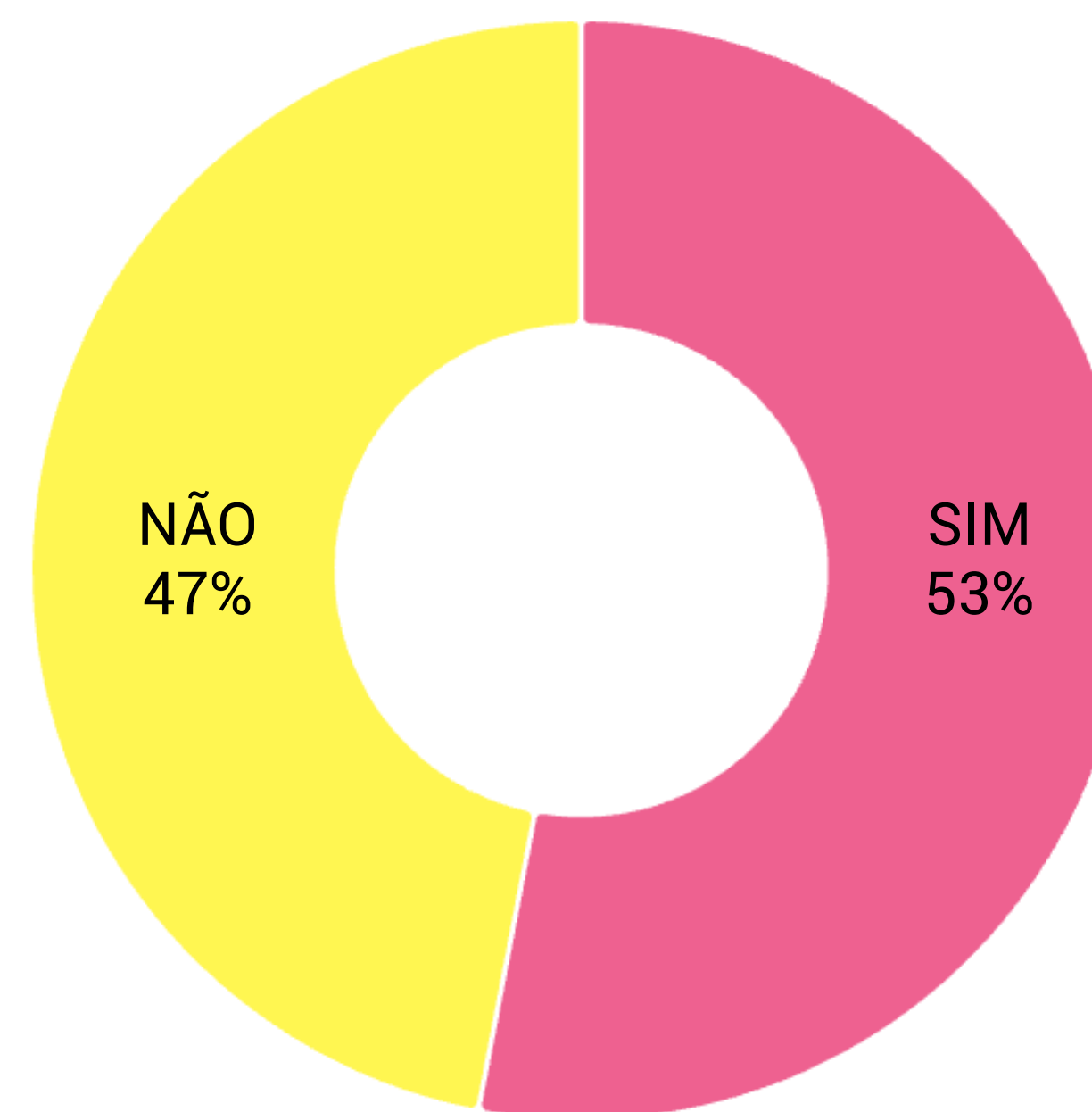


De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **jovens** declararam:

De 0 a 5, o quanto você acredita que a Gincana te ajudou a transformar o Inst. Reciclar em um lugar mais saudável?



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

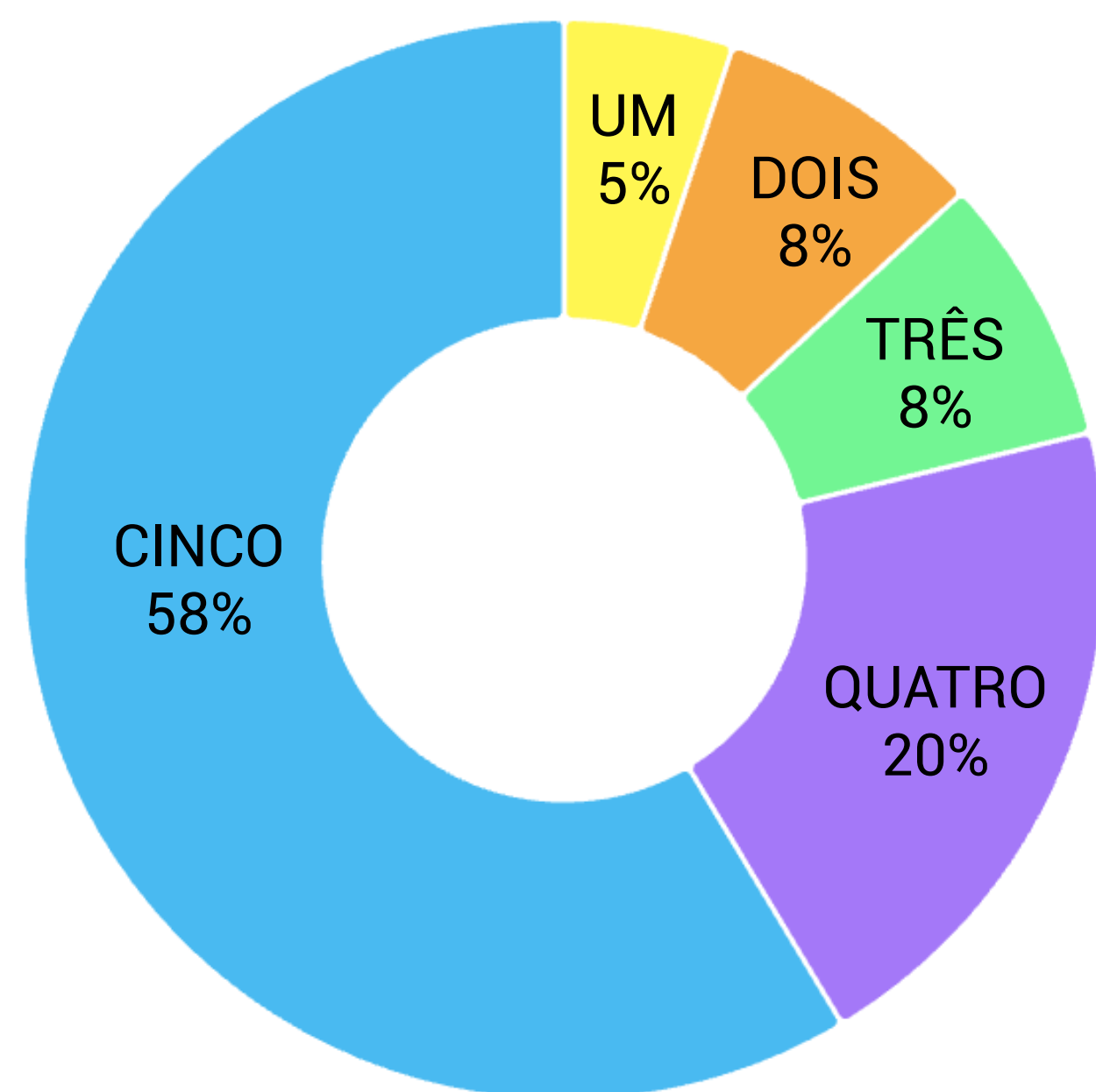


Os Impactos

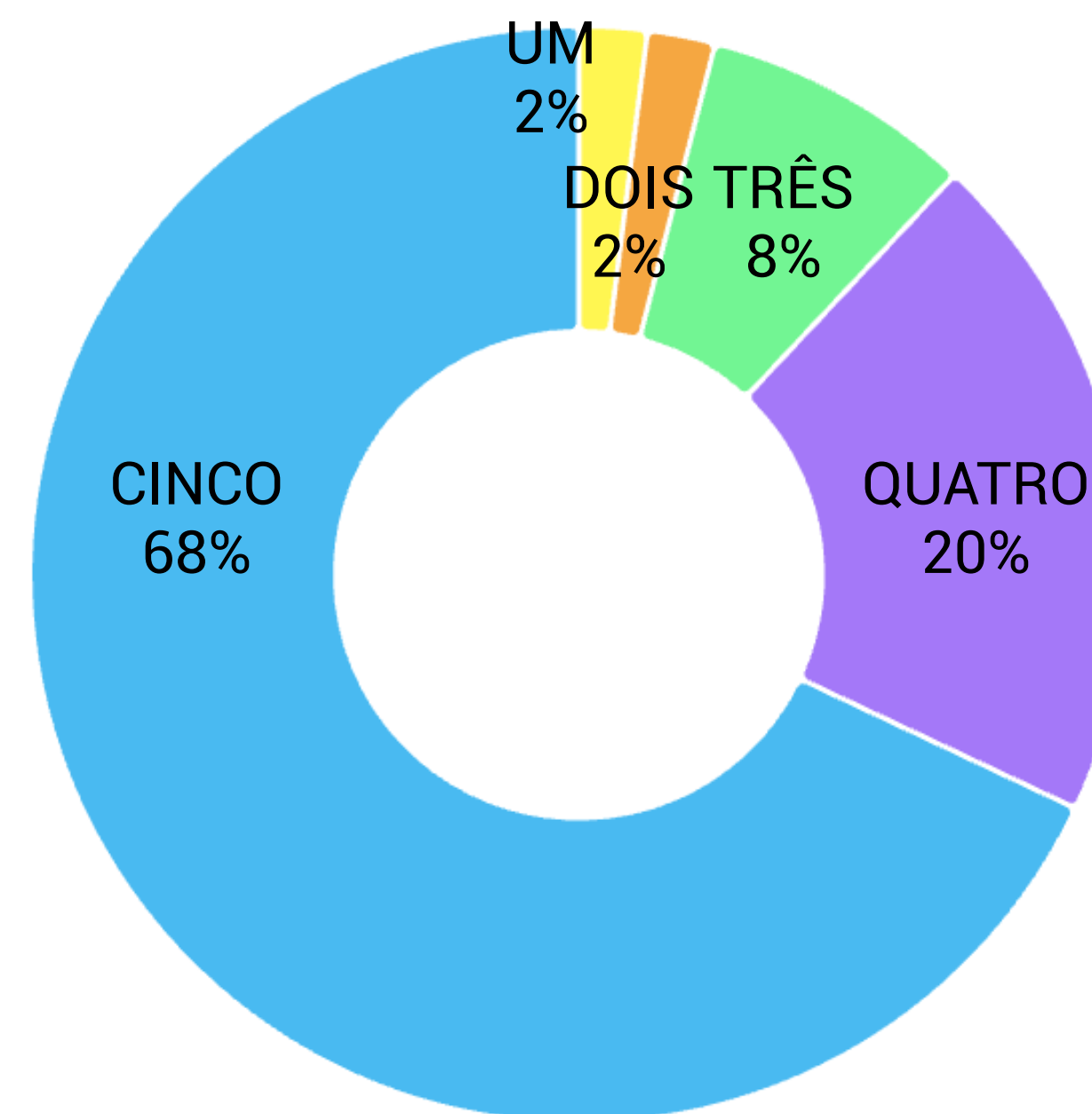


De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **jovens** declararam:

De 0 a 5, você falaria para seus professores, amigos e outras escolas a viverem a Gincana?



