

ANO 2024

**JORNADA**  **ORIZON**  
FREE • FAST • FUN • FANTASTIC

**live lab**  
INOVAÇÃO SOCIAL

INSTITUTO  
**ORIZON**  
**SOCIAL**

## OBJETIVO GERAL

Conscientizar a comunidade lindeira sobre o ciclo dos resíduos sólidos

Ações de impacto no(s) território(s) no entorno dos Ecoparques

Ecoparques (unir o brincar e o ecológico) = Expandir o território

Aproximação com as comunidades/ potencial para estreitamento nas relações entre moradores e colaboradores da Orizon

Ferramenta para transformação do mindset dos participantes

Apoio na transformação concreta de espaços (legado Orizon)

## OBJETIVO ESPECÍFICO

Propagação da metodologia ativa gamificada com a temática voltada para a gestão dos resíduos sólidos

Promover proximidade da comunidade lindeira com os Ecoparques e aumentar o número de parcerias


Diminuir pontos de descarte inadequados no entorno do Ecoparque

Estimular a reciclagem de materiais

Promover o engajamento da comunidade escolar com temas socioambientais

Trazer mais jovens parceiros do Centro de Educação Ambiental





# SUMÁRIO

1. Histórico do Projeto
2. A Metodologia
3. A Mentoria
4. As Escolas
5. Os impactos
6. Melhoria e inovação
7. Conclusão e Agradecimentos

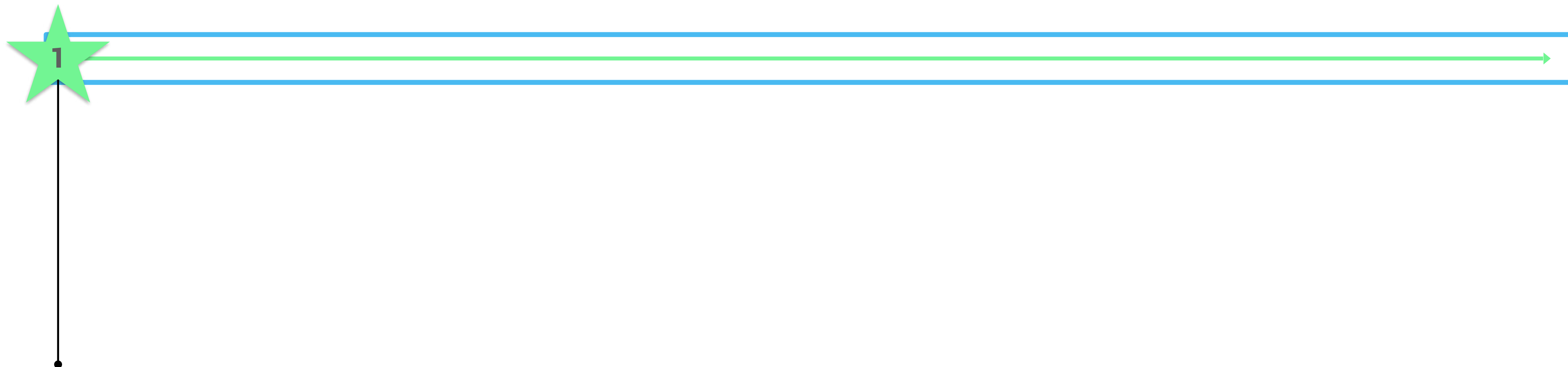


A photograph of two young women high-fiving at an outdoor event. The woman on the left is wearing a grey t-shirt and a brown backpack, with a pink headband tied around her arm. The woman on the right is wearing a green t-shirt with the name 'Elina' visible on the back. In the background, other people are visible, some wearing blue shirts and headbands, suggesting a group activity or race. The scene is bright and sunny, with trees in the background.

# Histórico do projeto



# Histórico do PROJETO



## PARCERIA INSTITUTO E LIVELAB

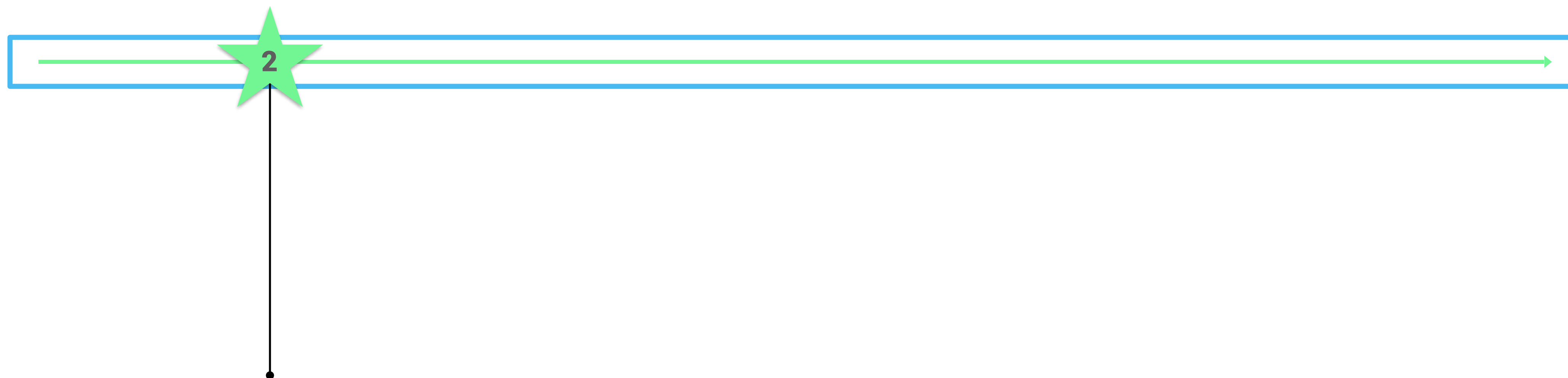
No final de 2022, a LiveLab foi procurada pelo Instituto Orizon Social, desde a primeira conversa entendemos que tínhamos a união de dois propósitos muito semelhantes:

Instituto: "Uma sociedade mais sustentável, uma economia mais circular e de baixo carbono"

LiveLab: "Ativar o poder de transformação dos jovens para que juntos ajam em prol da regeneração do mundo e façam isso por meio do brincar"





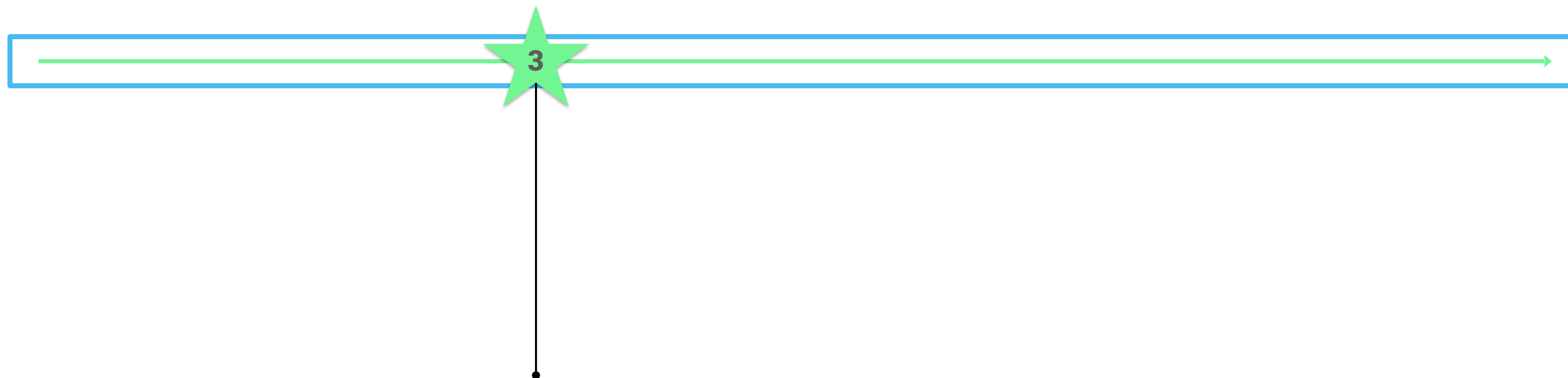


## PRIMEIRO ANO DA PARCERIA

No ano de 2023, realizamos a Jornada X Orizon nos municípios de Paulínia-SP, Itapevi-SP, Sumaré-SP, Rosario do Catete-SE, Maceió-AL e Nova Iguaçu-RJ, alcançando 13 escolas e 8 Secretarias de Educação. Ao todo, foram beneficiadas 7.802 pessoas diretamente, entre estudantes e professores, e impactando de forma indireta 31.208 pessoas das comunidades escolares.







## SEGUNDO ANO DA PARCERIA

Neste ano de 2024, a Jornada X Orizon contemplou os municípios Barueri-SP, Cuiabá-MT, Barra Mansa-RJ e Jaboatão dos Guararapes-PE. As escolas participantes foram: EMEF Estevan Placêncio, EMEF Prof<sup>a</sup> Ivani Maria Paes, E.E. Dr. Mário De Castro, E. E. Malik Didier Namer Zahafi, E. M. Nossa Escola. E. M. Vereador Antonio Januário, E.E. Municipalizada Rialto e CIEP 483 Ada Bogato.



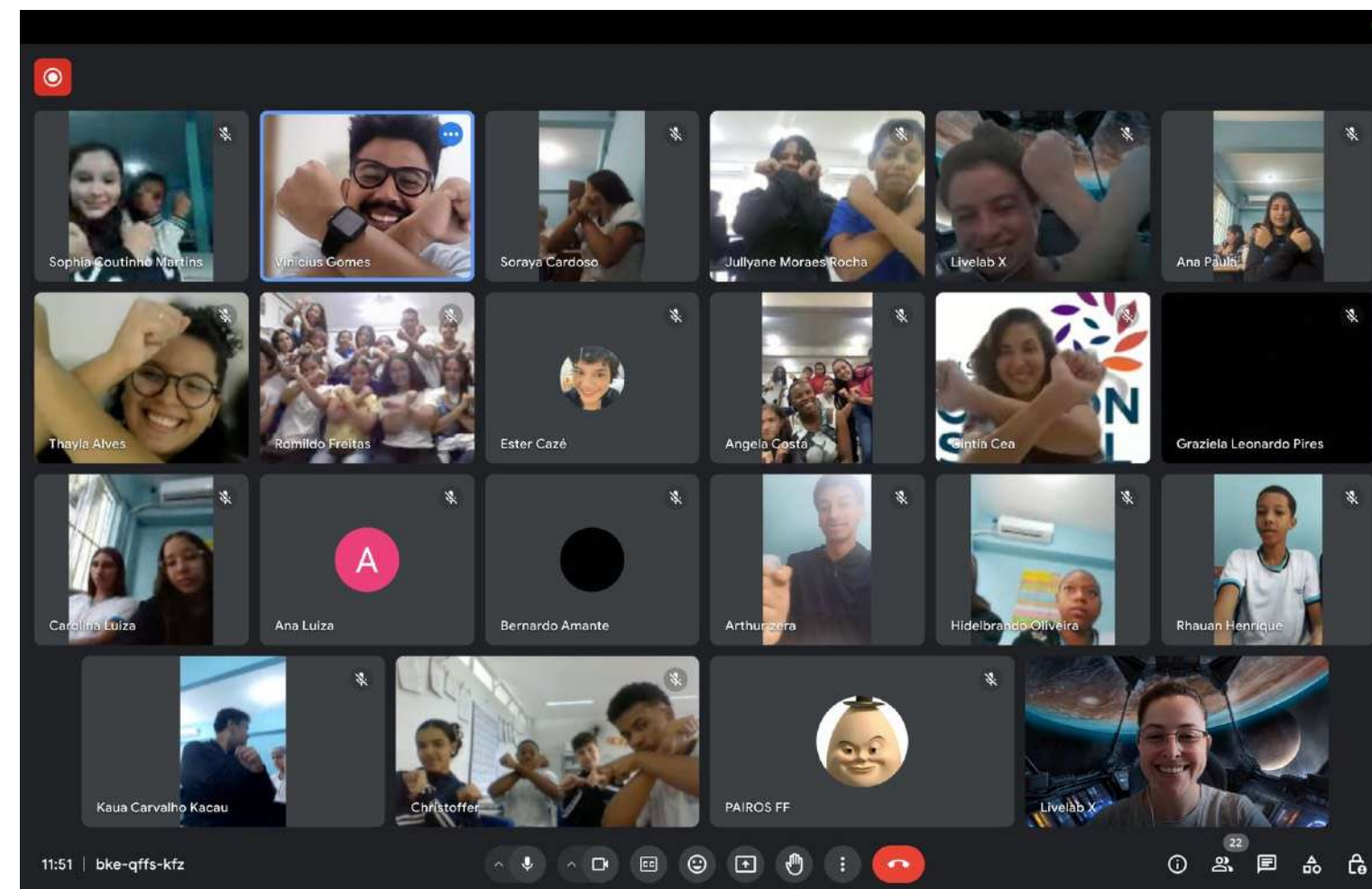
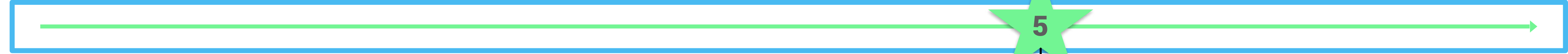




## ENTRADA DAS ESCOLAS

As escolas participantes chegaram ao projeto de diversas formas: indicação de parceiros, proximidade com o Ecoparque, indicação da secretaria de educação, entre outros. Como forma de apresentar o projeto e estabelecer vínculos mais fortes com as escolas, a equipe foi presencialmente nas mesmas nos meses de fevereiro e março de 2024. A única escola que não recebeu nossa visita, foi a E. E. Malik Didier Namer Zahafi que entrou no projeto após a desistência da E. E. Prof. Rafael Rueda Em Cuiabá-MT.

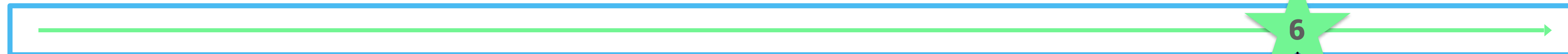




## MENTORIA E OFICINAS

As escolas participantes receberam mentoria online com acompanhamento semanal para orientação e repasse da metodologia. As mentoras ficaram em contato direto com as comissões formadas por gestão, professores, pais e estudantes. Além disso, no mês de abril, o Instituto promoveu oficinas sobre a temática com os estudantes integrantes das ligas, os primeiros a integrarem na metodologia.





## GINCANAS NAS ESCOLAS

As Gincanas das oito escolas participantes aconteceram no mês de maio, entre os dias 7 e 17. O dia da Gincana funciona como a culminância do projeto, o objetivo maior é aproveitar o clima de “coopetição” para trabalhar de forma lúdica a temática ambiental, com foco no ciclo de resíduos sólidos e economia circular. Cada escola realizou uma Gincana única, entregando o seu maior potencial no momento.





7

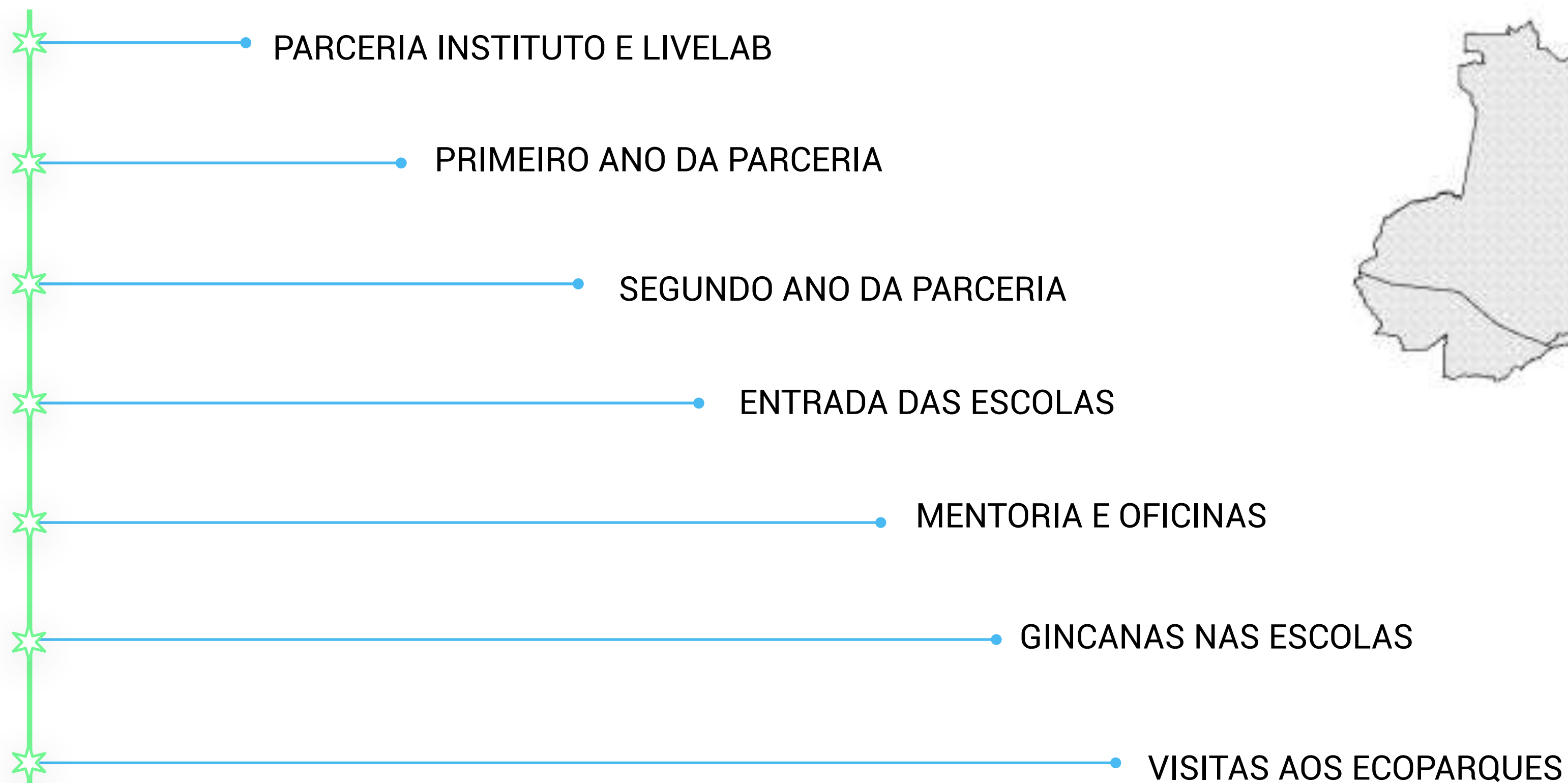


## VISITAS AOS ECOPARQUES

Como finalização do projeto, as escolas participantes da Jornada X Orizon serão convidadas a visitar os Ecoparques da Orizon das cidades de Itapevi-SP, Cuiabá-MT, Barra Mansa-RJ e Jaboatão dos Guararapes-PE. Essas visitas irão acontecer no segundo semestre de 2024, respeitando o calendário de cada escola, encerrando assim o ciclo do projeto neste ano, porém fortalecendo ainda mais a relação entre a empresa e a comunidade lindeira.



# Histórico do PROJETO



**O projeto Jornada X Orizon já soma impacto em seis estados, dez cidades e vinte e uma escolas públicas brasileiras.**

***É preciso mais que uma tribo para educar uma criança: é preciso uma comunidade inteira.***





# A Metodologia



# A Metodologia



A Gincana da Jornada X é uma metodologia lançada pela LiveLab em 2021 com objetivo de trabalhar diretamente com o ambiente de escolas públicas brasileiras. Ela lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo juvenil para engajar toda a comunidade escolar.

Com a parceria com o Instituto Orizon Social, a metodologia foi adaptada para enaltecer a temática ambiental, principalmente sobre o ciclo dos resíduos sólidos e economia circular, nascendo assim a JORNADA X ORIZON.

O jogo possui 6 missões para a mobilização e engajamento da comunidade. Na primeira missão, a diretoria da escola junto à comissão elegem de 3 Game Masters entre os docentes mais queridos pelos estudantes. Em seguida, cada Game Master escolhe o seu Agente X, mirando estudantes populares capazes de mobilizar seus colegas e que gostem muito da temática ambiental, e o Agente X forma uma Liga de até 4 estudantes. Na sequência, cada Liga X cria uma Tribo X com o maior número de pessoas que conseguir alistar.

Ao final das semanas de mobilização com um clima crescente de “coopetição” (competição com colaboração), a escola realiza uma grande Gincana com diversas provas ambientais, sociais, culturais e esportivas.

Essa metodologia, já foi implementada em mais de 60 escolas brasileiras, impactando mais de 45 mil jovens. Além disso, a Gincana também foi indicada como estratégia educacional para enfrentar os desafios da pandemia:

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





# A Metodologia

PRINCÍPIOS DO JOGO: FREE , FAST , FUN & FANTASTIC



Missão 0: Convide os escolhidos se tornarem GAME MASTERS. Na Jornada X Orizon, os Game Master foram professores engajados que lecionavam acima do oitavo ano.



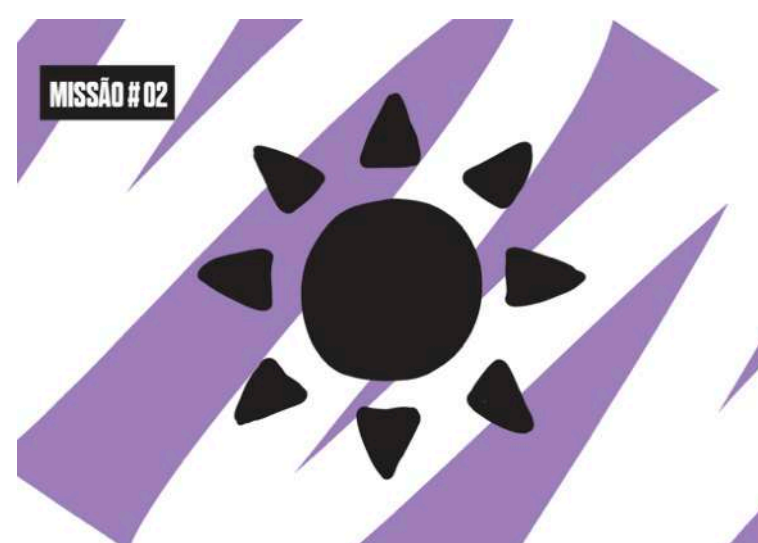
Missão 3: A LIGA X cresce para toda comunidade e se torna TRIBO X. Na Jornada X Orizon, estudantes valiam 2 pontos, comunidade escolar 5 pontos e especialistas em meio ambiente 10 pontos.



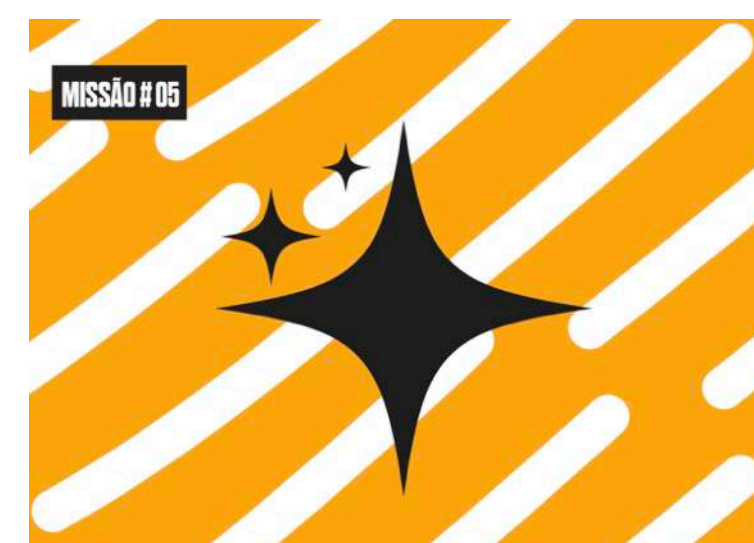
Missão 1: Convide para jovens mobilizadores se tornarem AGENTES X. Na Jornada X Orizon, os Agentes foram estudantes acima no oitavo ano que são engajados com a temática ambiental.



Missão 4: As TRIBOS X se dividem em times para disputarem as PROVAS X. As provas obrigatórias eram de esporte, influencer, mutirão, arrecadação e conhecimentos gerais (pensar global e saber local). As regionais eram escolhidas pela escola.



Missão 2: Os AGENTE X convidam seus amigos e formam sua LIGA X. Todas as escolas tiveram três ligas com quatro estudantes cada.



Missão 5: As TRIBOS X conversam sobre a EVOLUÇÃO gerada dentro da Gincana. Respondem o oráculo, elegem pessoas mais atuantes e definem as transformações que querem manter na comunidade escolar.



# A Metodologia



A partir da observação e aprendizados no ano passado, tivemos alguns pontos de melhoria na metodologia e aplicação da Jornada X Orizon:

- Visita presencial na escola no início do projeto;
- Entrega de documentos em mãos para a gestão;
- Aplicação da oficina online com as ligas das escolas;
- Itens da comunicação como figurinhas de WhatsApp; cartazes, bandeiras e certificados para as escolas;
- Vídeos que transformaram o manual em pílulas de aplicação;
- Prova conhecimentos gerais foi transformada em Pensar Global e Saber Local, com atualização de perguntas e estímulo a se pensar em questões socioambientais do território;
- Prova do influencer ganhou 3 desafios no Tik Tok para Tribos cumprirem em seus diários de bordo.



# A Mentoria





# A Mentoria



As oito escolas foram mentoradas durante todo o projeto por um grupo de profissionais da educação treinado pela LiveLab.

Por meio de reuniões online, as escolas foram acompanhadas semanalmente pela LiveLab e pelo Instituto, com o objetivo de repassar passo a passo os ensinamentos da metodologia ativa gamificada.

Durante o ano de 2024, foram realizadas 88 reuniões de mentoria com as escolas participantes. Em pesquisa com as escolas, 81,8% das pessoas informaram que "reuniões" e "mentoras", foram os recursos que mais auxiliaram na execução da JORNADA X ORIZON.





# As escolas





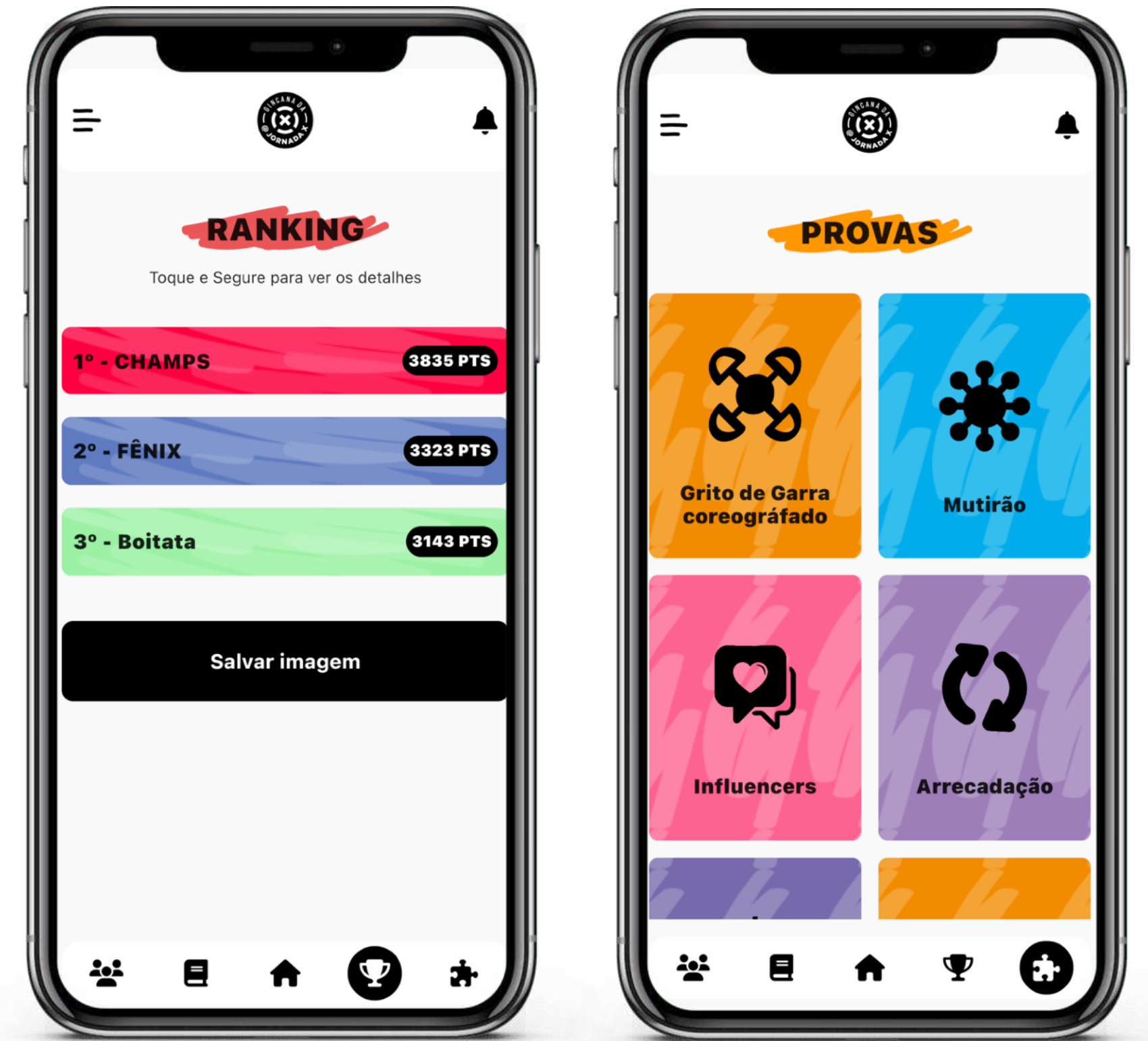
# As escolas



As Gincanas aconteceram nos mês de maio nas oito escolas participantes.

Nestes dias, as escolas “coopetiram” em 5 provas obrigatórias e algumas provas regionais (escolhidas pela escola), todas acompanhadas pelos árbitros que em grande parte eram colaboradores da Orizon e do Instituto. As provas obrigatórias eram:

- Esporte (definido pela escola)
- Pensar global e saber local (com perguntas sobre a temática)
- Influencer (produção de conteúdo no diário de bordo - Tik Tok)
- Arrecadação (definido pela escola)
- Mutirão (definido pela escola)



Aplicativo Gincana da Jornada X, onde todo o jogo acontece.





## EMEF Estevan Placêncio

- **Entrada da escola** - A escola chegou por indicação de Secretária Municipal de Educação e da Secretaria Municipal de Meio Ambiente. As secretarias estiveram presentes no dia da gincana;
- **Análise da comissão** - A escola teve em média 6 pessoas presentes nas reuniões. A comissão foi dedicada ao projeto e com muita vontade de realização, apesar da alta sobrecarga escolar e fragilidades devido a nova gestão;
- **Análise dos GMs** - Os Game Master atuaram mais no dia da Gincana, sendo a professora de educação física mais engajada com a metodologia;
- **Cumprimento da metodologia** - Cumpriram a metodologia da Jornada X até o dia da gincana, mas até o último contato não tinham realizado a missão 5 (justificaram estar com muitas outras demandas);
- **Aprofundamento da temática** - a escola tinha potencial de aprofundar mais a temática, mas a gestão nova não teve muito espaço de fala com a comunidade escolar, além de diversas regras e cultura que não permitiam ações como: plantio, limpeza e entrada da comunidade;
- **Relacionamento com a comunidade** - a comunidade ajudou na prova de arrecadação somente.



## EMEF Estevan Placêncio - Dia da Gincana

HORÁRIO		PROVAS X	ÁRBITRO (ESCOLA / ORIZON)
INÍCIO	FIM		
7h30	8h	ABERTURA com hino nacional e apresentação	Cristina Cerosi
8h	8h30	Prova X: Torcida X	Cristina Cerosi, Andréa e Lucas / Lorena Rosa
8h30	9h40	Prova X: Mutirão (três alunos de cada tribo)	Cristina Cerosi / Priscila Ghiraldelli
8h30	9h	Prova X: Arrecadação	Cristina Cerosi e Andrea / Grasielly Dias
9h	9h40	Prova X: Paródia X	Andrea / Cintia Maciel
9h40	10h30	Prova X: Pensar global e saber local	Cristina Cerosi / Thaís Amaro
9h40	10h30	Prova X: Influencer	Luccas / Pedro Paulo
10h30	11h	Intervalo	Não se aplica
11h	11h30	Prova X: Esporte (Queimada)	Luccas / Camila Anfilo
11h30	11h50	Encerramento	Não se aplica

Dia: 08/05

Número de participantes: 700

Número de beneficiados: 10

Prova mutirão: confecção de cartazes para conscientizar sobre a questão de resíduo eletrônico na comunidade.

Prova arrecadação: tampinhas plásticas para o Instituto do Câncer.

Provas regionais: prova da torcida com a customização de camisas e prova da paródia com a temática socioambiental.



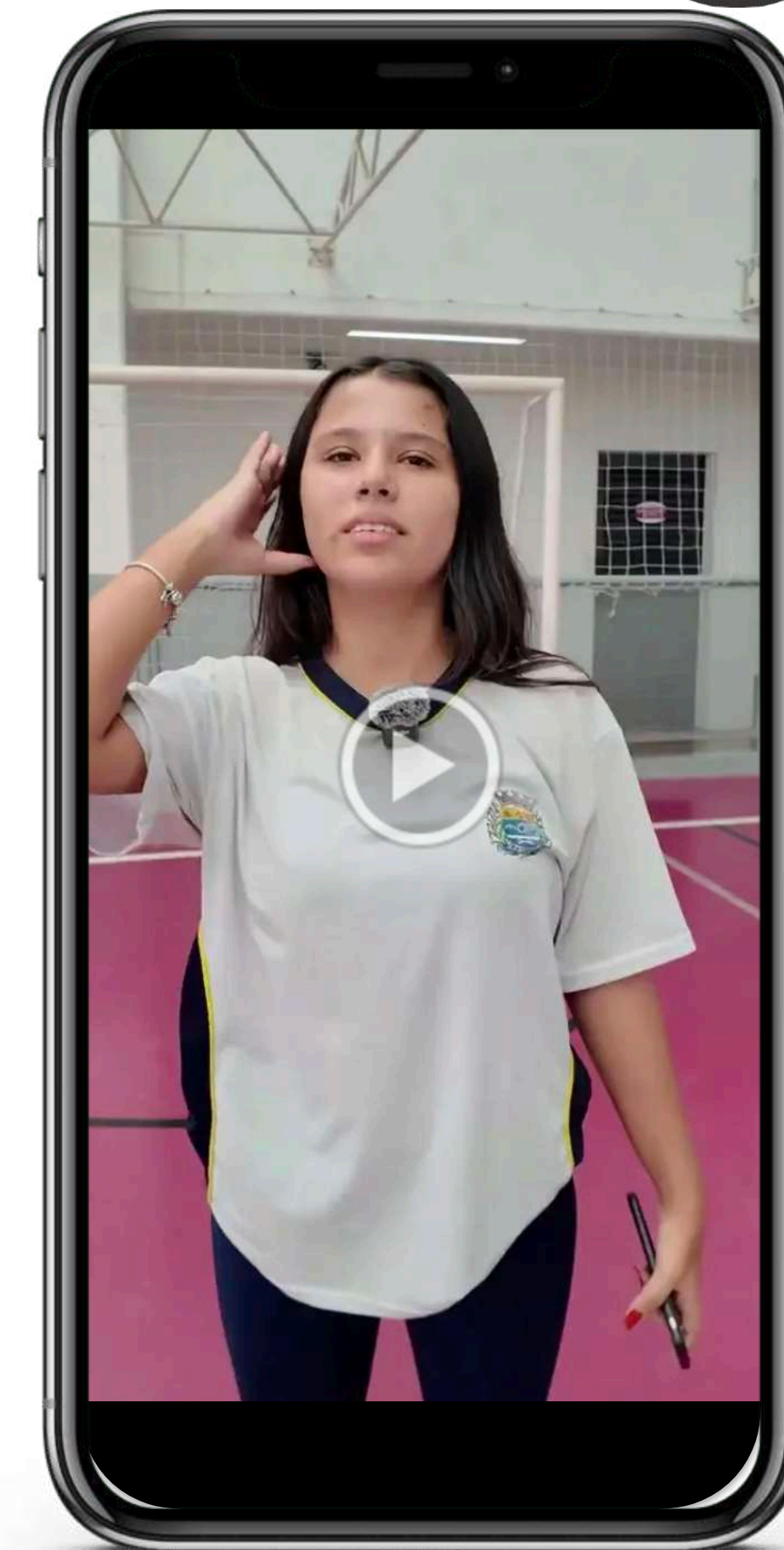
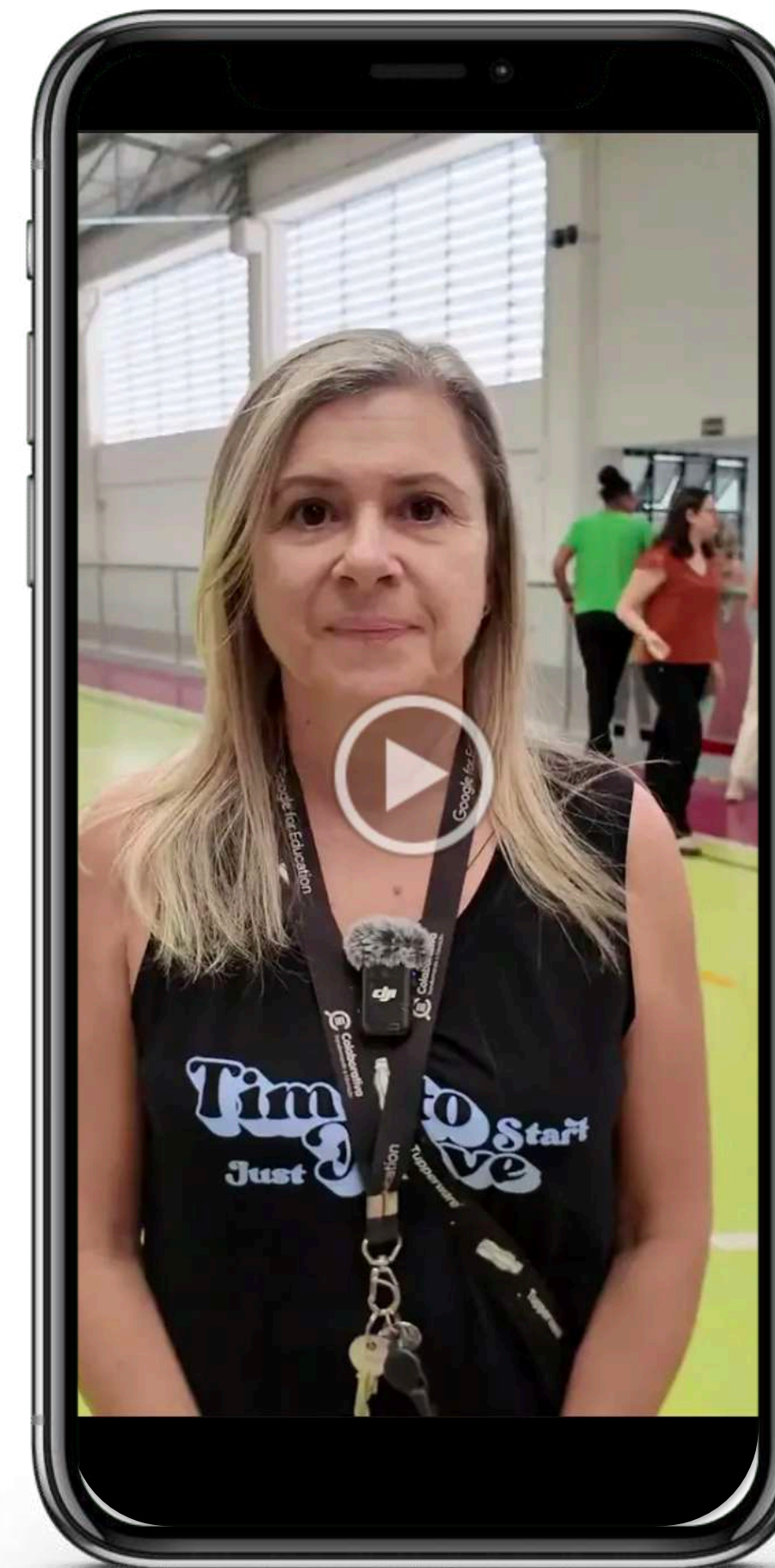
# As escolas

EMEF Estevan Placêncio

**Nas palavras da mentora:** "Houve maior integração entre alunos, misturando turmas, anos diferentes. Foi um momento de fortalecimento e mobilização positiva da nova gestão e da equipe (Comissão) que abraçou a Jornada. Líderes estudantis despontaram e alunos que, em geral, não se encaixam no perfil acadêmico e/ou têm questões de indisciplina, brilharam e se sentiram valorizados e reconhecidos."