De 0 a 5, o que você achou da atuação do seu Game Master?



Os Impactos



De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **jovens** declararam:

Com a Gincana eu ...

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

39

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

38

Eu aprendi sobre hábitos saudáveis

36

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

36

Eu percebi que precisava mudar alguns hábitos na minha vida

33

Eu adorei a experiência de trabalhar coletivamente

28

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

20

Eu percebi o quanto meus hábitos antigos prejudicavam a minha saúde

17

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

16

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

7

Os Impactos

De acordo com a ferramenta “Formulário de Feedback”, os **jovens** declararam:

Depois da Gincana eu ...



Os Impactos

De acordo com a ferramenta “Formulário de Feedback”, os **jovens** declararam:

Quais as transformações/aprendizados
você quer manter na sua vida?

1. Trabalho em equipe

- “Trabalhar com pessoas que não tenho intimidade.”
- “Como pessoas diferentes podem aprender a trabalhar em equipe.”

2. Comunicação

- “Comunicação e empatia.”
- “Quero continuar com a comunicação.”

3. Alimentação saudável e hábitos saudáveis

- “Quero melhorar minha alimentação e praticar exercícios.”
- “Diminuir a quantidade de industrializados e buscar coisas mais naturais.”

4. Empatia

- “Quero manter a empatia e o respeito.”
- “Empatia e trabalho em equipe.”

5. Saúde física e mental

- “Priorizar a minha saúde e relações sociais.”
- “Cuidar mais de mim, sair dos eletrônicos, fazer atividades físicas.”

6. Autocuidado e equilíbrio

- “Pretendo ter uma vida mais equilibrada.”
- “Autocuidado e alimentação saudável.”

Os Impactos

De acordo com a ferramenta “Formulário de Feedback”, os **jovens** declararam:

Com as suas palavras, deixa um recadinho sobre a sua experiência na Gincana pra gente:

1. Aprovação Geral e Elogios

- “Adorei, espero que um dia aconteça de novo.”
- “Eu amei, algo que pode impactar muitas vidas.”

2. Aprendizado e Desenvolvimento Pessoal

- “Foi uma experiência única, trouxe minha criança interior de volta e aprendi a trabalhar em equipe.”
- “Foi uma experiência muito incrível e divertida, uma forma de fazer o bem e se divertir.”

3. Sugestões e Observações Críticas

- “Gostei muito da gincana, só senti que poderíamos ter mais tempo para nos programar.”
- “Levamos a gincana para um lado pessoal, que acabou atrapalhando.”

4. Satisfação com a Organização

- “Gostei bastante da organização e dos jogos, foi tudo bem pensado.”
- “Os games master foram super atenciosos.”

5. Reconhecimento de Impacto

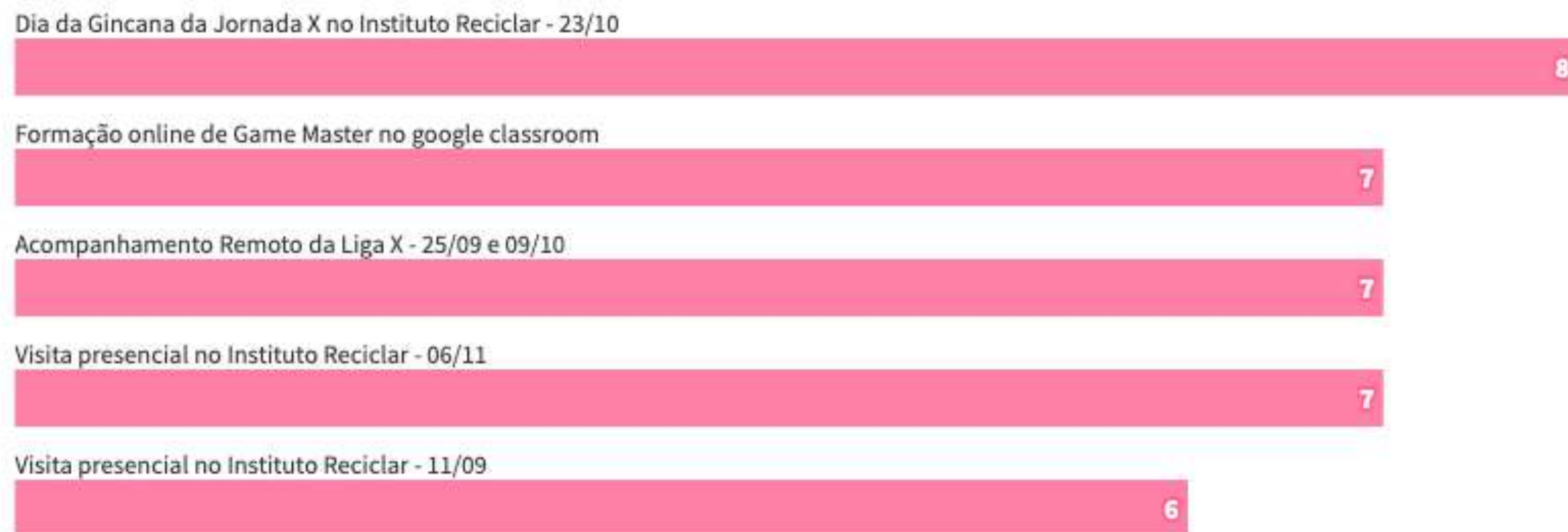
- “Vocês deixam muitos ambientes entediados como um lugar para se divertir e aprender.”
- “Muito obrigado por melhorar a minha vida.”

Os Impactos

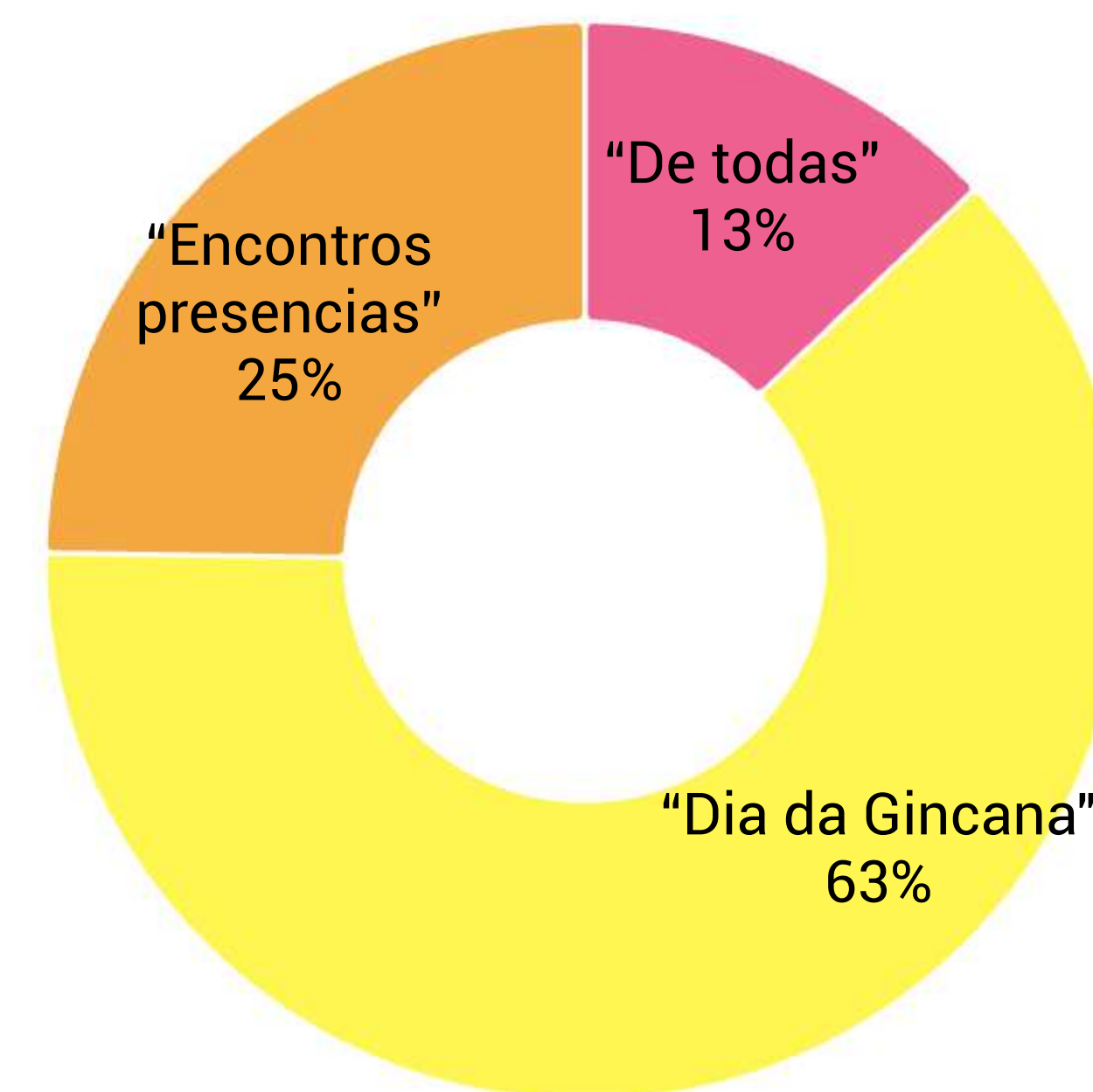


De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **Game Masters** declararam:

Em quais atividades você participou:



Quais das atividades listadas você mais gostou?