## **Segundo a comissão, qual o legado?**

- Continuar a campanha de arrecadação de tampinhas
- Realizar mais gincanas
- Alunos aproveitando mais o espaço da escola, de um jeito saudável
- Integração dos alunos de todas as séries
- União entre alunos e entre professores











EMEF Prof<sup>a</sup> Ivani Maria Paes

- **Entrada da escola** - E escola chegou por indicação de Secretária Municipal de Educação e da Secretaria Municipal de Meio Ambiente. As secretarias estiveram presente no dia da gincana;
- **Análise da comissão** - A escola teve em média 5 pessoas presentes nas reuniões. A comissão durante muito tempo se resumiu ao coordenador da escola, o mesmo chegou a pedir para desistir do projeto por conta das fragilidade da gestão nova e sobrecarga;
- **Análise dos GMs** - Os Game Masters atuaram mais no dia da Gincana, a professora mais atenciosa desde o início do projeto foi GM da tribo campeã;
- **Cumprimento da metodologia** - Cumprimento da metodologia de forma integral desde o primeiro momento até o fechamento na missão 5, apesar de não terem usado o aplicativo;
- **Aprofundamento da temática** - a escola tinha potencial de aprofundar mais a temática, mas a gestão nova não teve muito espaço de fala com a comunidade escolar, além de também ter limitação do espaço e circulação, pois a mesma divide o prédio com a rede estadual;
- **Relacionamento com a comunidade** - a comunidade ajudou na prova de arrecadação somente.





## EMEF Prof<sup>a</sup> Ivani Maria Paes - Dia Da Gincana

HORÁRIO		PROVAS X	ÁRBITRO (ESCOLA / ORIZON)
INÍCIO	FIM		
7:30	7:50	Abertura e gritos de garra	
7:50	8:20	PROVA OBRIGATÓRIA: Pensar global e saber local	Carla / Naomy
8:20	9:20	PROVA OBRIGATÓRIA: Mutirão (construção do mascote)	Regina / Cíntia
8:20	9:20	PROVA OBRIGATÓRIA: Arrecadação (roupa de frio)	Rafael / Thayla
9:20	10:00	PROVA OBRIGATÓRIA: Influencer	Leandro / Lorena
9:20	10:00	PROVA REGIONAL: Desfile - Moda Sustentável	Elbe / Thayla
10:00	10:30	PROVA OBRIGATÓRIA: Esporte (vôlei misto)	Cintia / José Carlos
10:30	11:00	Intervalo	Não se aplica
11:00	11:30	PROVA REGIONAL: Show de talentos	Andrea / Isabella
11:30	11:40	Fechamento	Não se aplica

Dia: 17/05

Número de participantes: 400

Número de beneficiados: 300

Prova mutirão: confecção do mascote da tribo com materiais reaproveitados.

Prova arrecadação: roupas de frio para o Rio Grande do Sul.

Provas regionais: desfile de moda sustentável e show de talentos.



# As escolas

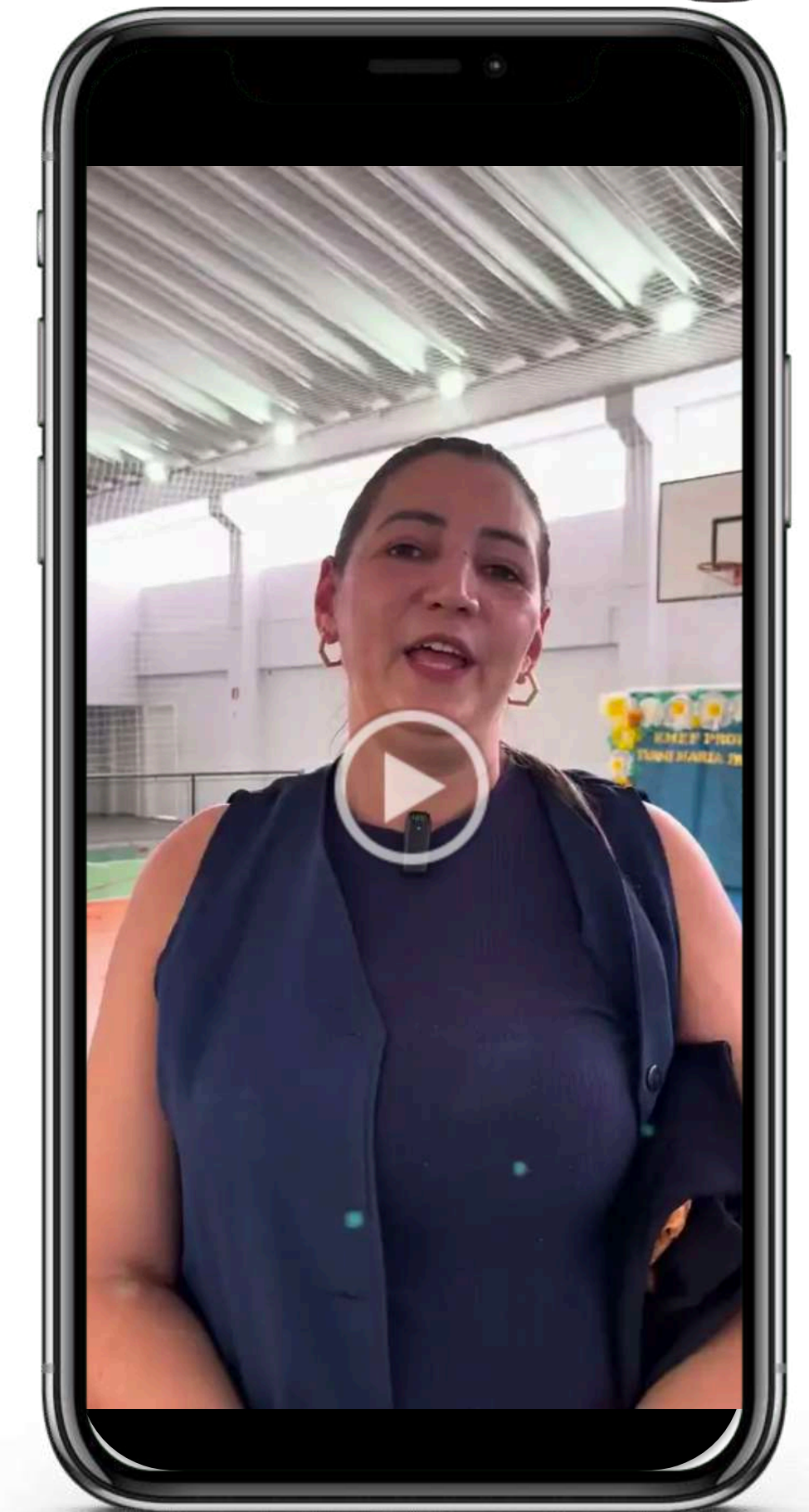
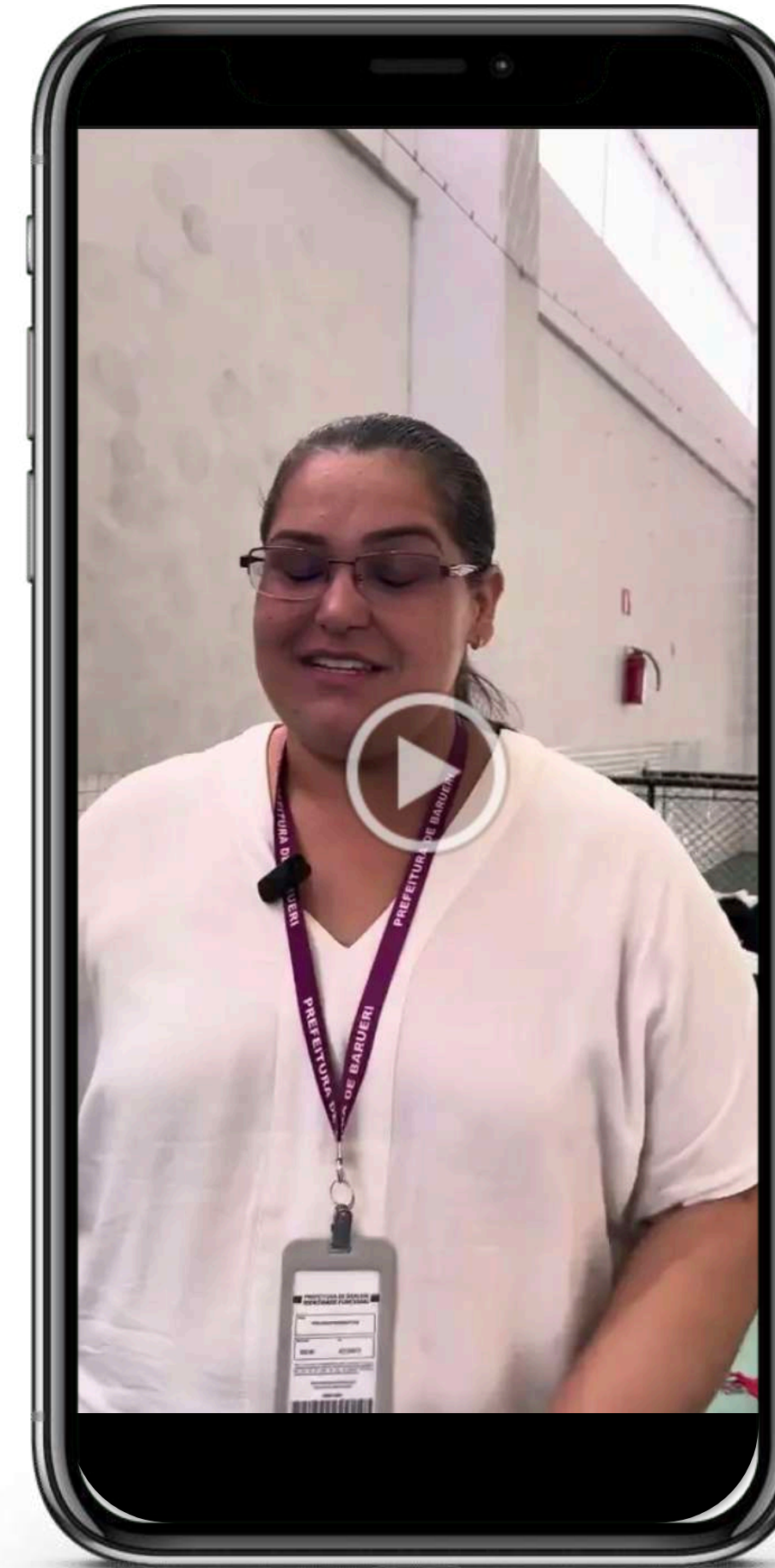


EMEF Prof<sup>a</sup> Ivani Maria Paes

**Nas palavras da mentora:** "Conforme relatado na reunião de encerramento, o maior impacto foi despertar a potência dos jovens, tanto individualmente, como coletivamente. Além disso, a Gincana teve o papel de fortalecer o coordenador na relação com os alunos e na apropriação do seu novo cargo."

## **Segundo a comissão, qual o legado?**

- O legado socioemocional, por despertar tantas potências individuais e coletivas e, também, fortalecer o espírito de pertencimento e de identidade da escola Ivani (recém re-inaugurada)
- O Grêmio, que está nascendo, vai se inspirar e fortalecer a partir desta experiência
- Continuação com as ações socioambientais
- Realizar mais gincanas











E. E. Dr. Mário De Castro

- **Entrada da escola** - A escola foi indicada por um parceiro da Orizon que atua com educação ambiental;
- **Análise da comissão** - A escola teve em média 4 pessoas presentes nas reuniões. A Comissão foi dedicada ao projeto, apesar da alta sobrecarga escolar, dificuldade de comunicação e fragilidades devido à nova gestão;
- **Análise dos GMs** - Apenas um professor se dedicou ao papel de Game Master;
- **Cumprimento da metodologia** - Cumpriram a metodologia da Jornada X até o dia da gincana mas não realizaram a missão 5, justificaram estar com muitas outras demandas.
- **Aprofundamento da temática** - a escola tinha potencial de aprofundar mais a temática, mas a gestão nova não teve muito espaço de fala com a comunidade escolar, além de também não ter se organizado muito bem para o dia da gincana;
- **Relacionamento com a comunidade** - a comunidade ajudou na prova de arrecadação, na dança típica, no plantio das mudas. Além disso, alguns alunos da escola Malik foram se apresentar no dia da Gincana.



## E. E. Dr. Mário De Castro - Dia da Gincana

HORÁRIO		PROVAS X	ÁRBITRO (ESCOLA / ORIZON)
INÍCIO	FIM		
7h	7h30	Acolhida dos Alunos e Frequência	
7h30	8h	ABERTURA + Grito de Garra das Tribos	Direção, Coordenação e Comissão
8h	8h30	PROVA OBRIGATÓRIA: Pensar global e saber local	Paulo, Erivânia e Marilza/ Paulo Laguardia
8h	10h30	PROVA OBRIGATÓRIA: Mutirão (plantio de plantas e flores)	Ney e Marcelo/
8h30	9h	PROVA REGIONAL: Siriri	Simionai e Shirlen/ Bruna dos Santos Alves
9h	9h20	Intervalo / Lanche	Não se aplica
9h20	9h50	PROVA REGIONAL: Cabo de Guerra	Julio, Divino e Paulo
9h50	10h10	PROVA REGIONAL: Desfile - Moda Sustentável	Maria Auxiliadora, Cleide e Zilda
10h	10h30	PROVA OBRIGATÓRIA: Arrecadação (roupas e gêneros alimentícios para RS)	Clarice, Cecília e Marcelo/ Vinícius Gomes
10h	10h30	PROVA OBRIGATÓRIA: Influencer	Vinícius e Marilza / Lucas Gabriel de Lara
10h10	10h50	PROVA OBRIGATÓRIA: Esporte - Queimada	Ney, Divino, Julio e César
10h50	11h	PROVA REGIONAL: Golzinho 3X3	Júlio César e Divino
11h	11h20	Grito de Garra + Encerramento	Direção, Coordenação e Comissão

Dia: 10/05

Número de participantes: 500

Número de beneficiados: 5

Prova mutirão: plantio de plantas e flores pela escola.

Prova arrecadação: roupas e gêneros alimentícios para o Rio Grande do Sul.

Provas regionais: dança típica chamada de Siriri, cabo de guerra com participação de funcionários da escola e golzinho 3x3.