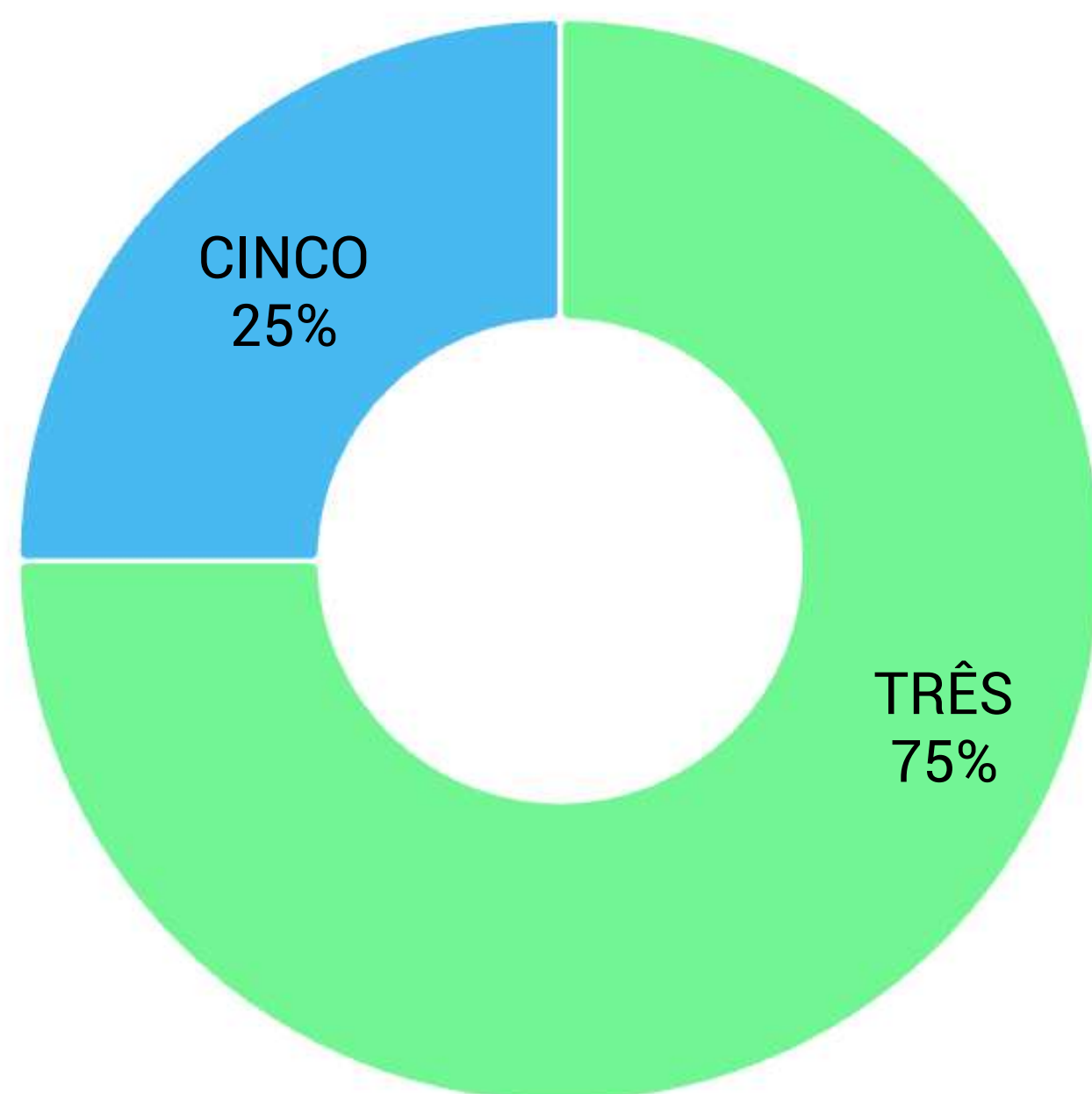


Os Impactos

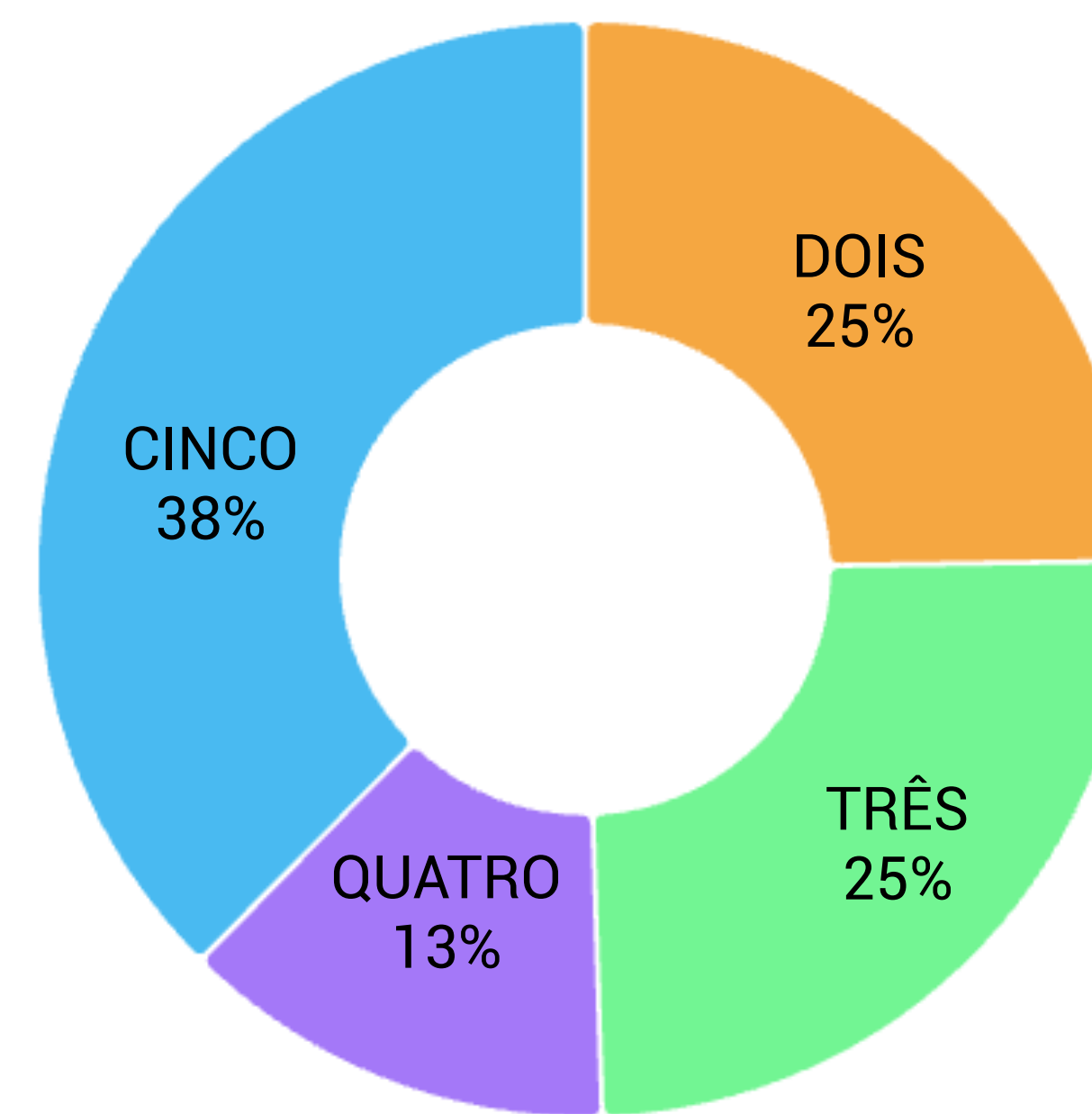


De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **Game Masters** declararam:

Caso tenha feito a Formação Online de Game Masters. De 0 a 5, como você avalia a narrativa e os exercícios propostos?

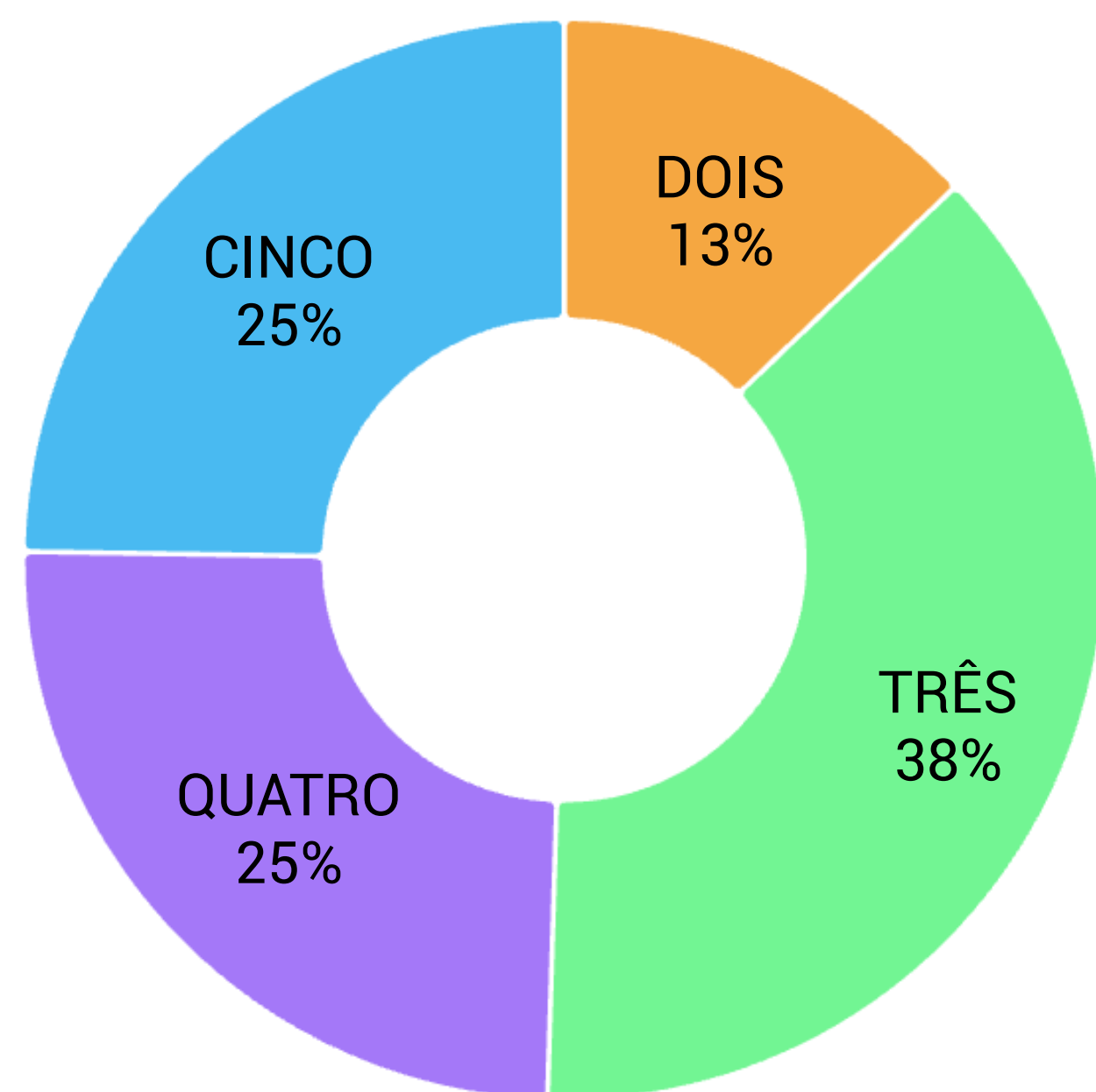


De 0 a 5, quando você concorda com a frase "Eu tive facilidade de compreender os desafios e exercícios propostos na Formação online de Game Master":



De acordo com a ferramenta “Formulário de Feedback”, os **Game Masters** declararam:

De 0 a 5, o que você achou sobre a narrativa da Formação Online com o Nômade e a Essência X?