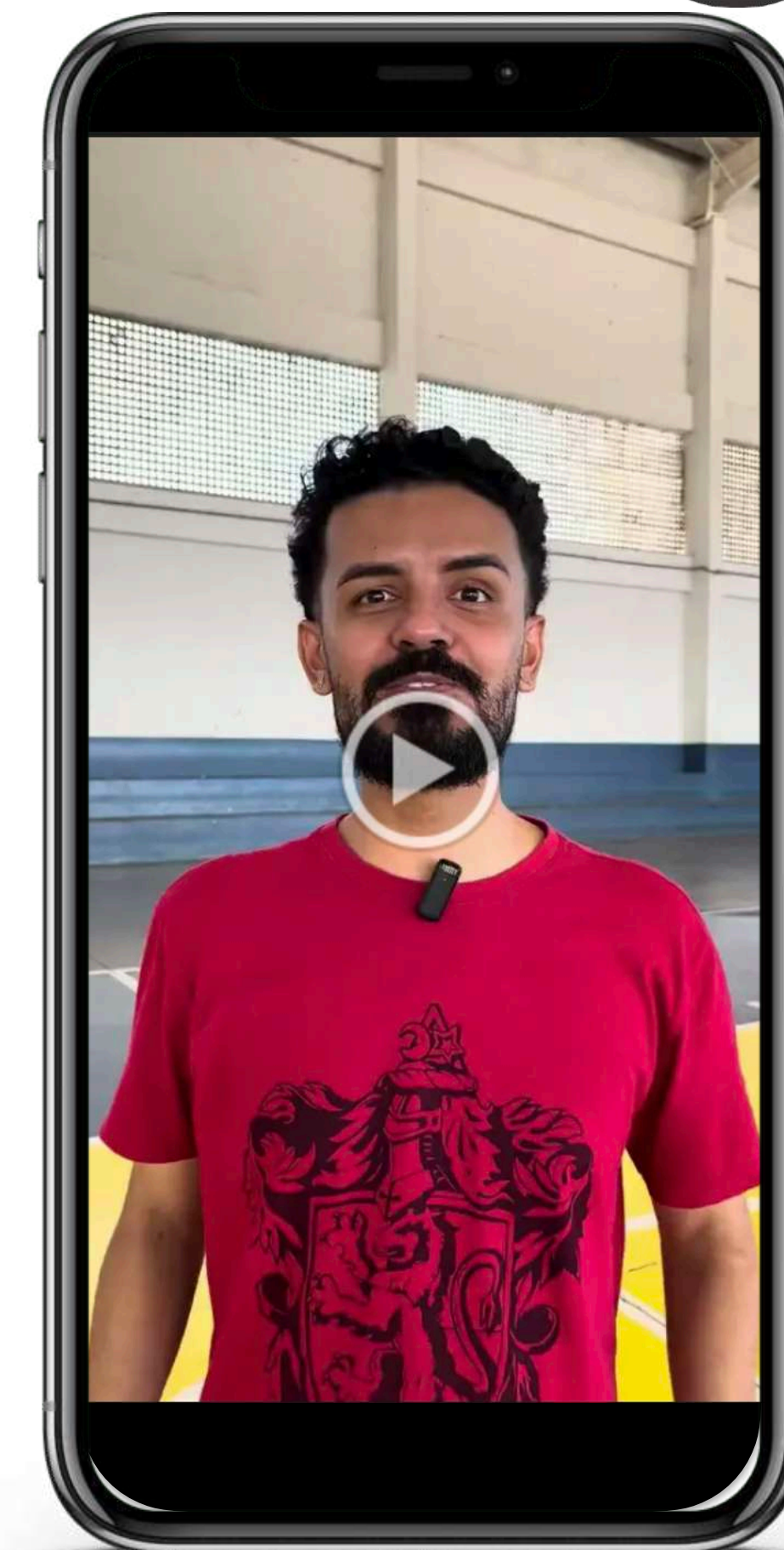
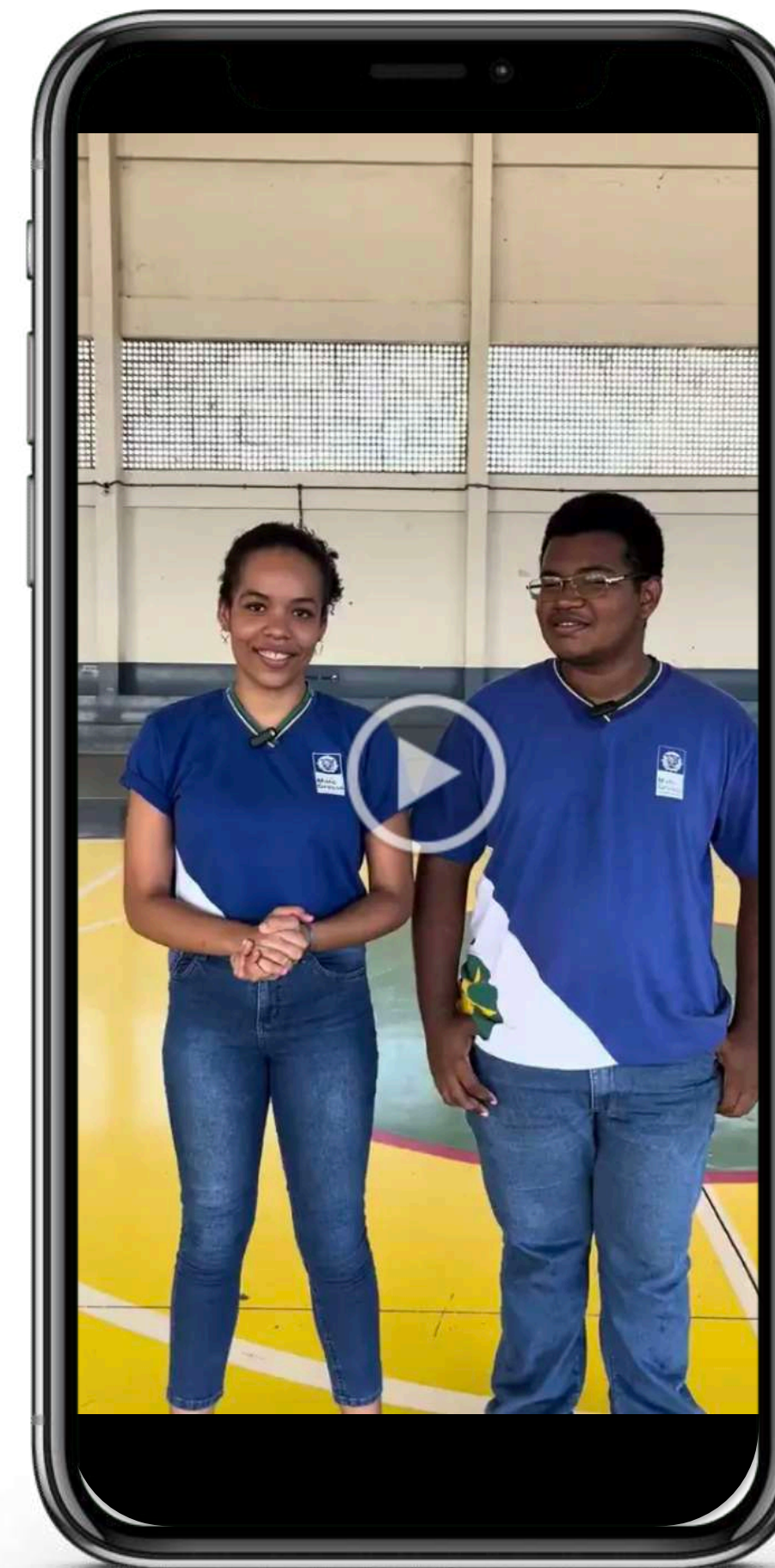
# As escolas

E. E. Dr. Mário De Castro

**Nas palavras da mentora:** "O maior impacto foi a vivência de um momento intenso de interação, alegria e união entre estudantes, sem violência ou problemas indisciplinados (o relato, desde que chegamos lá, era sobre essas dificuldades). Os alunos puderam brilhar de forma positiva"

## **Segundo a comissão, qual o legado?**

- Continuar com ações de mutirão, envolvimento dos alunos (como no jardim e horta)
- Realizar mais gincanas
- Autonomia e protagonismo jovem com proposições para a escola
- Professores enxergando alunos de forma integral e gerando oportunidade para "as líderes negativas" se tornarem "positivas"











E. E. Malik Didier Namer Zahafi

- **Entrada da escola** - A escola foi escolhida após desistência de outra escola indicada, a equipe selecionou devida à localização no bairro Pedra 90, assim como a faixa etária atendida;
- **Análise da comissão** - A escola teve em média 3 pessoas presentes nas reuniões. A comissão se resumiu à coordenadora da escola, que apesar da alta sobrecarga, deu continuidade ao projeto acreditando no potencial do mesmo;
- **Análise dos GMs** - Teve trocas de GM durante o projeto, o que infelizmente afetou o engajamento dos alunos. O professor mais dedicado, foi GM da tribo campeã;
- **Cumprimento da metodologia** - Cumpriram a metodologia da Jornada X até o dia da gincana, mas não realizaram a missão 5. Infelizmente a escola não retornou os contatos após a Gincana;
- **Aprofundamento da temática** - a escola tinha potencial de aprofundar mais a temática, mas a gestão nova não teve muito espaço de fala com a comunidade escolar, além de ter tido menos tempo e problemas graves de comunicação;
- **Relacionamento com a comunidade** - a comunidade ajudou na prova de arrecadação somente.



## E. E. Malik Didier Namer Zahafi - Dia da Gincana

HORÁRIO		PROVAS X	ÁRBITRO (ESCOLA / ORIZON)
INÍCIO	FIM		
7:30	8:00	ABERTURA	Cislene, Benedita e Anderson
8:00	8:10	Grito de garra	Cislene, Benedita e Anderson
8:10	8:40	PROVA OBRIGATÓRIA: Pensar global e saber local	Aparecida Pacó / Mariana Cruz
8:40	9:20	PROVA OBRIGATÓRIA: Esporte	Justino / Vinícius Gomes
8:40	9:20	PROVA REGIONAL: Caça ao tesouro	Anderson e Valquíria
9:20	9:30	PROVA OBRIGATÓRIA: Arrecadação	Anderson / Raul Fernando Broockman
9:30	10:00	LANCHE	Não se aplica
10:00	10:30	PROVA OBRIGATÓRIA: Mutirão	Anderson
10:00	10:30	PROVA REGIONAL: Criação e Reciclagem	Aparecida Pacó / Vinícius Gomes
10:00	10:30	PROVA REGIONAL: Desenho do Mascote sustentável	Justino
10:30	10:45	PROVA REGIONAL: Desfile sustentável	Valquíria / Raul Fernando Broockman
10:30	10:45	PROVA OBRIGATÓRIA: Influencer	Aparecida Pacó / Mariana Cruz
10:45	11:00	ENCERRAMENTO	Cislene, Benedita e Anderson

Dia: 09/05

Número de participantes: 530

Número de beneficiados: 5

Prova mutirão: limpeza da escola.

Prova arrecadação: gêneros alimentícios para a própria comunidade

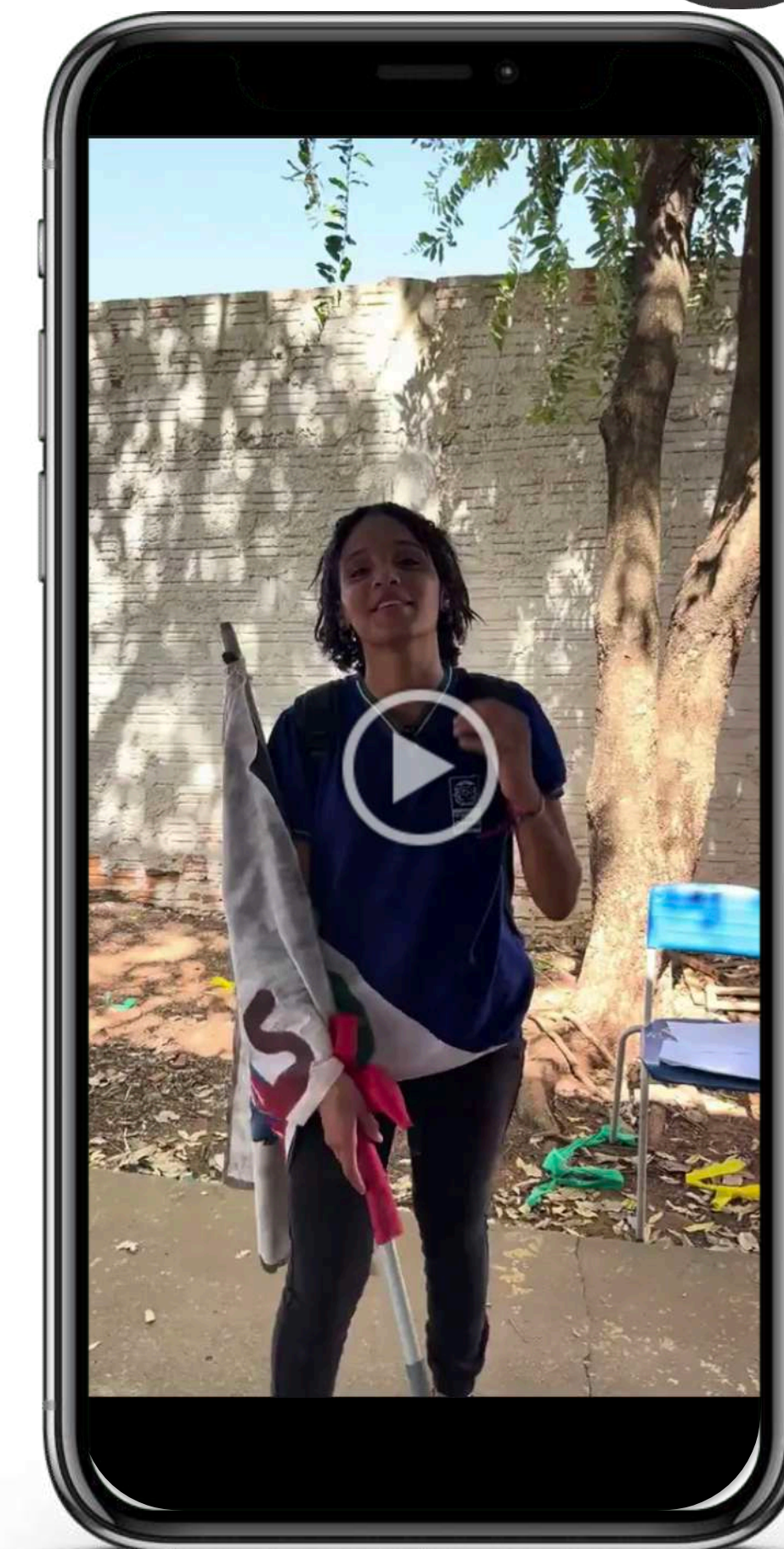
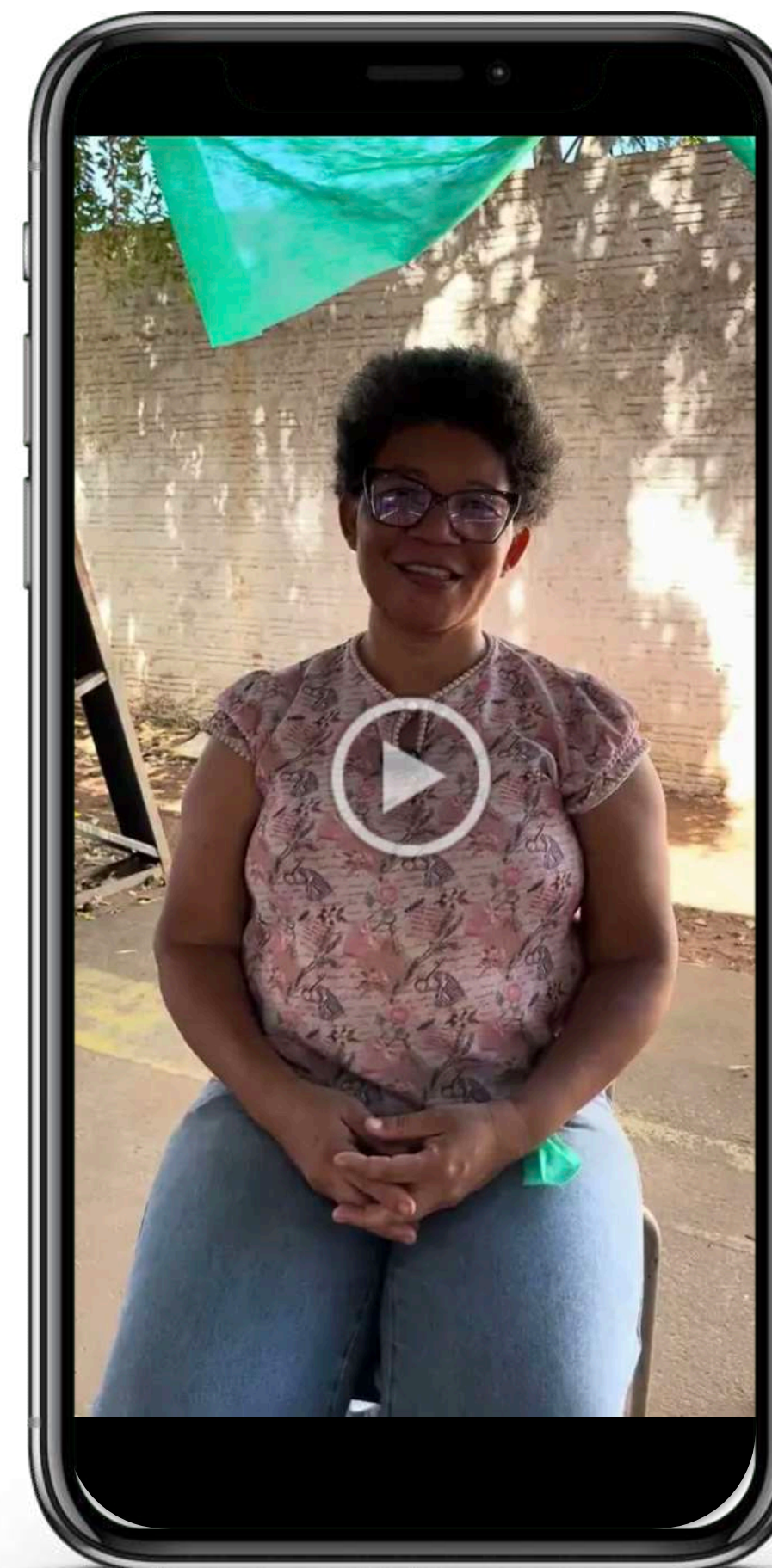
Provas regionais: caça ao tesouro (tesouro é uma árvore para ser plantada), criação e reciclagem e desfile de moda sustentável.



# As escolas

E. E. Malik Didier Namer Zahafi

**Nas palavras da mentora:** "O principal impacto foi a escola (gestão e alunos) se sentir valorizada, por acreditarmos nela, não desistirmos, mesmo diante da dificuldade de ela cumprir com a metodologia em muitos momentos. Há um estigma forte nela, por ser na periferia de um bairro periférico, por haver muitas situações de indisciplina/violência e depredação. E criar uma memória positiva de um dia de festa e interação (sem intercorrências piores) e fortalecimento de alguns líderes dentro da escola"











## E. M. Nossa Escola

- **Entrada da escola** - Escola foi uma indicação da secretaria municipal da Prefeitura de Jaboatão dos Guararapes. E, após a seleção, a secretaria acompanhou a visita à escola, reunião com a gestão e os professores e esteve presente no dia da gincana;
- **Análise da comissão** - A escola teve em média 4 pessoas presentes nas reuniões. A comissão cumpriu bem o seu papel nas escolhas de GM, de alinhar com o corpo docente da escola, ela sempre fez questão de ter os alunos representando os demais nesse espaço e opinando;
- **Análise dos GMs** - Pessoas certas para essa missão, com muita garra, muita energia, super queridos e ao longo da gincana mostraram o espírito de equipe. Exceto na prova de pensar global e agir local que houve excesso de competição;
- **Cumprimento da metodologia** - Cumpriram a metodologia da Jornada X até o dia da gincana mas não realizaram a missão 5, justificaram por estar com muitas outras demandas;
- **Aprofundamento da temática** - a escola poderia ter aprofundado mais a temática nas provas obrigatórias e regionais. Apesar de terem feito um cordel temático e estudarem bastante para a prova de perguntas e respostas;
- **Relacionamento com a comunidade** - a comunidade ajudou na prova de arrecadação somente.





## E. M. Nossa Escola - Dia da Gincana

HORÁRIO		PROVAS X	ÁRBITRO (ESCOLA / ORIZON)
INÍCIO	FIM		
7:30h	08h	AQUECIMENTO GRITO DE GARRA DA TORCIDA	
08h	9h	PROVA OBRIGATÓRIA: ESPORTES (Barra Bandeira)	DAYANE
9h	9h20	LANCHE COLETIVO	
9h30	10h20	PROVA OBRIGATÓRIA: PROVA PENSAR GLOBAL E SABER LOCAL	CAROLINA / Bruno Gonçalves
10h30	11h30	PROVA REGIONAL: Dança	SHEILA E MAE NICOLAS/ Patricia Mello
11h30	12h30	ALMOÇO	
12h40	13h10	PROVA OBRIGATÓRIA: MUTIRÃO (ESCOLA LIMPA)	CAROLINA / Caroline Oliveira
13h:20	13h40	PROVA OBRIGATÓRIA: ARRECADAÇÃO (Material de limpeza)	ALECSANDRA
13h40	14h10	PROVA REGIONAL: Literatura de Cordel	DAYANE / Gilmara Maria
14h10	14h30	PROVA OBRIGATÓRIA: INFLUENCER	ALECSANDRA
14h30	14h45	LANCHE COLETIVO	
	15h00	ENCERRAMENTO E TABULAÇÃO DOS PONTOS	
7:30h	08h	AQUECIMENTO GRITO DE GARRA DA TORCIDA	

Dia: 10/05

Número de participantes: 360

Número de beneficiados: 130

Prova mutirão: Limpeza das salas de aula e corredores da escola

Prova arrecadação: Arrecadação de materiais de higiene para ONG local.

Provas regionais: Prova de apresentação do frevo e prova de cordel com a temática socioambiental



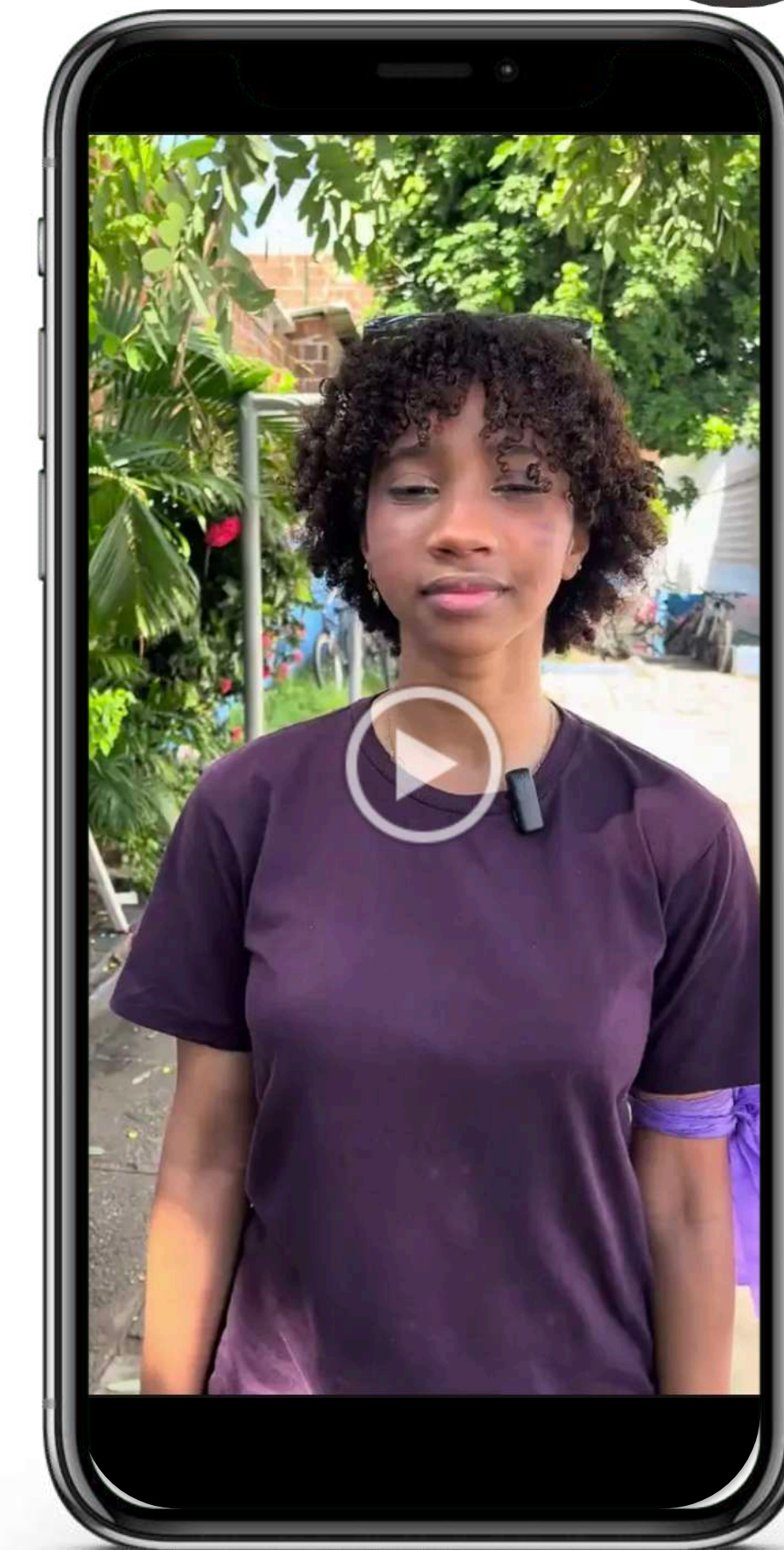
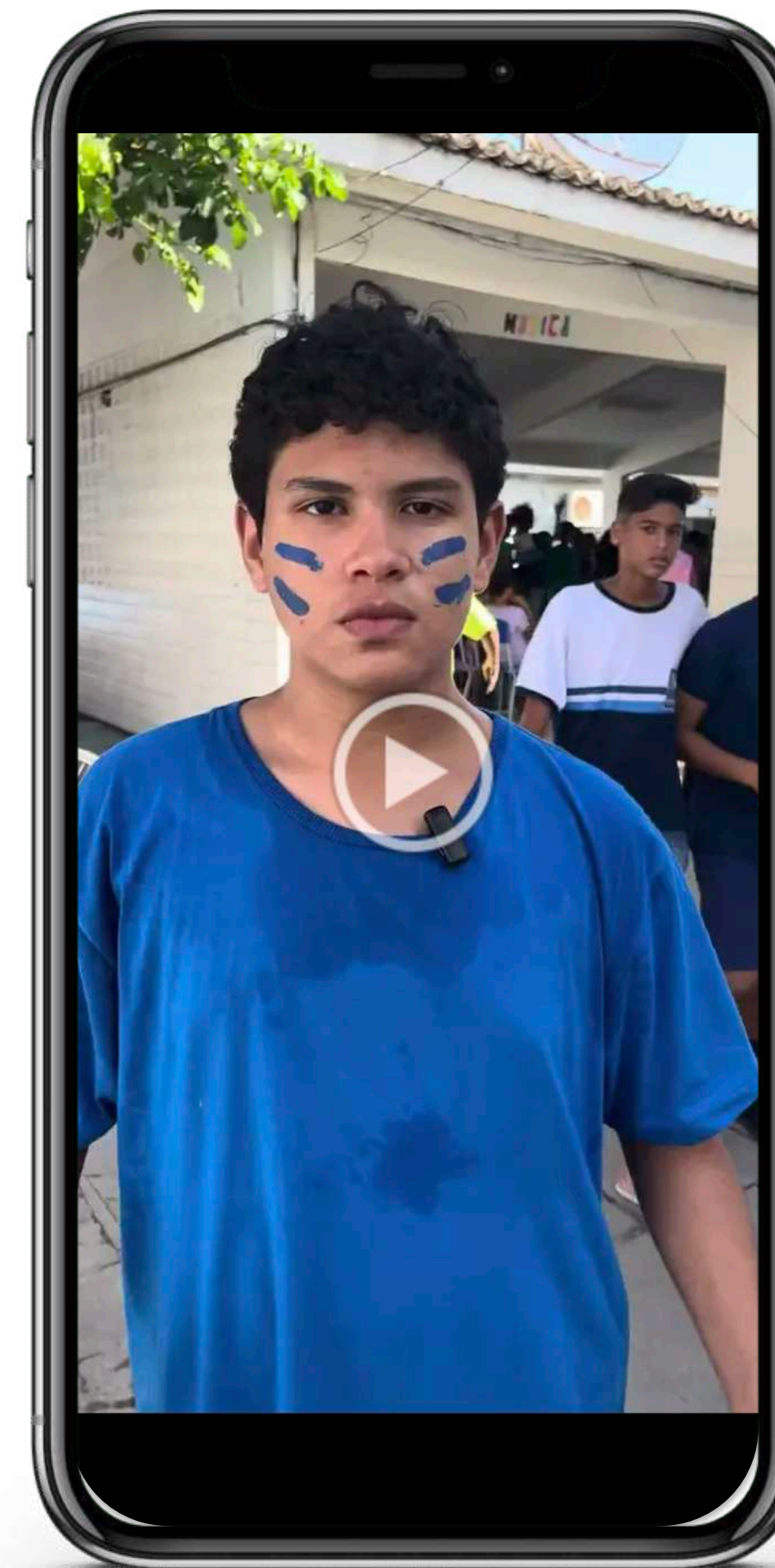
# As escolas

E. M. Nossa Escola

**Nas palavras da mentora:** "O principal impacto foi o protagonismo dos estudantes e união entre eles. Ver os alunos ativamente participando das atividades ao longo do processo e no dia da gincana. Nas palavras deles: a gincana ajudou muito na união dos alunos, melhorou a rivalidade entre as turmas, uma vez que tiveram a convivência com todas as turmas"

## **Segundo a comissão, qual o legado?**

- União dos alunos e professores
- Ampliação do projeto escola limpa
- Professores enxergando alunos de forma integral
- Confiança na autonomia do jovem
- Consciência do poder do coletivo











E. M. Vereador Antonio Januário

- **Entrada da escola** - Escola foi uma indicação da secretaria municipal da Prefeitura de Jaboatão dos Guararapes. E, após a seleção, a secretaria acompanhou à visita a escola, reunião com a gestão e os professores e esteve presente no dia da gincana;
- **Análise da comissão** - A escola teve em média 4 pessoas presentes nas reuniões. Os alunos participaram ativamente, os gestores deram todo suporte necessário e conseguiram passar para o corpo docente as demandas da gincana, mesmo não tendo professores nas reuniões, eles estavam muito alinhados com o propósito e isso ficou nítido no dia da gincana;
- **Análise dos GMs** - Mais do que vestir a camisa, eles se transformaram nos próprios personagens que criaram, com rostos e cabelos pintados. Conduziram os seus times da melhor forma, instigando os alunos e dando o protagonismo para os jovens;
- **Cumprimento da metodologia** - Cumpriram a metodologia da Jornada X Orizon até o dia da gincana mas não realizaram a missão 5, justificaram estar com muitas outras demandas;
- **Aprofundamento da temática** - Conseguiram também se aprimorar na temática de resíduos sólidos, meio ambiente e sustentabilidade por meio das provas obrigatórias e regionais;
- **Relacionamento com a comunidade** - a comunidade ajudou na prova de arrecadação somente.



## E. M. Vereador Antonio Januário - Dia da Gincana

HORÁRIO		PROVAS X	ÁRBITRO (ESCOLA / ORIZON)
INÍCIO	FIM		
8h	8h30	AQUECIMENTO- GRITO DE GARRA DA TORCIDA	
8h30	14h	PROVA OBRIGATÓRIA: MUTIRÃO (LIMPEZA DA ESCOLA)	FÁBIO (monitor) / Caio Ribeiro
8h30	9h30	PROVA OBRIGATÓRIA: ESPORTES (Barra Bandeira)	PROFESSOR MONTEIRO
9h30	10h	LANCHE	
10h15	11h15	PROVA REGIONAL: Queimada	PROFESSOR MONTEIRO
11h15	11h50	PROVA REGIONAL: Dança Regional	EDIALINE (Psicopedagoga) / Bruno Gonçalves
11h50	13h	ALMOÇO	
13h	13h45	PROVA OBRIGATÓRIA: PROVA PENSAR GLOBAL E SABER LOCAL	PROFESSORA MARCIA / Ana Helena
8h	13h45	PROVA OBRIGATÓRIA: ARRECADAÇÃO (Materiais de Higiêne Pessoal)	CAPITÃO PARENTE
8h	14h	PROVA OBRIGATÓRIA: INFLUENCER	FÁBIO (monitor) / Patrícia mello
14h	14h30	ENCERRAMENTO E TABULAÇÃO DOS PONTOS	

Dia: 08/05

Número de participantes: 450

Número de beneficiados: 8

Prova mutirão: Limpeza das salas de aula e corredores da escola

Prova arrecadação: Arrecadação de itens de higiene para uma casa de acolhimento

Provas regionais: Prova de dança com ritmos regionais como o coco, brega funk e o maracatu e as figurinos confeccionadas com materiais recicláveis e a prova e prova do queimado.



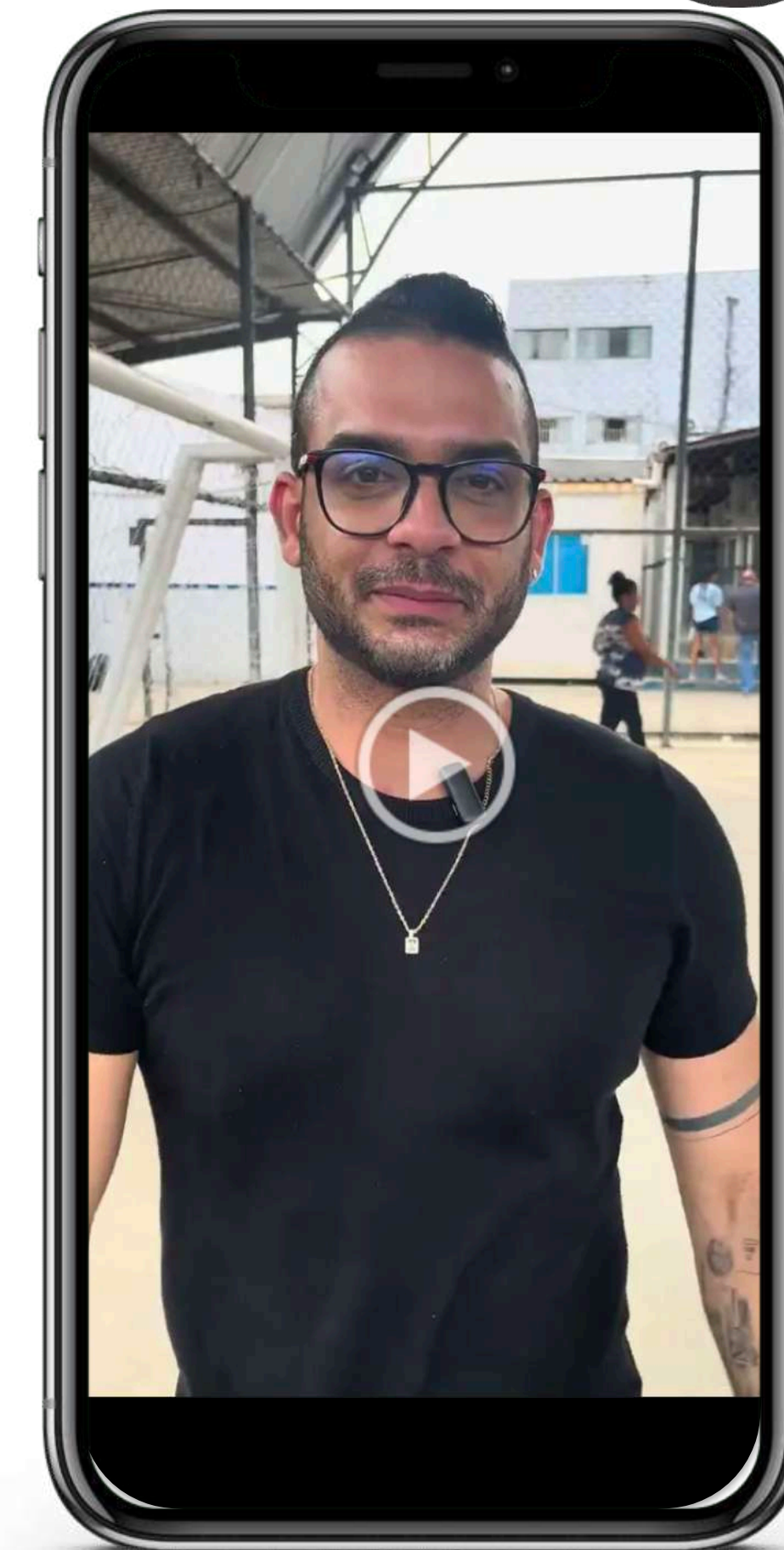
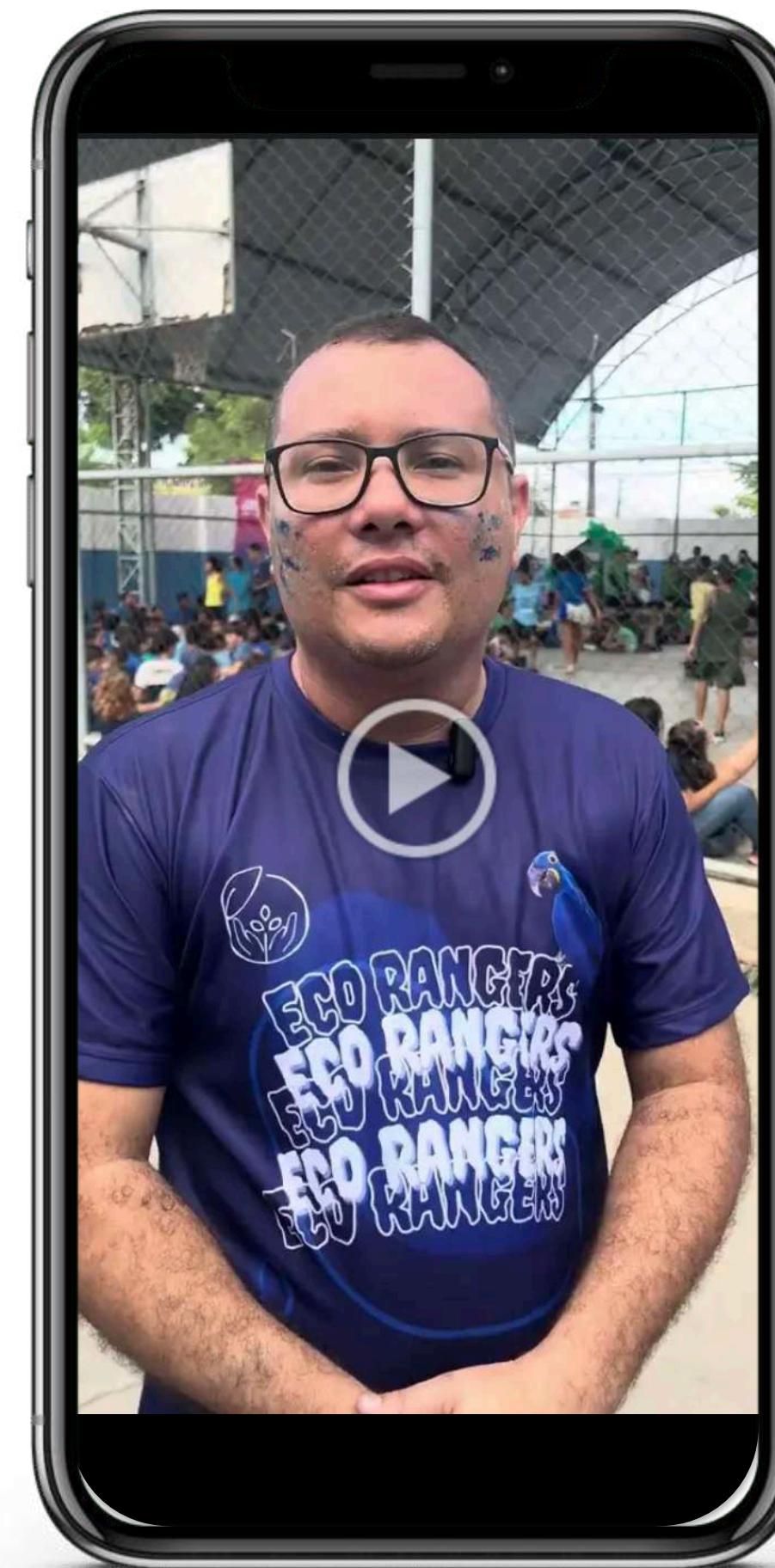
# As escolas

E. M. Vereador Antonio Januário

**Nas palavras da mentora:** "O principal impacto foi o protagonismo dos estudantes. E também como houve o envolvimento significativo de todo corpo docente e dos alunos, percebo que foi impulsionado nos alunos a vontade de transformações na sociedade em que vivem."

## **Segundo a comissão, qual o legado?**

- Consciência socioambiental
- Conhecimento de novas lideranças entre os alunos
- Professores enxergando alunos de forma integral, além da sala de aula e notas
- Protagonismo e autonomia dos jovens
- Descobriram o poder do coletivo
- Valorização de habilidades individuais











## E.E. Municipalizada Rialto

- **Entrada da escola** - Escola foi uma indicação da secretaria municipal de Barra Mansa. E, após a seleção, a secretaria acompanhou a visita à escola, reunião com a gestão e os professores e esteve presente no dia da gincana;
- **Análise da comissão** - A escola teve em média 6 pessoas presentes nas reuniões. Uma comissão apaixonada pela Jornada X Orizon que era muito atenta aos detalhes, sempre perguntando, confirmando as informações, realizaram um trabalho de integração entre professores, alunos e comunidade de forma exitosa;
- **Análise dos GMs** - Professores muito engajados com a gincana, o tempo todo estimulando os estudantes a participarem e aproveitarem aquele dia da melhor forma possível, no final todas as tribos celebraram muito;
- **Cumprimento da metodologia** - Cumpriram a metodologia de forma integral desde o primeiro momento até o fechamento na missão 5.
- **Aprofundamento da temática** - Foi a escola que mais compreendeu a temática e trabalhou em cada prova todos os detalhes;
- **Relacionamento com a comunidade** - A escola e a comunidade são uma só, as atividades aconteceram dentro e fora da escola com muita participação de todos.