Comente sua opinião sobre a Formação de Game Masters no Google Classroom:

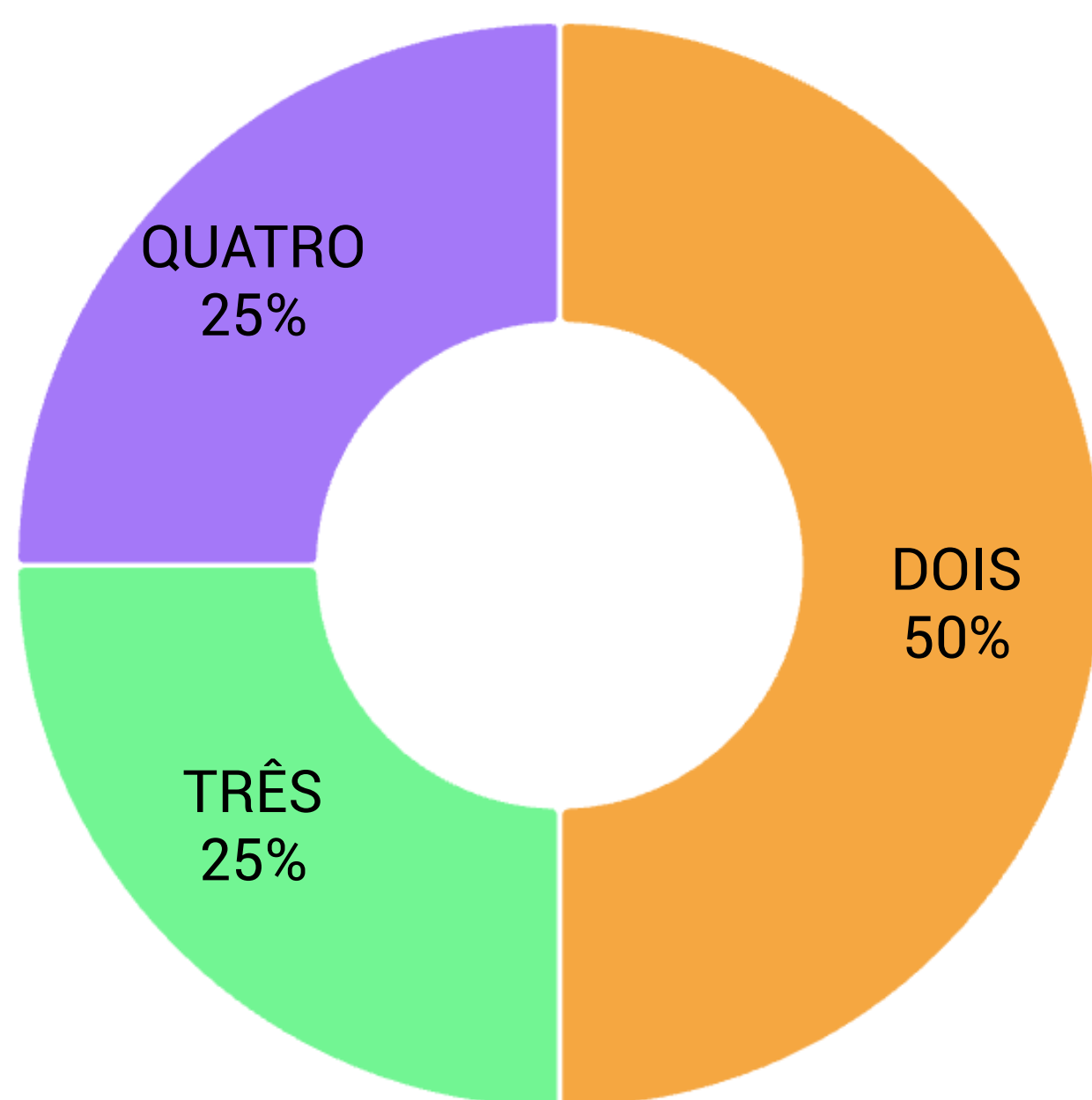
- 1.Aspectos Positivos:** A formação foi considerada inspiradora, lúdica e eficaz para engajamento, com materiais que ampliaram perspectivas e facilitaram a integração na jornada.
- 2.Desafios de Aplicação:** Houve dificuldade em conectar o conteúdo teórico com as práticas do jogo e apoiar os jovens, além de uma percepção de repetitividade nos materiais e falta de clareza no papel do Game Master.
- 3.Sugestões de Melhoria:** Liberação antecipada de todos os conteúdos para melhor gestão do tempo, maior objetividade no escopo, redução de redundâncias nos materiais e ajustes na plataforma de acesso (Google Classroom).

Os Impactos

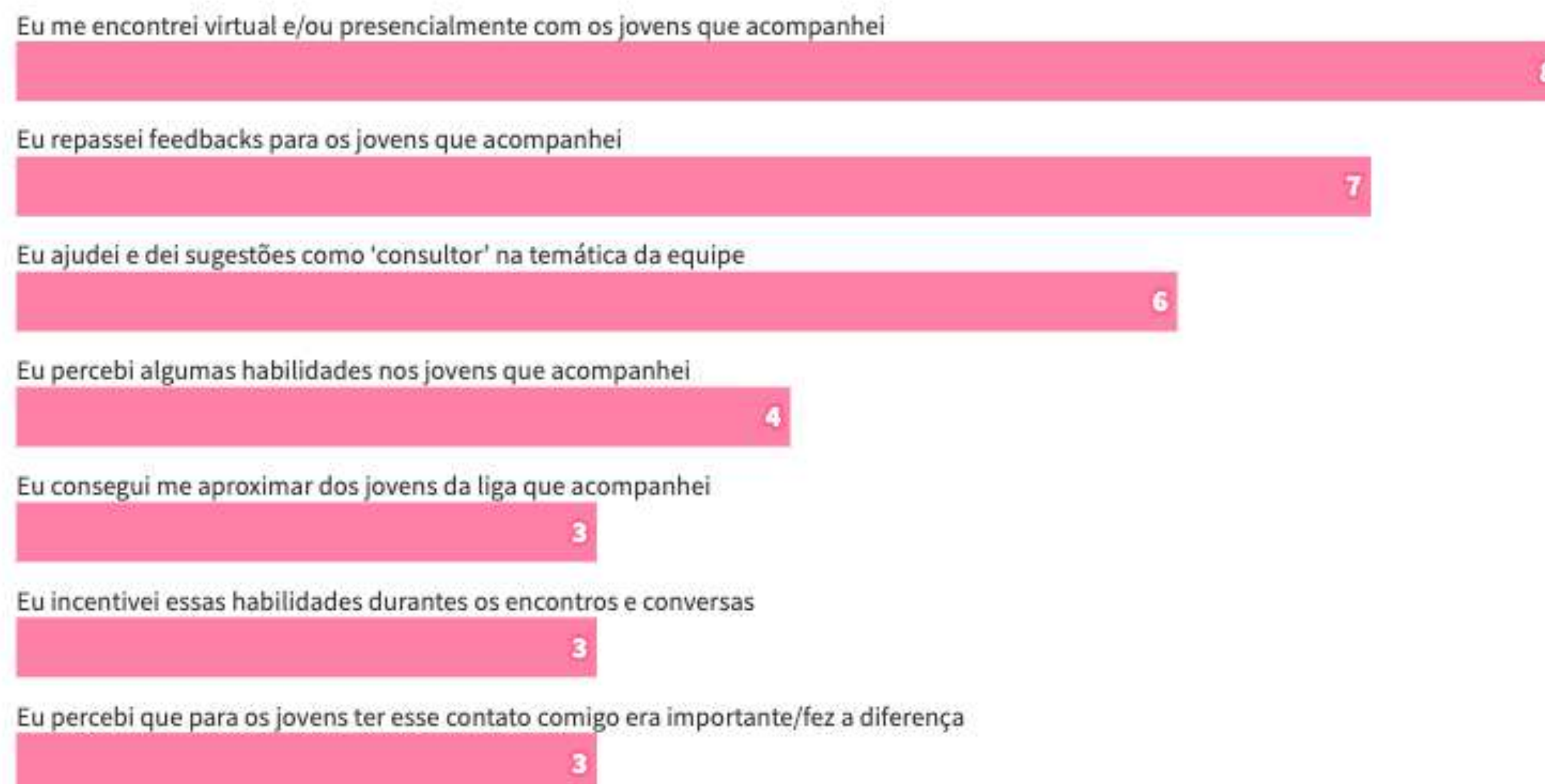


De acordo com a ferramenta “Formulário de Feedback”, os **Game Masters** declararam:

De 0 a 5, quando você concorda com a frase “Eu tive facilidade de me comunicar e interagir com os jovens da liga que acompanhei”:



Nos ajude a entender a sua percepção quanto ao desenvolvimento da equipe, compreensão da temática, assertividade das soluções propostas, da sua dedicação como voluntário e do engajamento dos jovens, marcando as opções que, de fato, ocorreram:

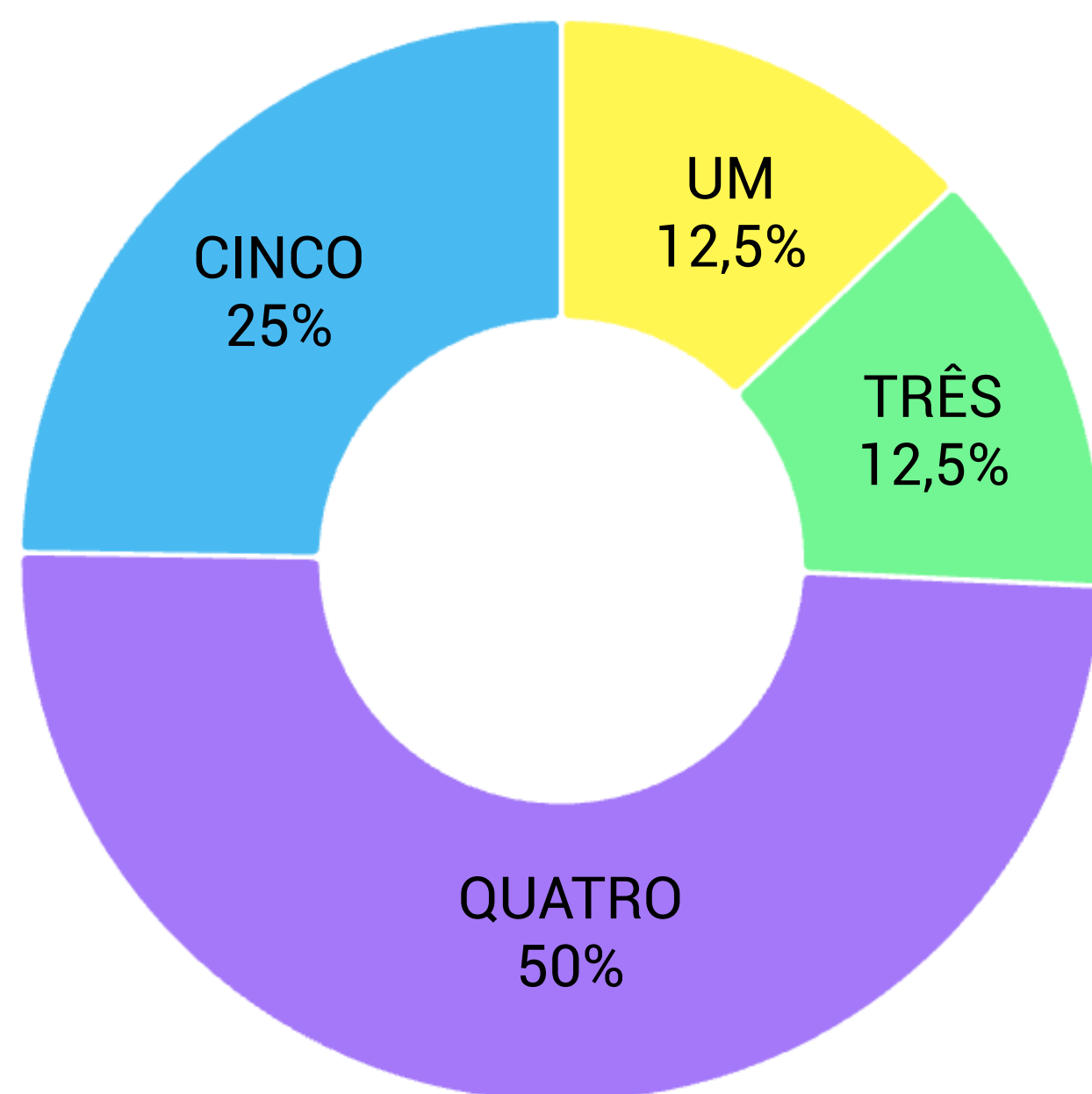


Os Impactos

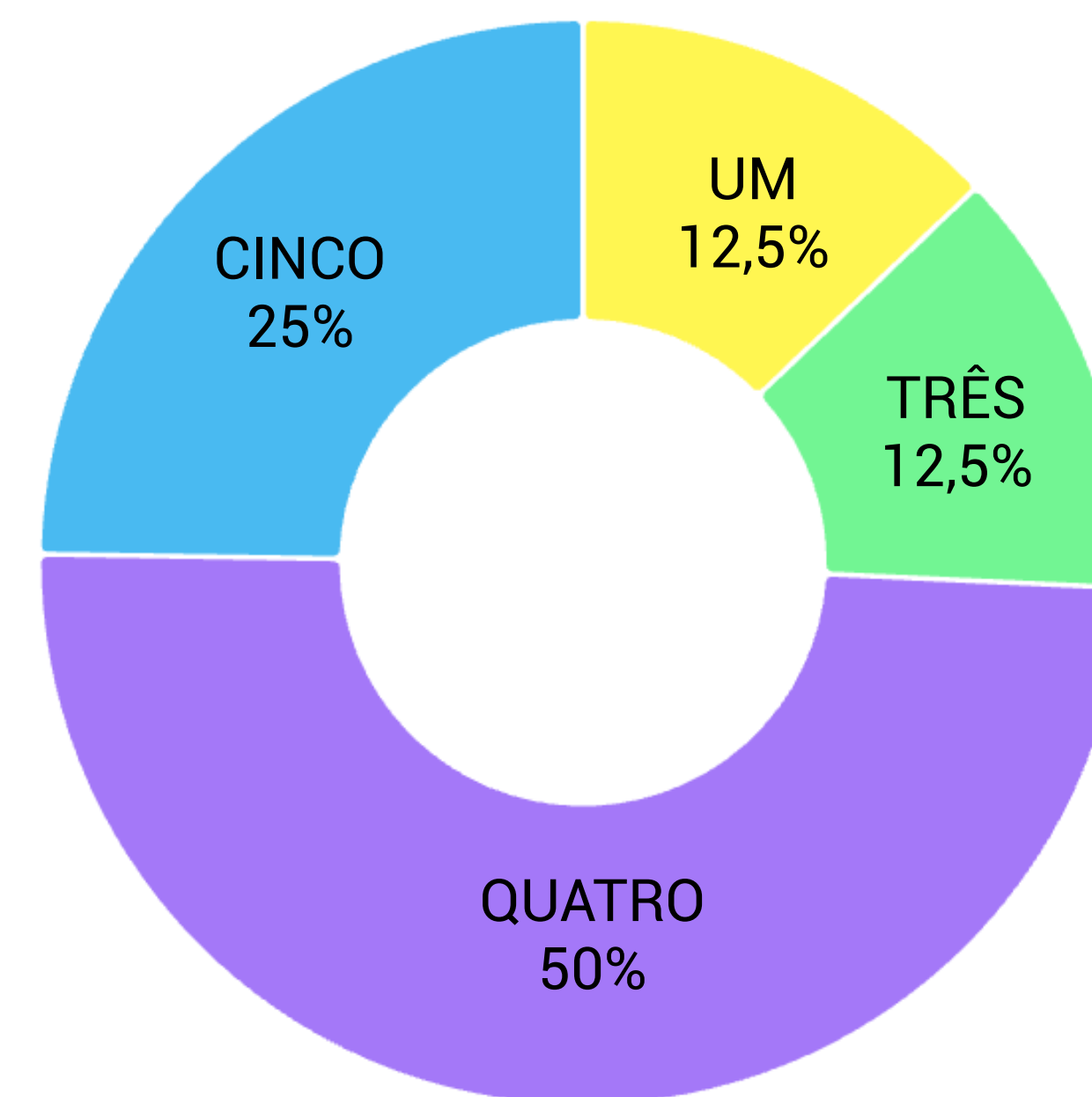


De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **Game Masters** declararam:

De 0 a 5, quanto você acha que a Gincana contribuiu para o interesse dos alunos sobre os temas abordados: alimentação saudável, prática de atividades físicas, uso de tabaco e uso de álcool?



De 0 a 5, quanto você acha que a Gincana contribuiu para melhorar a informação dos alunos sobre os temas abordados: alimentação saudável, prática de atividades físicas, uso de tabaco e uso de álcool?

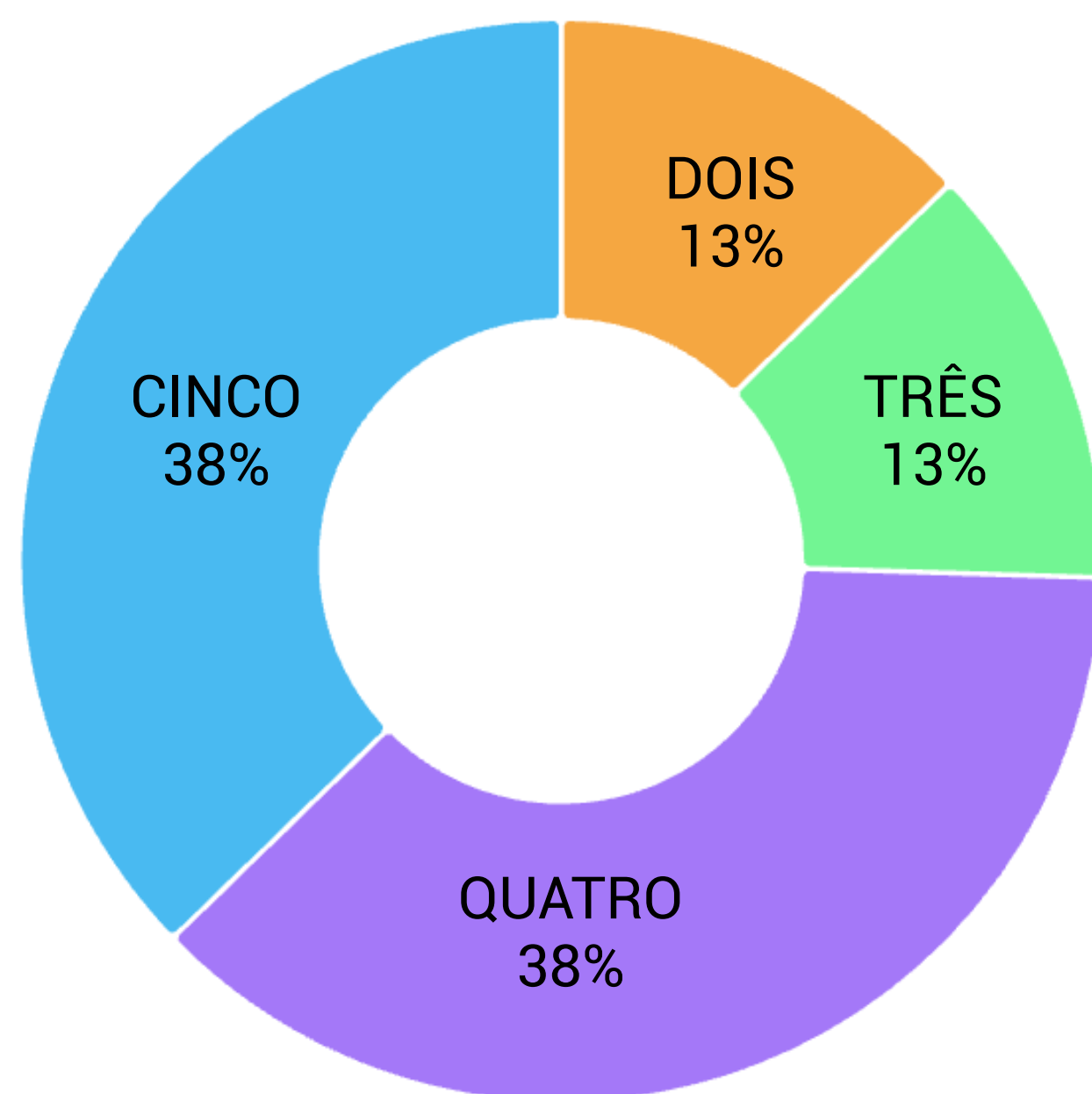


Os Impactos

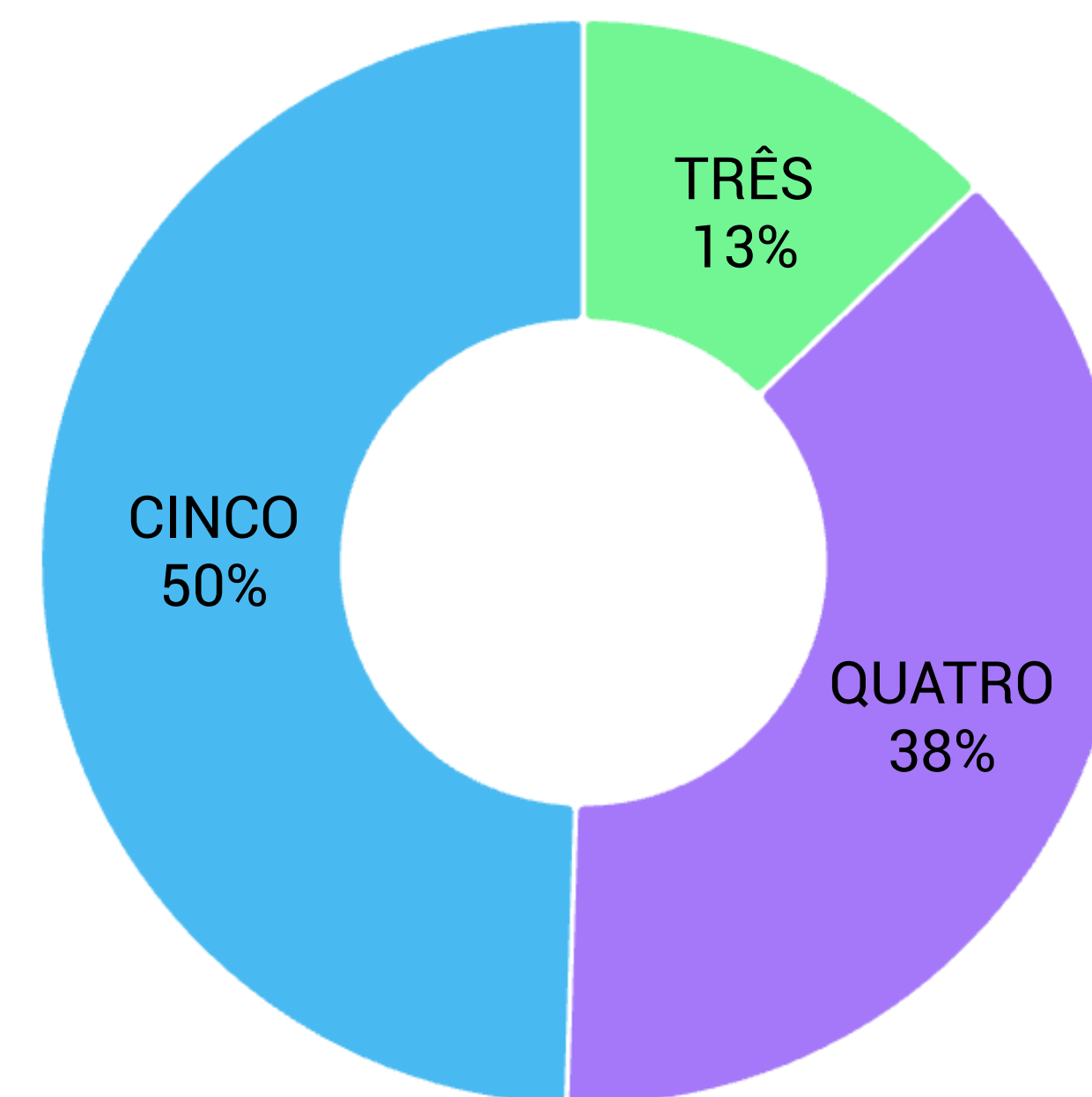


De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **Game Masters** declararam:

De 0 a 5, quanto você acredita que a Gincana contribuiu para te fazer refletir sobre os temas abordados (alimentação saudável, atividades físicas, uso de tabaco e álcool) na sua própria vida?