## E.E. Municipalizada Rialto - Dia Da Gincana

HORÁRIO		PROVAS X	ÁRBITRO (ESCOLA / ORIZON)
INÍCIO	FIM		
7:15	7:30	AQUECIMENTO - GRITO DE GARRA DA TORCIDA	
7:30	9:30	PROVA OBRIGATÓRIA: MUTIRÃO - PLANTIO DE MUDAS	ALEXANDRA CRISTINA (COMUNIDADE ESCOLAR) / JULIANA FRAGA
9:30	10:15	PROVA OBRIGATÓRIA: ESPORTES - QUEIMADA	EDIMARA APARECIDA (PROFESSORA DE EDUCAÇÃO FÍSICA) / BRENDA SANTOS
10:30	11:15	PROVA REGIONAL: HORTA	ALEXANDRA CRISTINA (COMUNIDADE ESCOLAR) / MARIA EDUARDA
10:45	11:10	PROVA REGIONAL: ARTE SUSTENTÁVEL	NILZIANE DA SILVA PEREIRA (PROFESSORA DE AEE) / VINICIUS GOMES
11:20	12:00	PROVA OBRIGATÓRIA: PENSAR GLOBAL E SABER LOCAL	NILZIANE DA SILVA PEREIRA (PROFESSORA DE AEE) / JULIANA FRAGA
12:10	12:30	PROVA OBRIGATÓRIA: ARRECADAÇÃO	ROSEMERE DA SILVA (COMUNIDADE E CONSELHO ESCOLAR) / BRENDA SANTOS
12:40	13:00	PROVA REGIONAL: INFLUENCER	BRENO VALENTE (ESTAGIÁRIO DA UNIDADE ESCOLAR) / MARIA EDUARDA
13:10	13:40	ENCERRAMENTO E TABULAÇÃO DOS PONTOS	ÁRBITROS, COMISSÃO E RESPONSÁVEIS PELA JORNADA X

Dia: 15/05

Número de participantes: 200

Número de beneficiados: 1225

Prova mutirão: Mutirão de plantio de mudas (33 mudas) próximo ao rio que corta o distrito de Rialto

Prova arrecadação: Arrecadação de materiais recicláveis para apoiar uma catadora da comunidade.

Provas regionais: Prova de horta escolar e prova de confecção de brinquedos a partir de materiais que foram reutilizados.



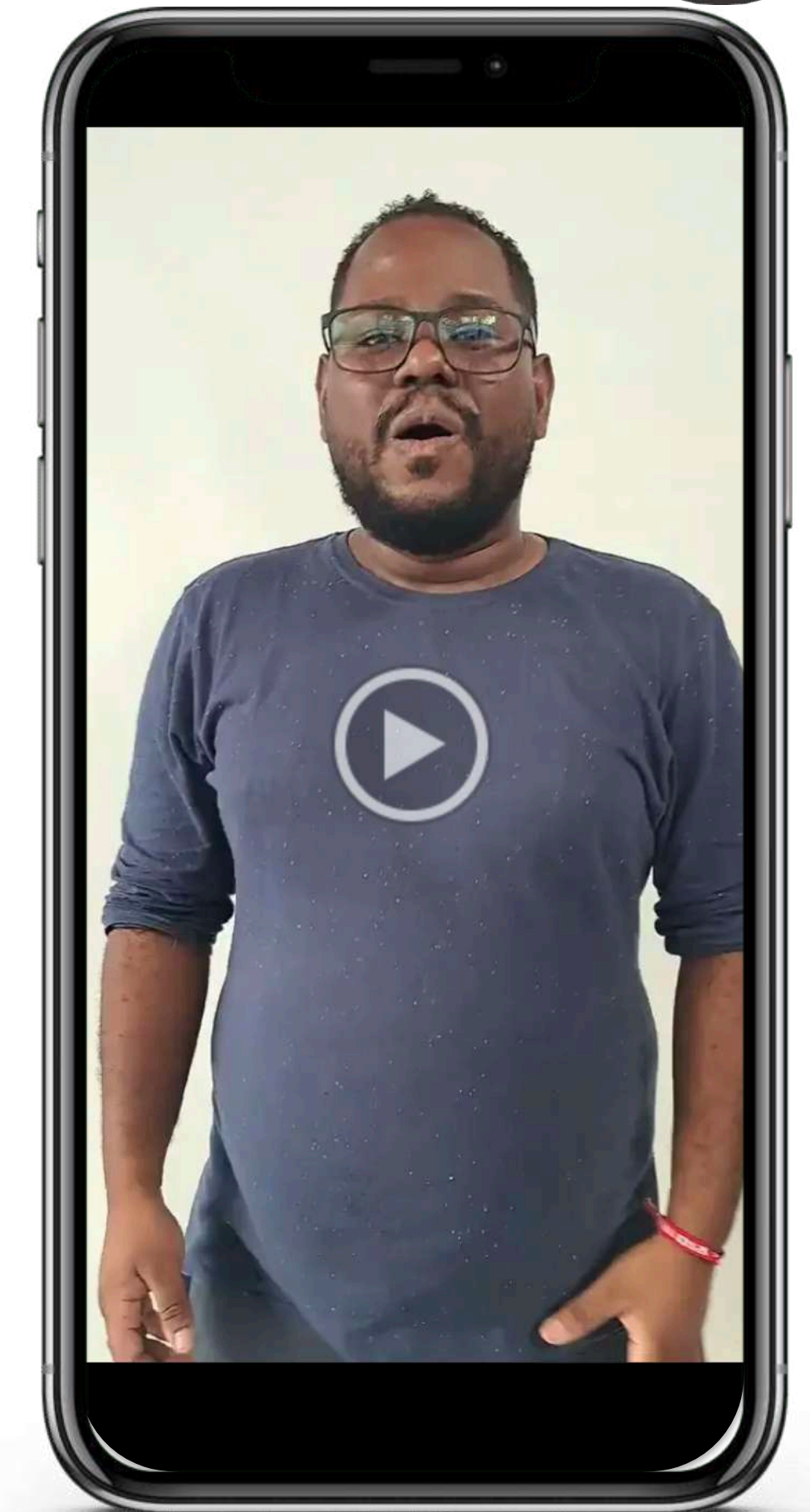
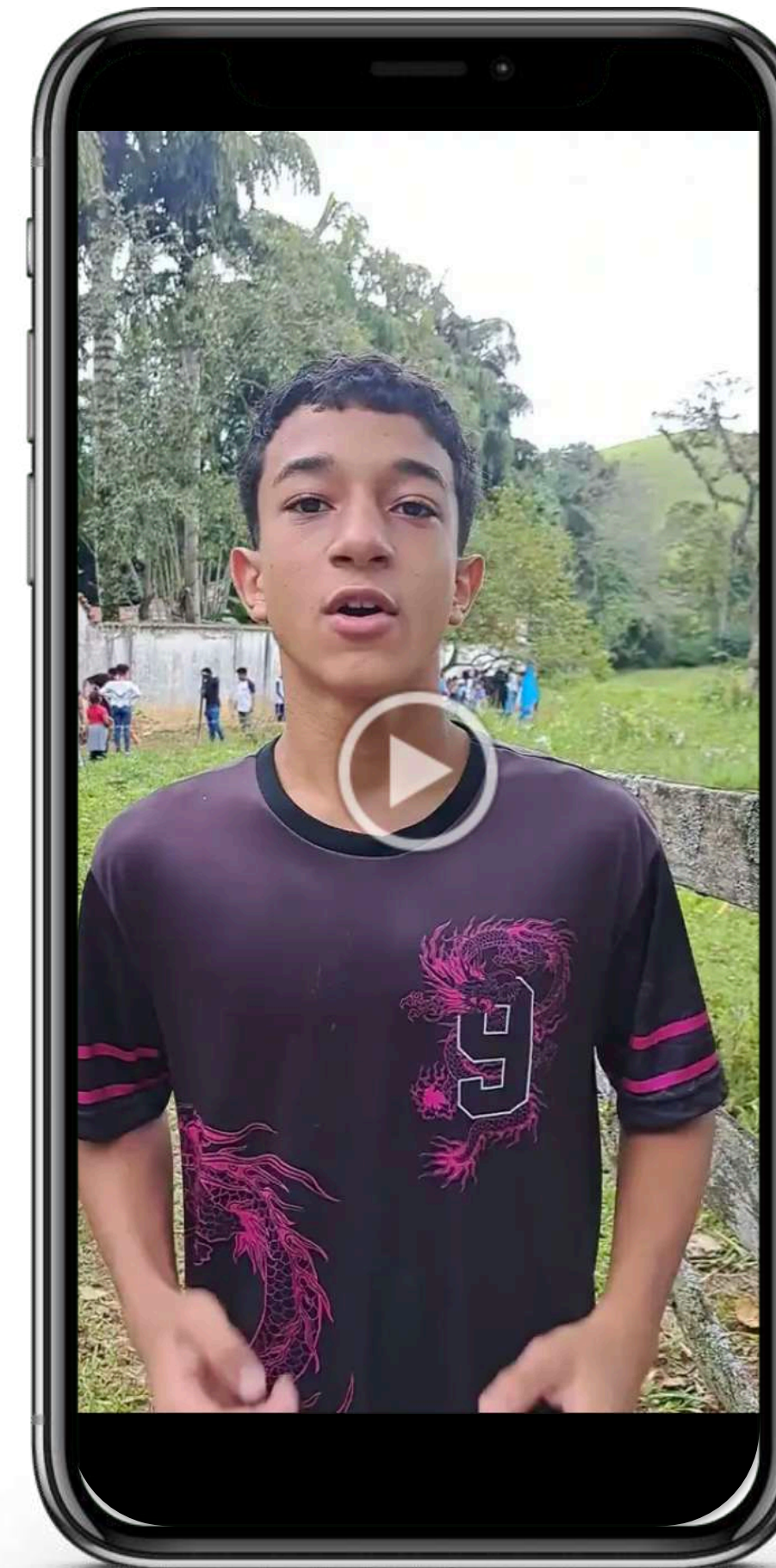
# As escolas

E.E. Municipalizada Rialto

**Nas palavras da mentora:** “Os maiores impactos: Primeiro, o trabalho de equipe dos gestores, dos 3 GMs e dos Agentes X. Segundo, a participação coletiva dos alunos na responsabilidade da horta. Terceiro, o fato deles fazerem a arrecadação e beneficiarem uma moradora do bairro que faz coleta de material reciclável”

## **Segundo a comissão, qual o legado?**

- Consciência socioambiental
- União da escola com a comunidade em que vive
- Despertar de novas lideranças entre os alunos
- Fortalecimento de habilidade socioemocionais
- Continuação da horta











CIEP 483 Ada Bogato

- **Entrada da escola** - Escola foi uma indicação da secretaria municipal de Barra Mansa. E, após a seleção, a secretaria acompanhou a visita à escola, reunião com a gestão e os professores e esteve presente no dia da gincana;
- **Análise da comissão** - A escola teve em média 4 pessoas presentes nas reuniões. Uma comissão centralizadora, que não passava as informações e nem delegava funções a outras pessoas;
- **Análise dos GMs** - Professores empolgados com a Jornada X Orizon, sempre incentivando os alunos a aproveitarem o momento e ganharem também;
- **Cumprimento da metodologia** - Cumpriram a metodologia da Jornada X até o dia da gincana mas não realizaram a missão 5, justificaram estar com muitas outras demandas;
- **Aprofundamento da temática** - cumpriram muito bem, é uma escola vocacionada para temática que potencializou os conhecimentos e práticas dentro da escola ao longo da Jornada;
- **Relacionamento com a comunidade** - Ponto de destaque segundo a direção, eles nunca tinham tido um número de pais tão grande em uma ação da escola, ficaram impressionados com o que a metodologia proporcionou a aproximação dos responsáveis.



## CIEP 483 Ada Bogato - Dia da Gincana

HORÁRIO		PROVAS X	ÁRBITRO (ESCOLA / ORIZON)
INÍCIO	FIM		
9:00	9:30	AQUECIMENTO - GRITO DE GARRA DA TORCIDA	
9:30	10:30	PROVA OBRIGATÓRIA: ESPORTES - QUEIMADA	Cristiane / Lavinnia Brito
10:30	11:10	PROVA OBRIGATÓRIA: PENSAR GLOBAL E SABER LOCAL	Paula / Gabriele Carvalho
11:10	11:30	PROVA OBRIGATÓRIA: INFLUENCER	Valéria / Vinícius Gomes
11:30	12:30	ALMOÇO	
12:30	13:00	PROVA OBRIGATÓRIA: ARRECADAÇÃO - MATERIAL RECICLÁVEL	Ana Laura / Lavinnia Brito
9:30	13:40	PROVA OBRIGATÓRIA: MUTIRÃO - PLANTIO DE ÁRVORES	Diva / Vinícius Gomes
13:40	14:10	PROVA REGIONAL: DANÇA	Gisele / Lavinnia Brito
9:30	14:40	PROVA REGIONAL: CARTAZ QUE VIRA GRAFITE	Diva / Gabriele Carvalho
14:40	15:10	ENCERRAMENTO E TABULAÇÃO DOS PONTOS	

Dia: 16/05

Número de participantes: 220

Número de beneficiados: 252

Prova mutirão: Plantio de mudas nativas da mata atlântica (15 mudas) realizado pelas famílias dos estudantes.

Prova arrecadação: Arrecadação de materiais recicláveis para serem trocados pela moeda social da escola (brizolinha) e puderam comprar no breshopping o bazar da escola que tinha desde roupas, calçados, acessórios e brinquedos.

Provas regionais: prova de dança com a temática socioambiental e prova cartaz que vira grafite, onde cada equipe confeccionou uma arte e entre elas uma foi eleita para virar grafite na aula de artes.



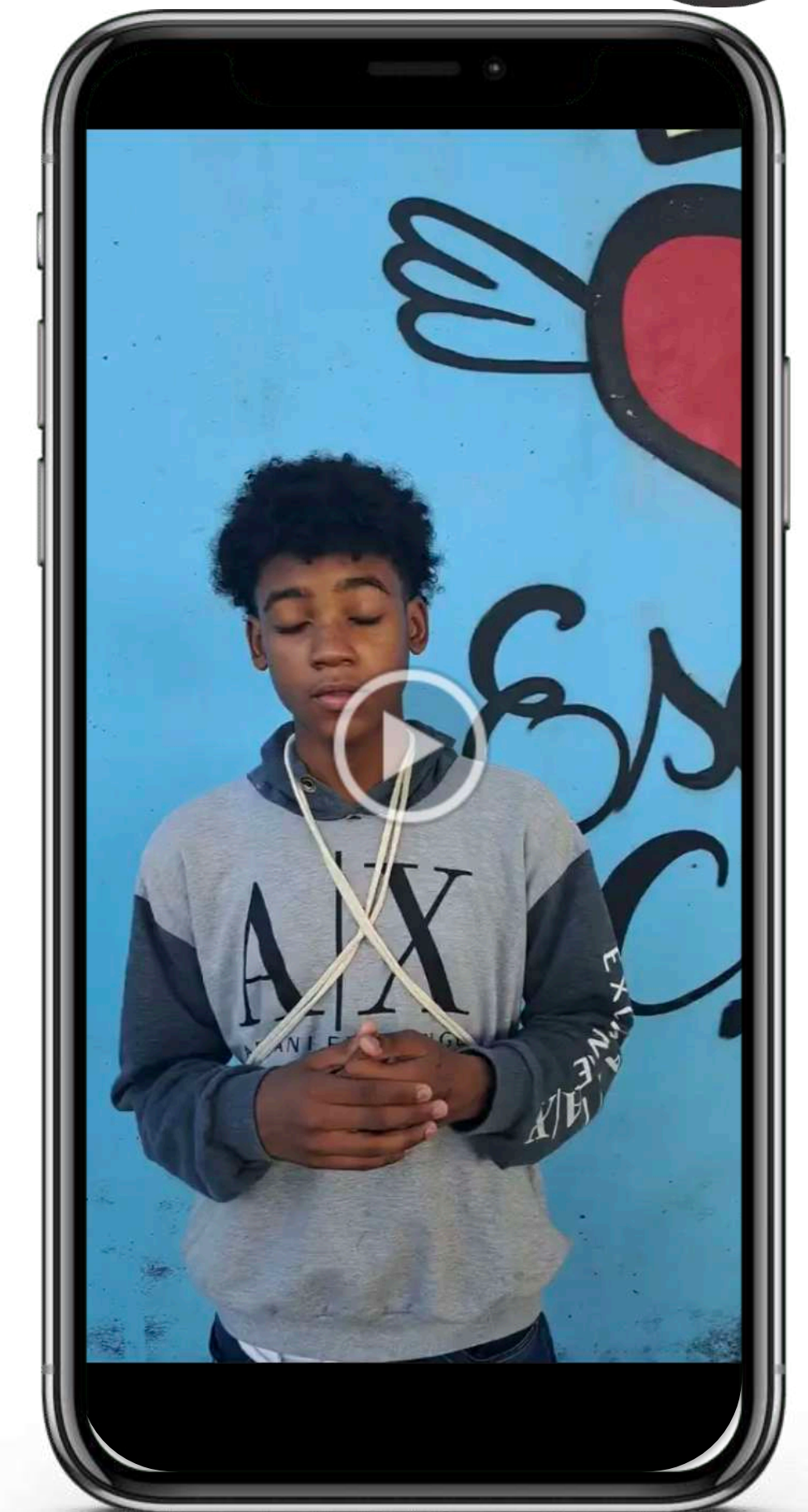
# As escolas

CIEP 483 Ada Bogato

**Nas palavras da mentora:** "Os principais impactos foram: a direção perceber que quando os pais são chamados pelo seus filhos, eles vão em maior número até a escola; o protagonismo do aluno da comissão e o aumento da arrecadação de recicláveis."

## **Segundo a comissão, qual o legado?**

- Consciência socioambiental
- Participação das famílias no ambiente escolar
- Descobriram o poder do coletivo
- Potencialização de arrecadação, principalmente o projeto breshopping
- União de alunos e professores
- Melhoria do trabalho realizado em equipe
- Despertar de novas lideranças entre os alunos









# *@s Impactos*

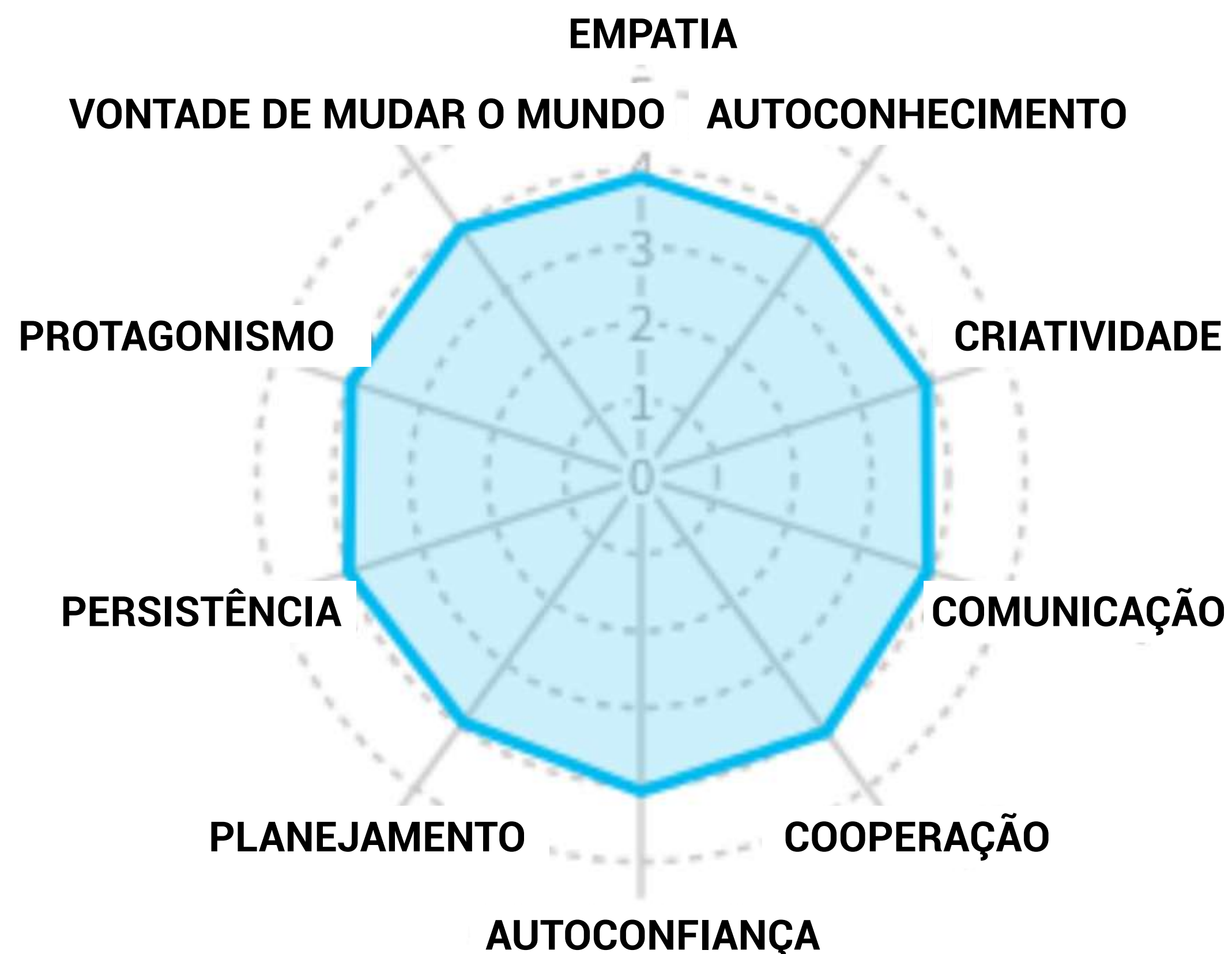




# Os Impactos



O perfil do jovem jogador:



O Oráculo convida a um mergulho dentro de si e espelha as próprias características.

Através de uma ferramenta gamificada de pesquisa, os jovens são convidados a refletirem sobre o seu humor, habilidades, seus superpoderes e os poderes dos seus amigos.

Pontos fortes:

- Cooperação
- Autoconfiança

Pontos frágeis:

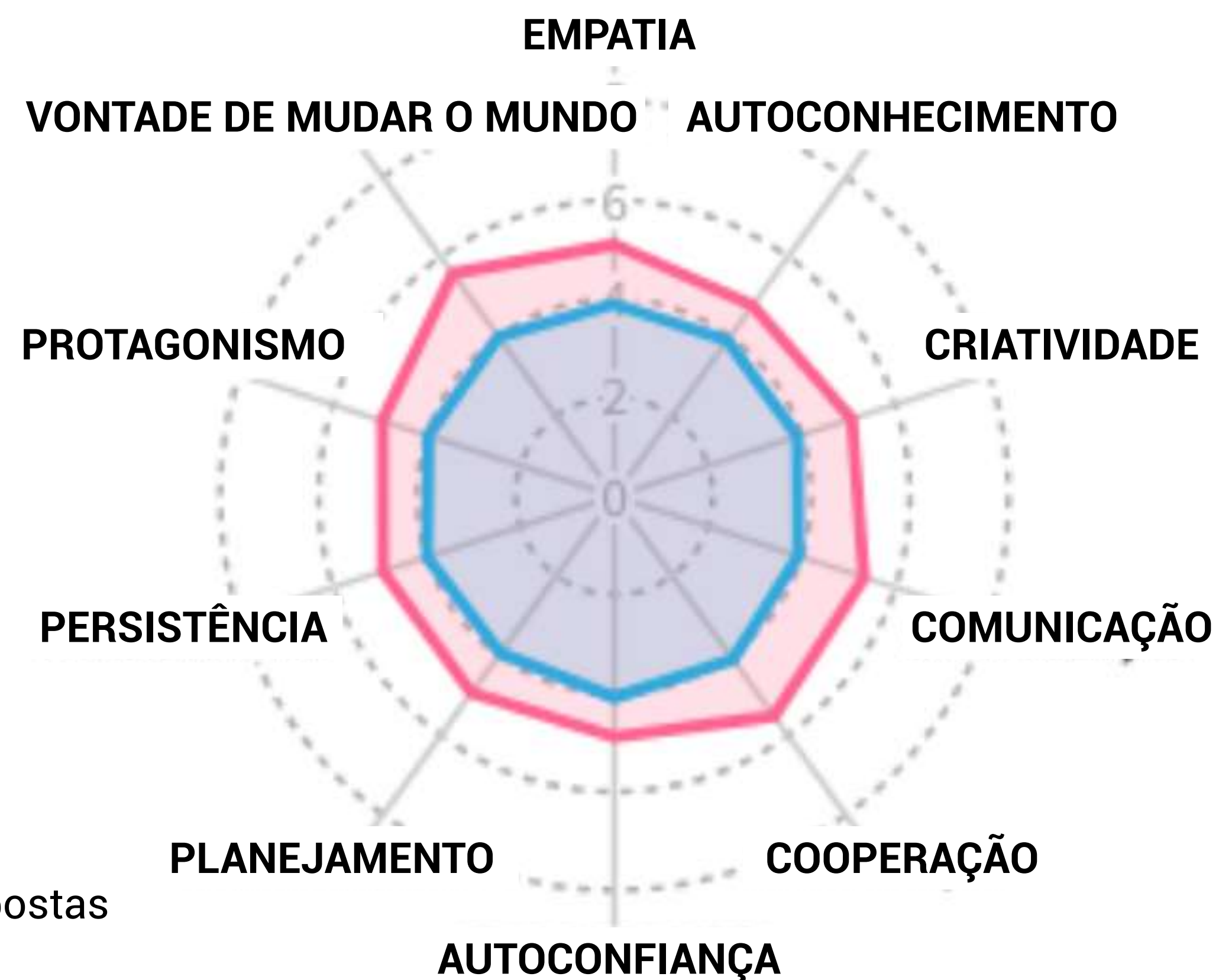
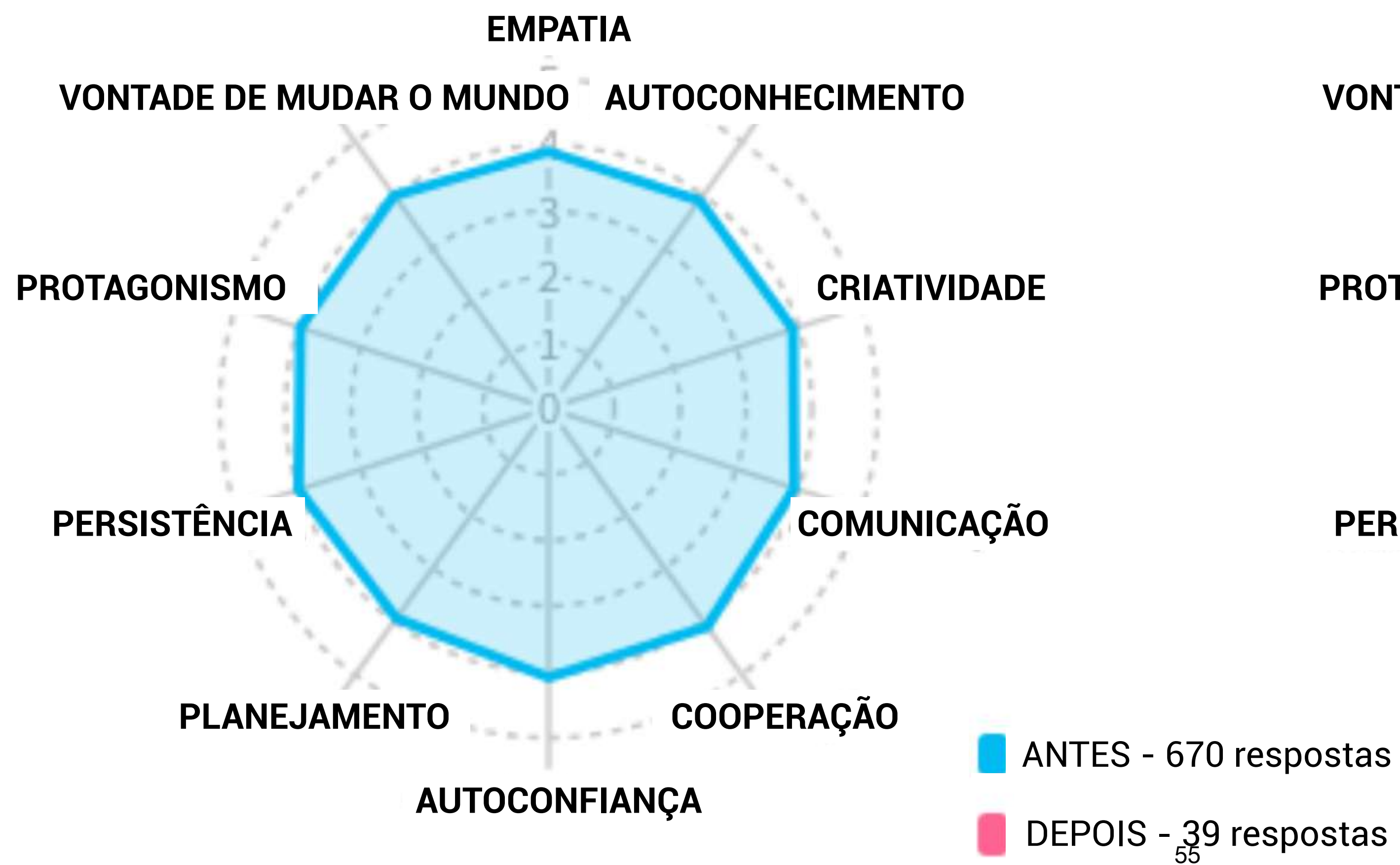
- Empatia
- Autoconhecimento



# Os Impactos



O perfil do jovem jogador:

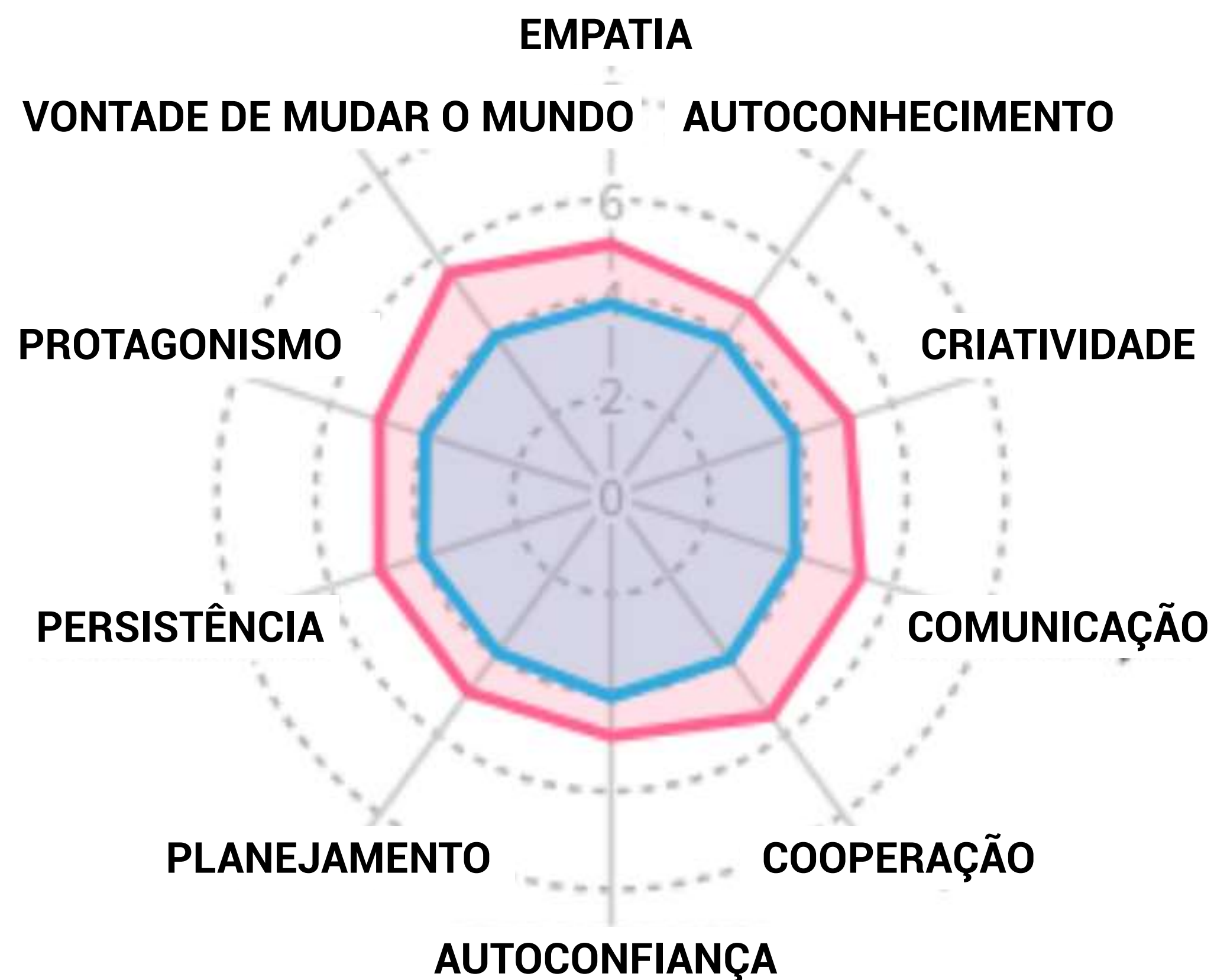




# Os Impactos



O perfil do jovem jogador:



Os super poderes que mais evoluíram com o jogo foram a **COOPERAÇÃO** e a **VONTADE DE MUDAR O MUNDO!**

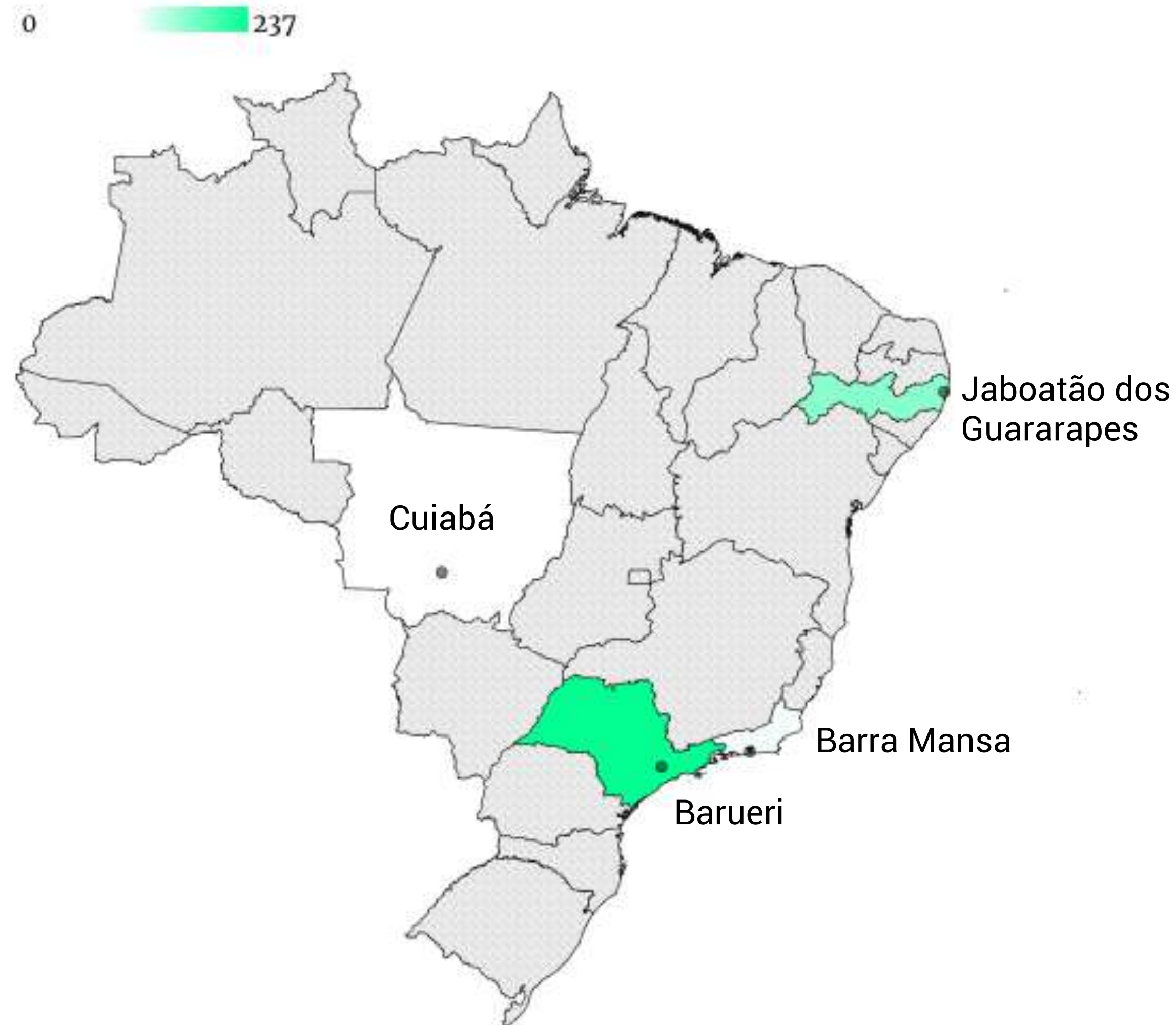
SUPER PODER	COMPARATIVO ENTRE ORÁCULOS
EMPATIA	1,20
AUTOCONHECIMENTO	0,88
CRIATIVIDADE	1,16
COMUNICAÇÃO	1,40
<b>COOPERAÇÃO</b>	<b>1,42</b>
AUTOCONFIANÇA	0,80
PLANEJAMENTO	1,00
PERSISTÊNCIA	0,94
PROTAGONISMO	0,98
<b>VONTADE DE MUDAR O MUNDO</b>	<b>1,58</b>





## Número de respostas no formulário final:

Cidade	Escola	Estudantes	Comissão e Game Masters	Comunidade	Número total
Barueri/ SP	EMEF ESTEVAN PLACÊNCIO	19	7	5	31
	EMEF PROF <sup>a</sup> IVANI MARIA PAES	153	6	47	206
Cuiabá/ MT	E.E. DR. MÁRIO DE CASTRO	76	6	0	82
	E. E. MALIK DIDIER NAMER ZAHAFI	20	4	0	24
Jaboatão dos Guararapes / PE	E. M. NOSSA ESCOLA	58	8	0	66
	E. M. VEREADOR ANTONIO JANUÁRIO	90	8	3	101
Barra Mansa / RJ	E.E. MUNICIPALIZADA RIALTO	57	10	14	81
	CIEP 483 ADA BOGATO	18	9	2	29
TOTAL		491	58	71	<b>620</b>