Baseado nos propósitos, ambição e princípios da Roche. De 0 a 5, quanto você acredita que este modelo de ação contribui para uma sociedade mais saudável e sustentável?

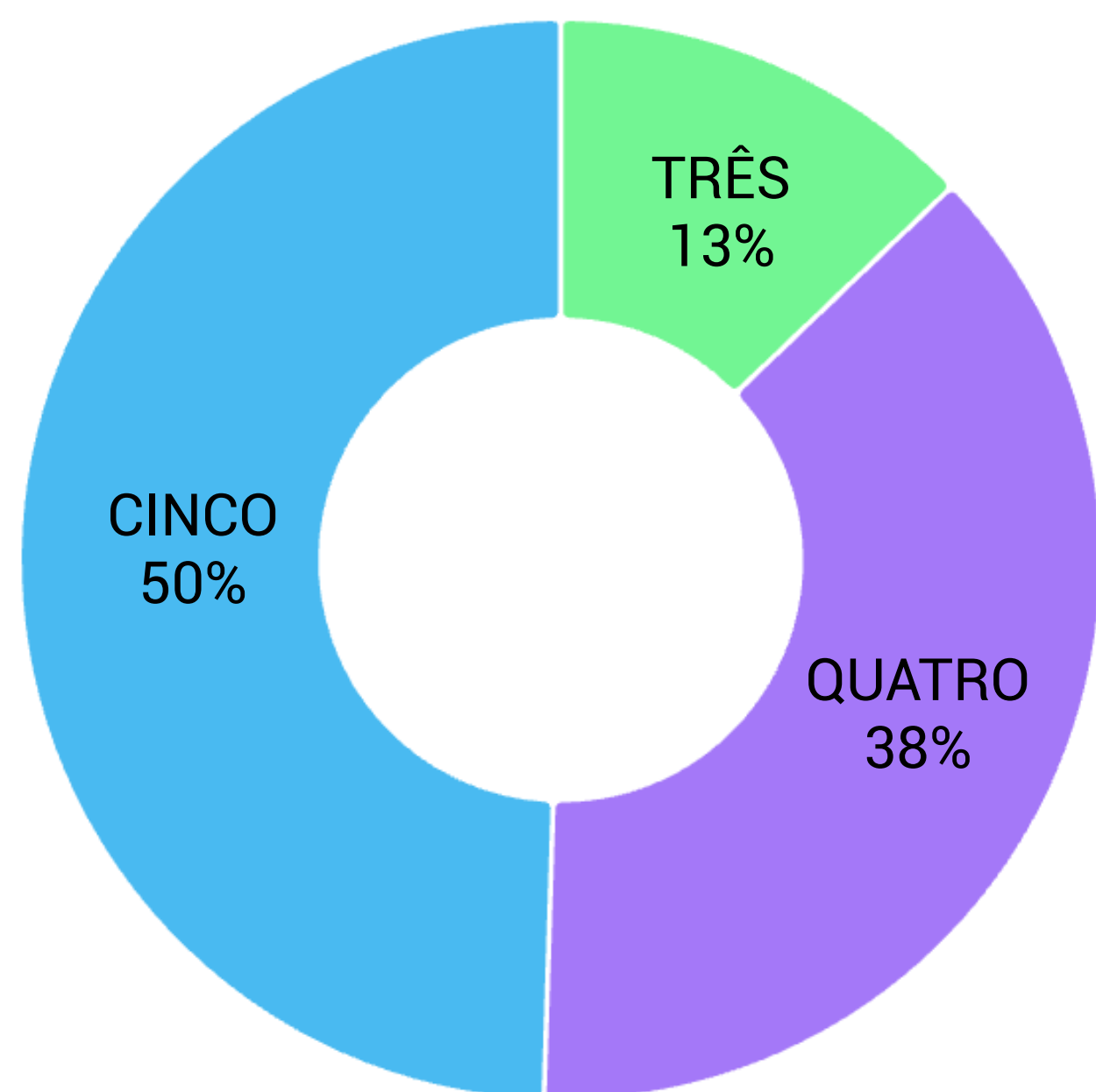


Os Impactos

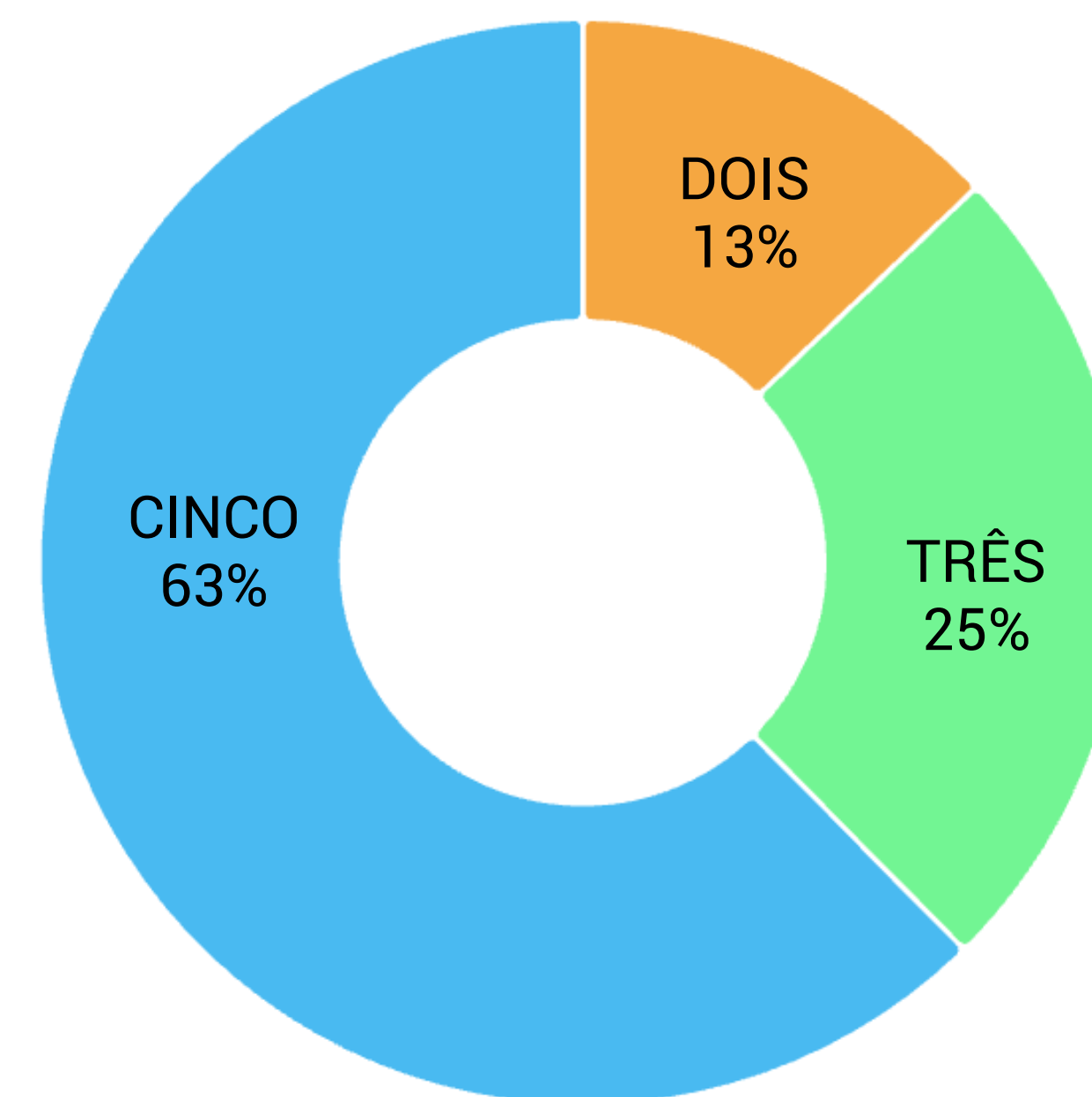


De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **Game Masters** declararam:

Baseado nos propósitos, ambição e princípios da Roche. De 0 a 5, quanto você acredita que esse modelo de ação contribui para antever as necessidades futuras das próximas gerações?



De 0 a 5, qual o impacto da Gincana da Jornada X DCNTs gera na sociedade?



Os Impactos



De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **Game Masters** declararam:

Quais dos sentimentos abaixo
você mais vivenciou nessa
experiência?

FUN - Foi divertido, com esperança, alegria e leveza, como o brincar das crianças e jovens

7

FANTASTIC - Unindo esses três fatores acima, vi resultados espetaculares

5

FREE - Não preciso colocar a mão no bolso, vi abundância e muitos recursos ao redor

2

FAST - As transformações que o mundo precisa são urgentes e os jovens estão agindo agora

2

Transformei meu olhar para ver a abundância da comunidade ao entorno

5

Contribuí com a construção de uma sociedade mais empática

5

Reconheci que a união gera mudanças e transformações positivas

5

Fortaleci meu compromisso com o bem-estar coletivo, com otimismo e altruísmo

4

Ampliei minha a visão crítica sobre a realidade social onde a empresa está inserida

3

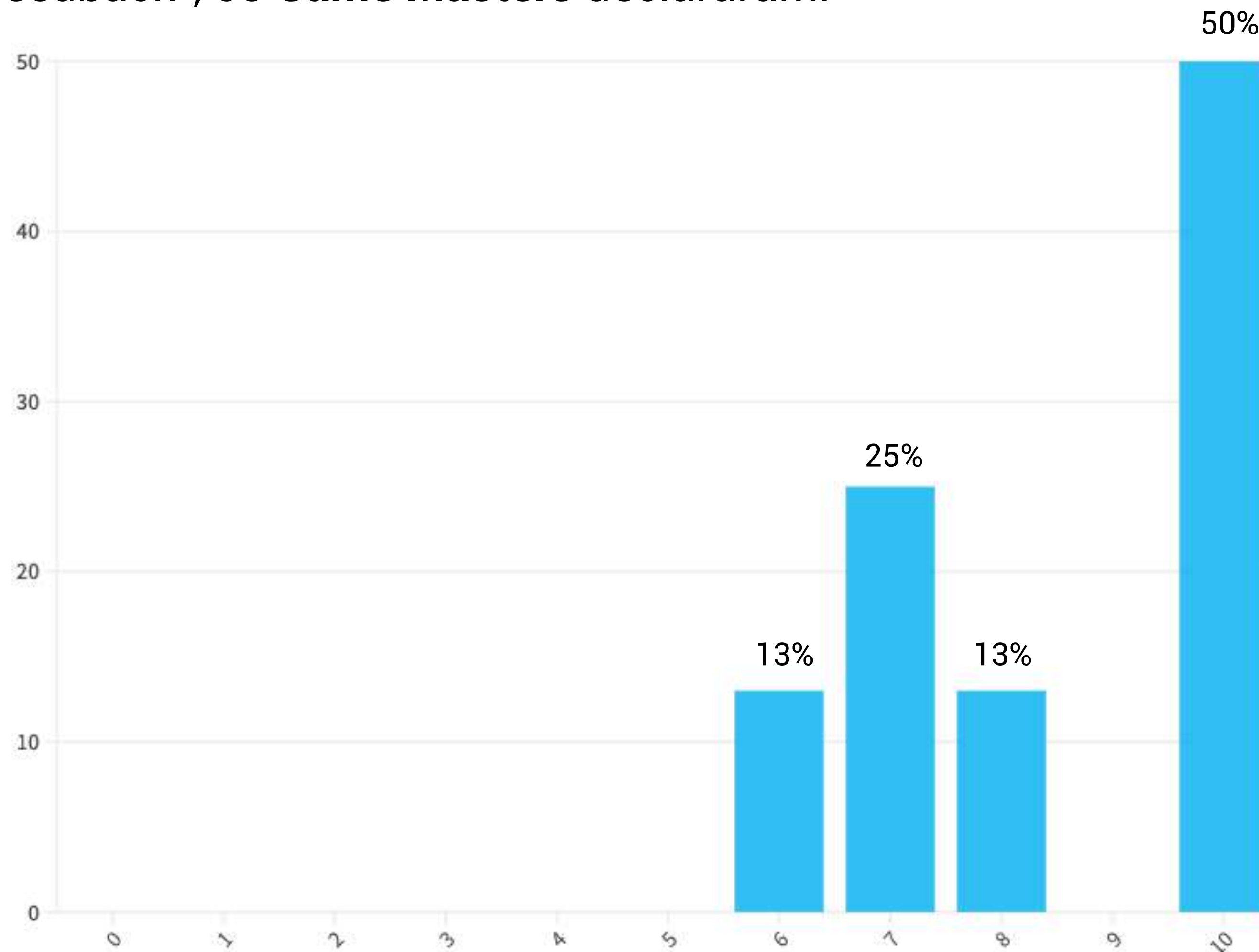
Quais dos aprendizados abaixo
você acredita ter exercido nessa
experiência?

Os Impactos



De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os **Game Masters** declararam:

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



Os Impactos

De acordo com a ferramenta “Formulário de Feedback”, os **Game Masters** declararam:

Com as suas palavras, nos conte o que para você foi mais especial nesta aventura. O que mais te marcou?

1. Impacto do Envolvimento com os Jovens:

- “Apesar do pouco contato com os jovens, a dinâmica me fez perceber o quanto precisamos estar mais próximos deles e abordar temas de DCNTs o quanto antes.”
- “Estar ao redor de muitos jovens com certeza foi o maior choque cultural e me colocou de frente para vieses e conceitos internos que só neste momento me dei conta que tinha.”
- “Foi muito bom lembrar como funciona a cabeça de um jovem.”

2. Contribuição e Educação como Transformação:

- “O espírito de contribuição de todos quererem fazer dar certo.”
- “Voltar a um ambiente educacional e poder sentir que a educação realmente é o fator de mudança na vida de qualquer pessoa.”

3. Aprendizados e Reflexões:

- “Sair um pouco da nossa casinha e ver um pouco o mundo na realidade. Faz refletir o quanto temos que contribuir com os jovens, pois são o futuro.”
- “Para mim foi muito impactante ver a garra dos jovens durante a gincana e no desenvolvimento das respostas. Eles começaram com dúvidas, até quem sabe não tão animados, mas a entrega em si foi super positiva e, de fato, fruto do trabalho deles, união e busca pelo conhecimento.”

Os Impactos

De acordo com a ferramenta “Formulário de Feedback”, os **Game Masters** declararam:

Este é um espaço para sugestões de mudanças e melhorias. Coloque aqui o que você gostaria de vivenciar de diferente.

1. Mais encontros presenciais e interação direta com os jovens

- “Gostaria de ter tido mais visitas presenciais, maior contato e liberdade nas trocas.”
- “Mais encontros presenciais. Trazer eles para o nosso mundo... momento que conhecemos o mundo e realidade deles e vice-versa.”

2. Estruturar melhor o papel dos participantes e processos de orientação

- “Gostaria de ter um papel mais objetivo sobre minha atuação, que ajudasse na interação entre os jovens e eu.”

3. Propostas de novas metodologias e desafios mais significativos

- “Tem um vídeo muito bonito do Edgar sobre mutirões para resolver desastres. Nós temos vários ‘pequenos desastres’ no Jaguaré que poderíamos atuar. Isso exigiria mais esforço, mas acredito que daria mais motivação e oportunidade para os jovens aprenderem na prática.”

4. Flexibilidade e inovação nos formatos de interação

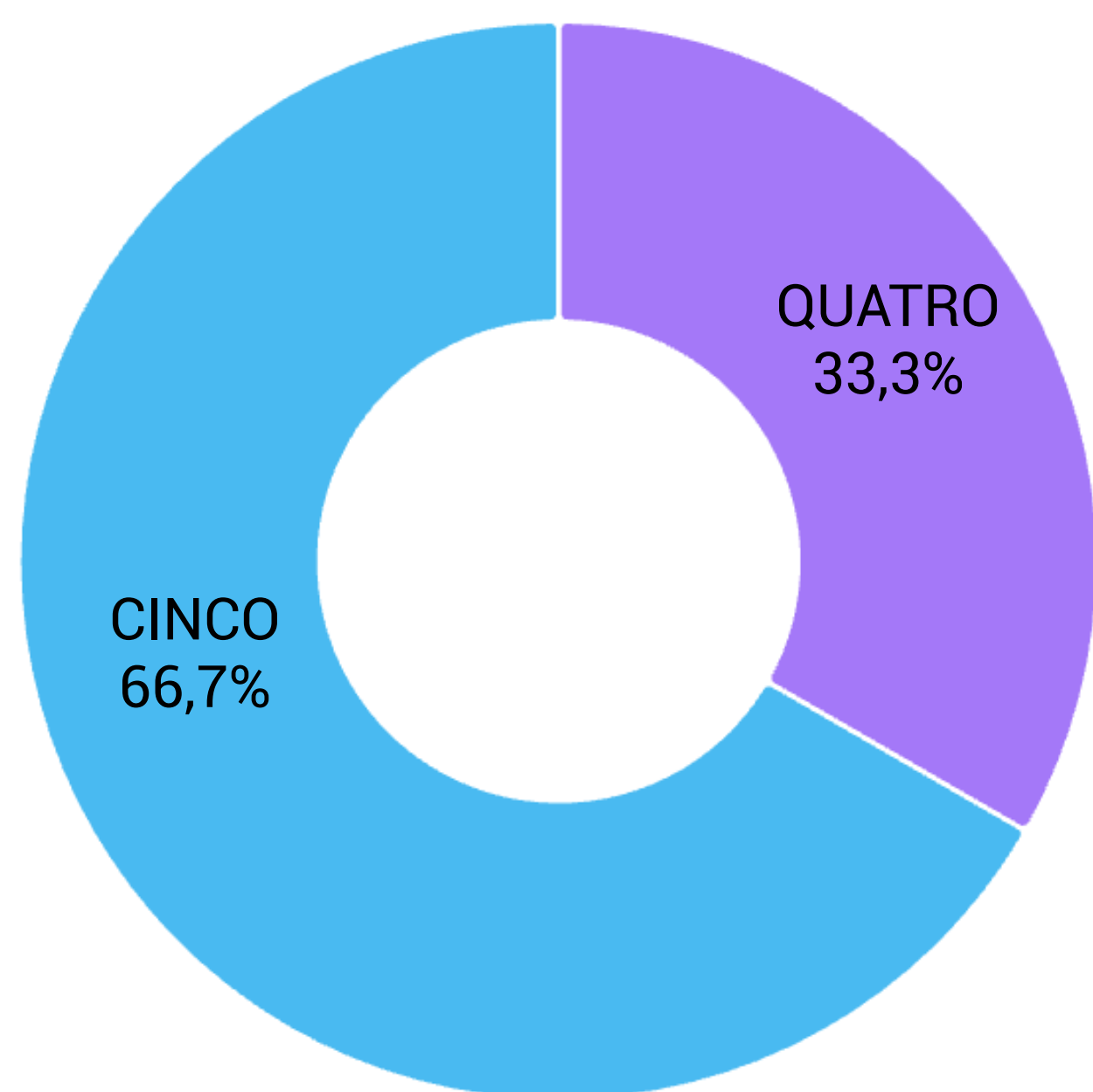
- “Poderia contar a minha realidade de quando eu era jovem. Nos ver hoje e nossas posições parece que foi uma jornada fácil, mas foi tão difícil quanto a jornada deles.”

Os Impactos

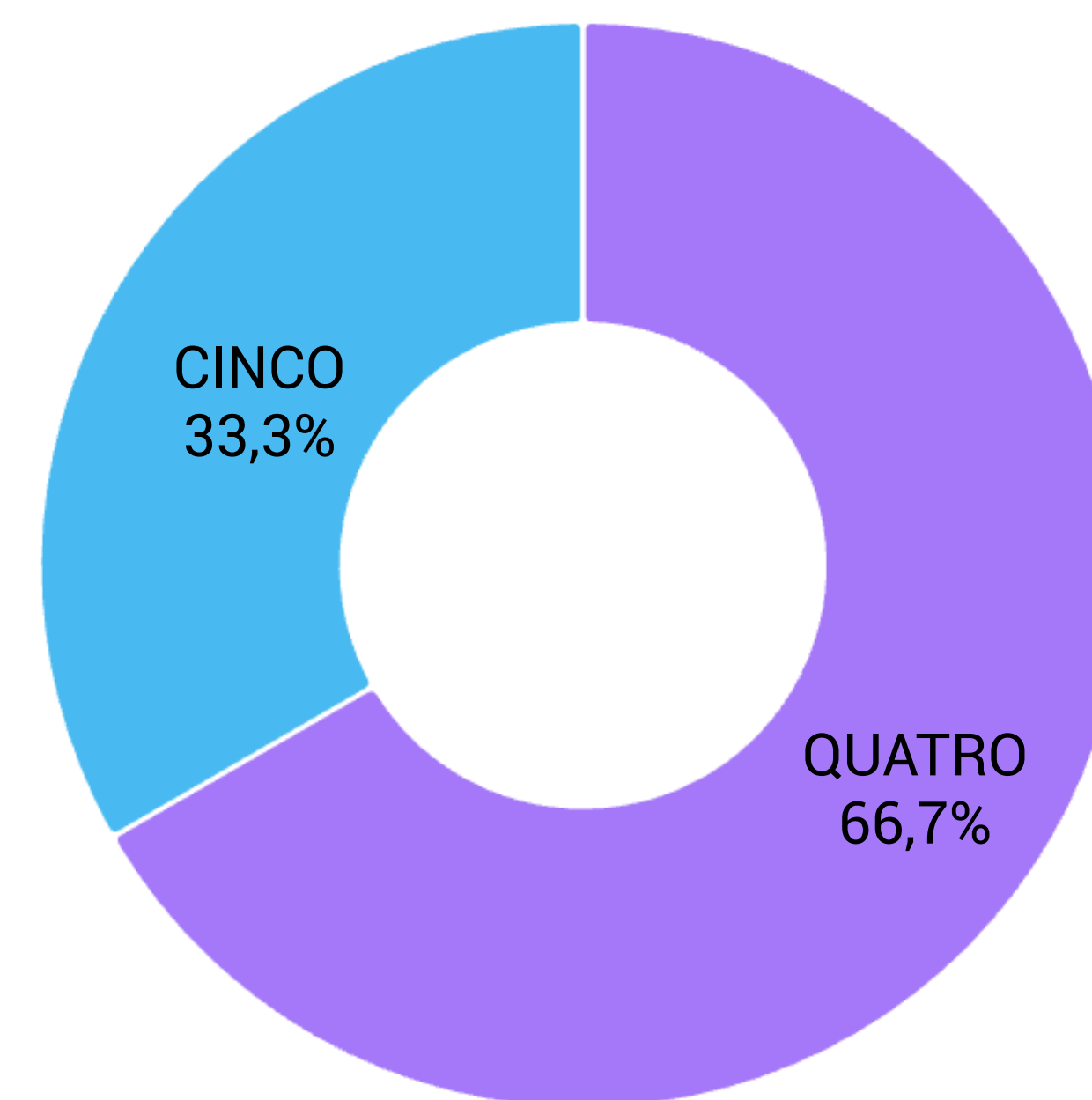


De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", os representantes do **Inst. Reciclar** declararam:

De 0 a 5, quanto você acredita que a Gincana ajudou a transformar o Reciclar em um lugar mais saudável?



Baseado na sua vivência, quanto você acha que a Gincana contribuiu para o interesse dos jovens sobre os temas abordados: alimentação saudável, prática de atividades físicas, uso de tabaco e uso de álcool?

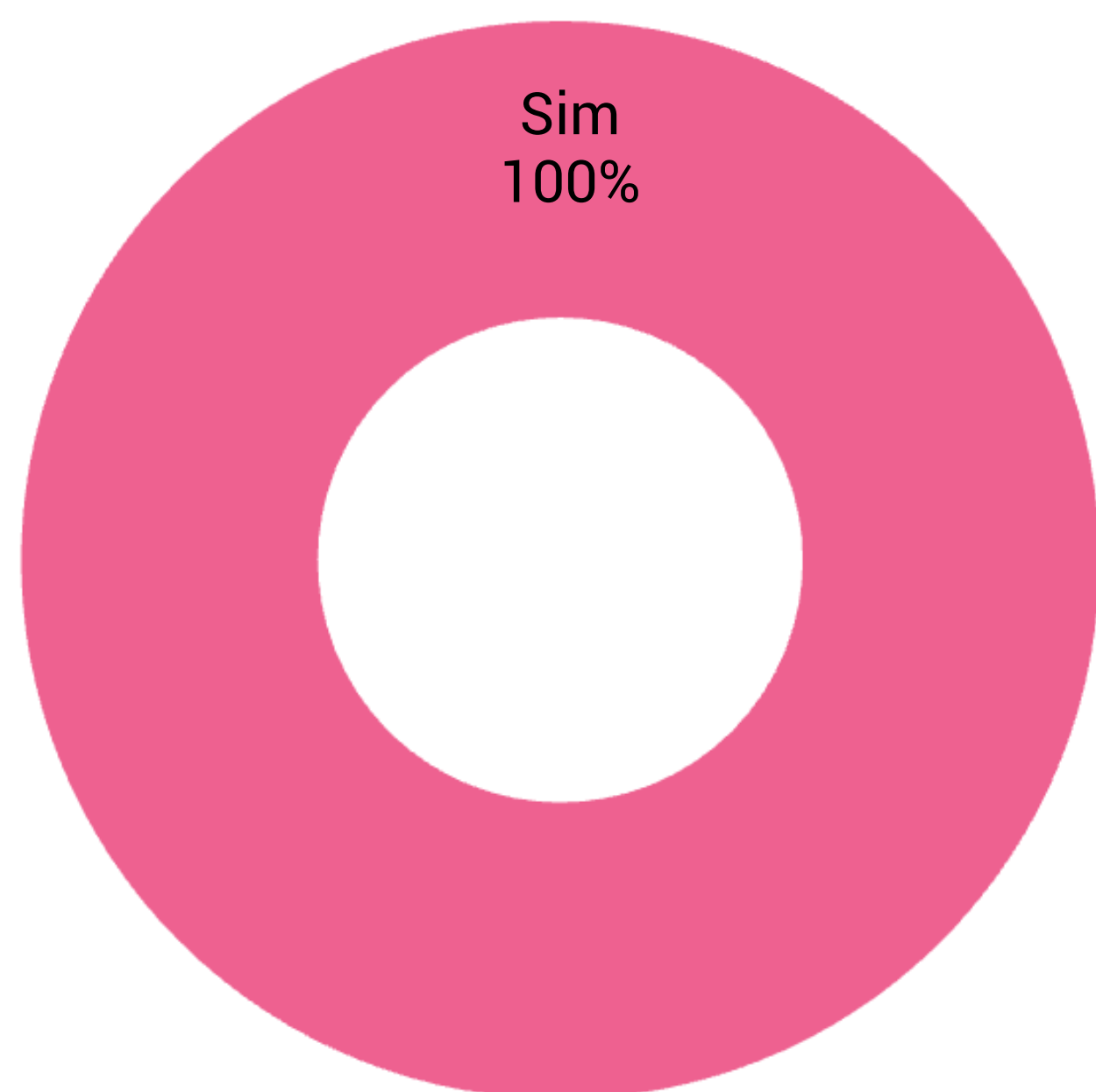


Os Impactos



De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", o representantes do **Inst. Reciclar** declararam:

Você viu alguma transformação nos jovens dentro ou fora de sala de aula?



Caso você tenha respondido "sim" na pergunta acima, qual foi a transformação que você notou?

1. "Organização."
2. "Notei a colaboração entre os alunos fora o ambiente da gincana, a criatividade, etc."
3. "Todos ficaram mais unidos."

Os Impactos



De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", o representantes do **Inst. Reciclar** declararam:

A Gincana ajudou o Reciclar a melhorar alguma "dor" da instituição?

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

- 1.-
2. "Sim"
3. "Sim, as salas eram muito divididas em "panelinhas", com a gincana eles se misturaram muito."

1. "A organização por parte dos jovens para a realização dos desafios."
2. "Ver todos os alunos colaborando com a proposta da gincana, dando o seu apoio máximo pra que tudo saia como esperado, e a diversão entre eles."
3. "Foi especial a forma que **aprendemos muitas coisas brincando**, e ficar nos bastidores foi divertido."

Os Impactos



De acordo com a ferramenta "Formulário de Feedback", o representantes do **Inst. Reciclar** declararam:

Este é um espaço para sugestões de mudanças e melhorias. Coloque aqui o que você gostaria de vivenciar de diferente, caso participasse de outras Jornadas X.

1. "Poderia ter uma relação mais direta entre a prática de atividades físicas e os benefícios das práticas para a saúde."
2. "Nada"
3. "Nadinha, tá muito bom do jeito que tá, principalmente, porque vocês **escutam as instituições ;)**"



Conclusão e Agradecimentos



Conclusão

A Gincana da Jornada X no Instituto Reciclar proporcionou uma experiência enriquecedora e transformadora, tanto para os jovens participantes quanto para os Game Masters e organizadores. Com uma proposta dinâmica e integrada, a iniciativa **abordou de forma leve e gamificada temas fundamentais para a construção de hábitos saudáveis**, como alimentação balanceada, prática de atividades físicas, prevenção ao tabagismo e ao consumo de álcool, além da promoção do bem-estar coletivo.

Os resultados demonstram um impacto significativo:

- **Comportamentos e Reflexões Pessoais:** A maioria dos participantes relatou ter aumentado a consciência sobre a importância de priorizar sua saúde, adotando hábitos mais saudáveis e refletindo sobre suas escolhas cotidianas. Muitos indicaram que pretendem manter essas mudanças e incentivar pessoas ao seu redor.
- **Trabalho em Equipe e Comunicação:** A experiência colaborativa foi amplamente valorizada, permitindo que os jovens desenvolvessem habilidades como empatia, trabalho em grupo, e comunicação assertiva.
- **Impacto Social e Educacional:** A interação entre os Game Masters e os jovens destacou o potencial transformador do projeto, tanto pela troca de conhecimentos quanto pelo exemplo positivo proporcionado por eles. Participantes enfatizaram o papel inspirador da iniciativa e a necessidade de continuidade de ações como esta.



Conclusão

Os feedbacks colhidos indicam **oportunidades de aprimoramento**, como o fortalecimento do vínculo entre Game Masters e jovens por meio de mais interações presenciais, maior clareza na definição de papéis e objetivos, além de um foco maior no impacto comunitário a partir de metodologias práticas.

A Gincana cumpriu seu objetivo de criar um ambiente de aprendizado por meio do brincar, impulsionando mudanças positivas nas vidas dos participantes e reforçando a capacidade de cada um para contribuir na construção de uma sociedade mais saudável e empática.

Agradecimentos especiais

A Gincana da Jornada X no Instituto Reciclar foi uma experiência transformadora, e agradecemos profundamente a todos que tornaram isso possível. Aos jovens participantes, pelo entusiasmo, dedicação e por mostrarem seu potencial transformador. Aos Game Masters, pelo compromisso em inspirar e guiar os jovens em cada etapa. Ao Instituto Reciclar, pela parceria e confiança em nosso propósito. Agradecemos especialmente à Roche, pelo apoio fundamental na realização deste projeto, e à mentora Adriana, pela sua orientação e dedicação ao longo de toda a jornada. Um agradecimento também ao Fezao, por sua colaboração e empenho. A todos que contribuíram direta ou indiretamente, nossa sincera gratidão. Juntos, construímos um futuro mais saudável, empático e colaborativo. Muito obrigado!



Time LiveLab



Ana Claudia Fabri



Daniel Bryan



Fernanda



Flávia Lopes



Gelmo Sousa



Gislayne Melo



Manuela Colombo



Nayara Rezende



Paulo Roberto



Raquel Miranda



Thamara Resende



Conselho Consultivo



Aser Cortines



Adila Nascimento



Beatriz Mendes



Cleuza Repulho



José Luiz Setúbal



Maria Alice
Setúbal



Mariana Rico



Mônica Pilz Borba



Rui Lira



Wellington
Nogueira



live lab

INOVAÇÃO SOCIAL

OBRIGADX!





ANEXO



Teoria de mudança

IMPACTO

Uma sociedade mais integrada com a natureza, pacífica, colaborativa e melhor na ótica da nova geração

OUTCOMES

Melhoria da
ressocialização do
jovem

Melhoria da
autoestima do jovem

Comunidades e
territórios regenerados e
transformados

Novas maneiras de entender e
fazer a economia colaborativa e
relações coletivas

OUTPUTS

Despertar nos jovens o
poder de transformação de
seus territórios

Jovens mais engajados em
suas comunidades e em
causas socioambientais

Jovens mais conscientes,
empáticos e humanistas

Pessoas mais conscientes,
empáticas e humanistas

ATIVIDADES

Mobilização
dos jovens

Apoiar jovens e comunidades em situação
vulnerável com ferramentas que ajudem a
transformar seus territórios com recursos locais

Fortalecimento
de redes

Despertar o poder do
coletivo por meio do brincar
com jovens e empresas

LINHA DO TEMPO