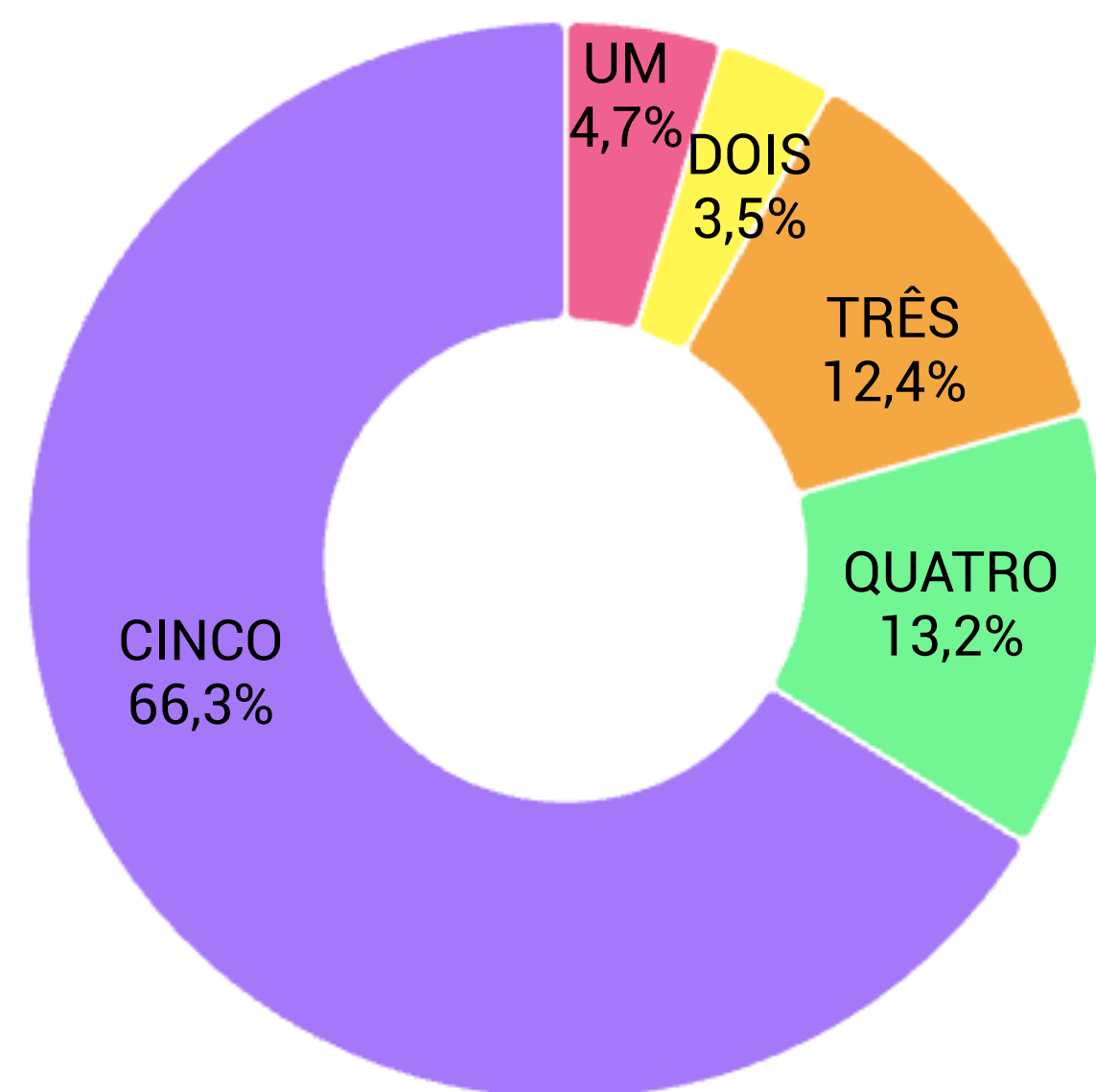




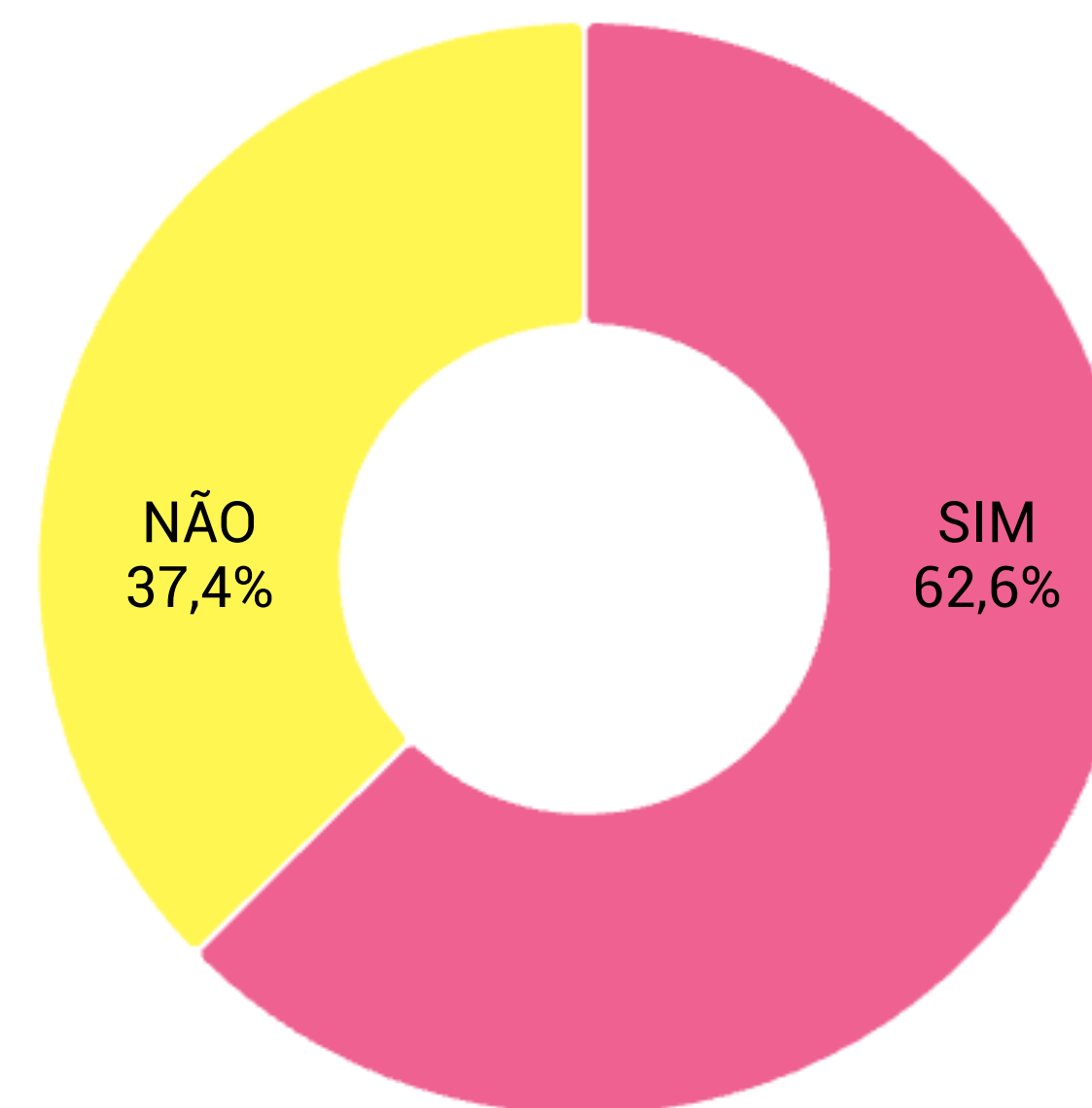


De acordo com o formulário final aplicado, os **jogadores** das oito escolas declararam:

De 1 a 5, quanto você gostou de fazer parte da Jornada X?



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

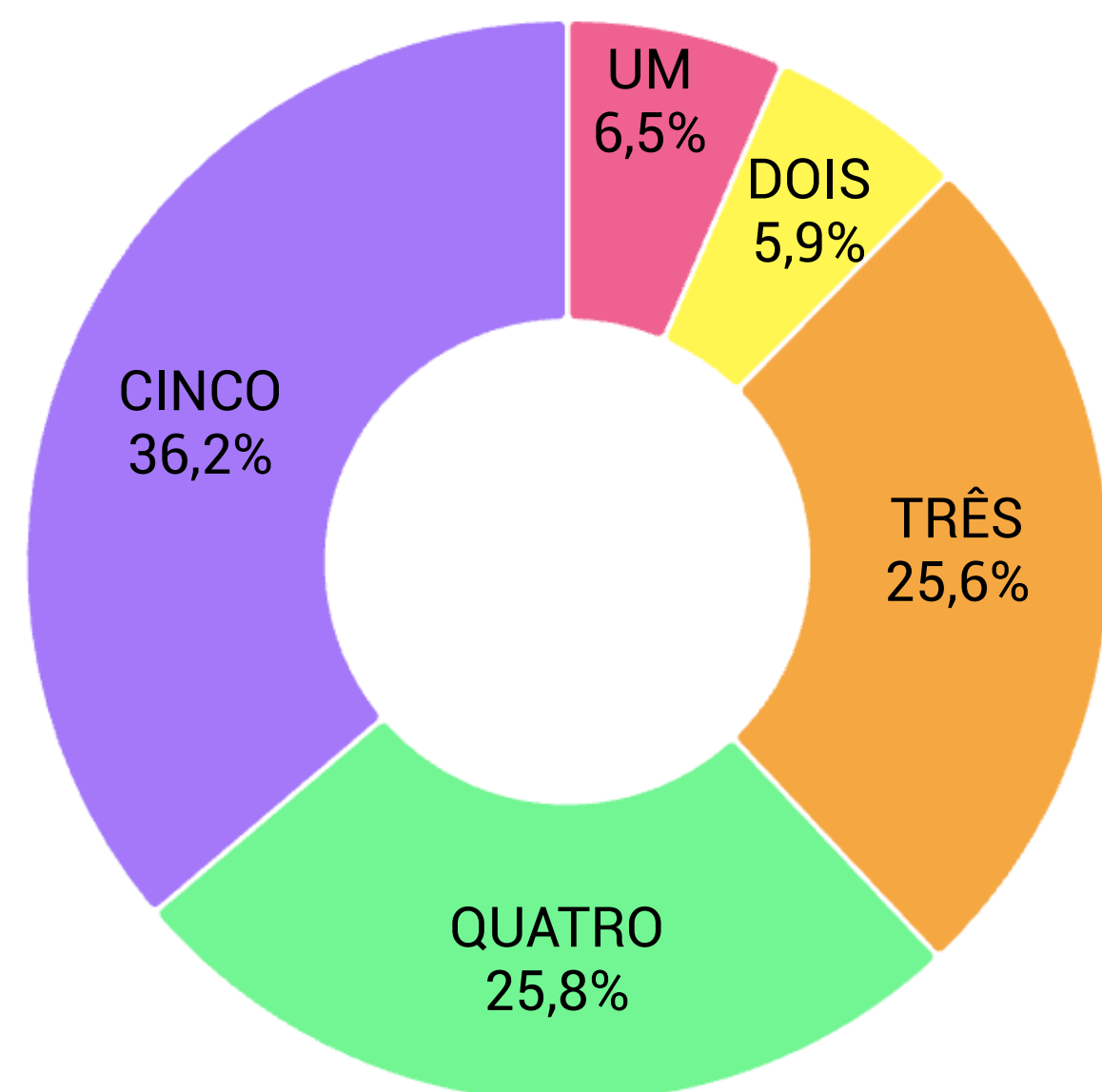




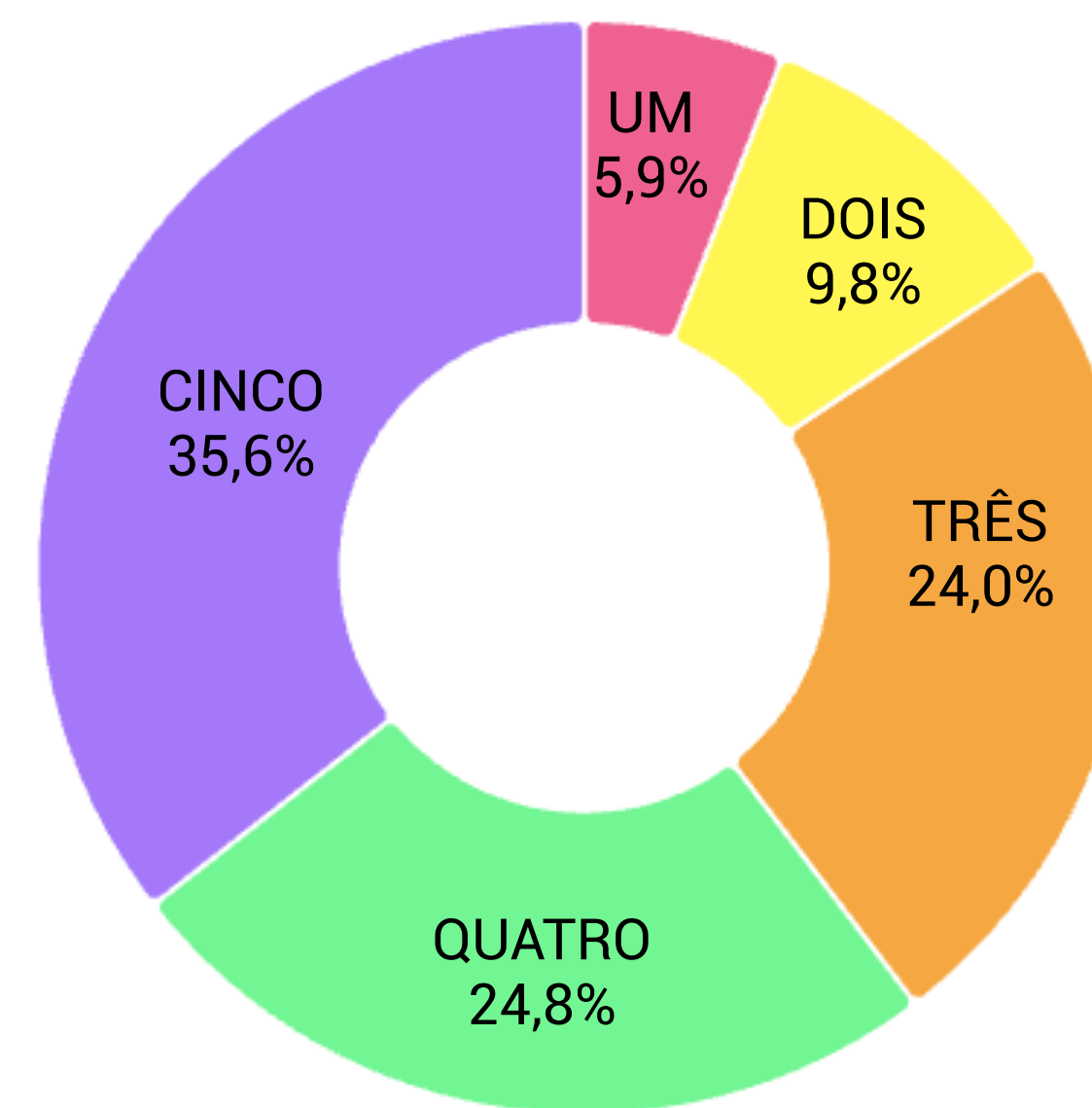


De acordo com o formulário final aplicado, os **jogadores** das oito escolas declararam:

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X ajuda você a saber mais informações e ações sobre o ciclo dos resíduos sólidos?



De 1 a 5, quanto você acredita que a Jornada X te ajudou a transformar a sua comunidade em um lugar mais sustentável e que apoia a economia local?

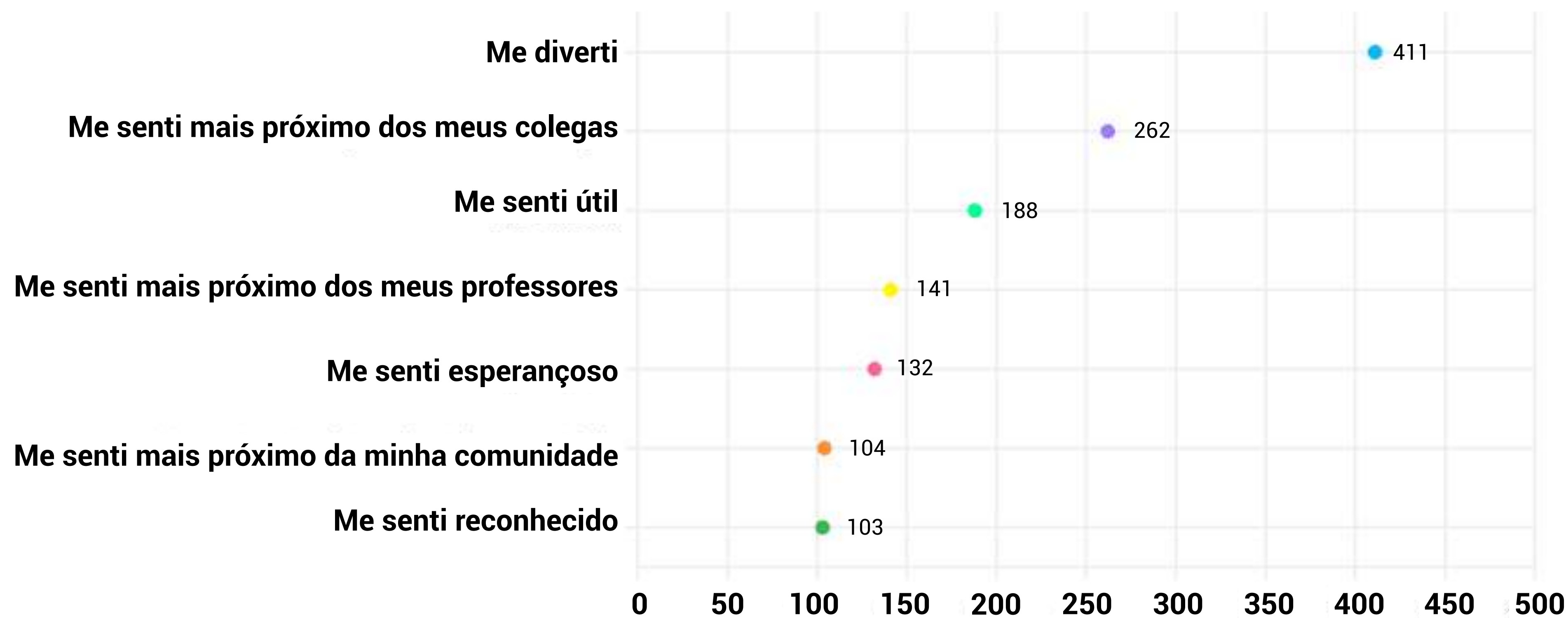






De acordo com o formulário final aplicado, os **jogadores** das oito escolas declararam:

Quais sentimentos a Jornada X te despertou?  
(Marque todos os sentimentos que você se identificou)







De acordo com o formulário final aplicado, os **jogadores** das oito escolas declararam:

Quais os sentimentos predominantes depois de viver a Jornada X Orizon?  
(Análise das respostas abertas)

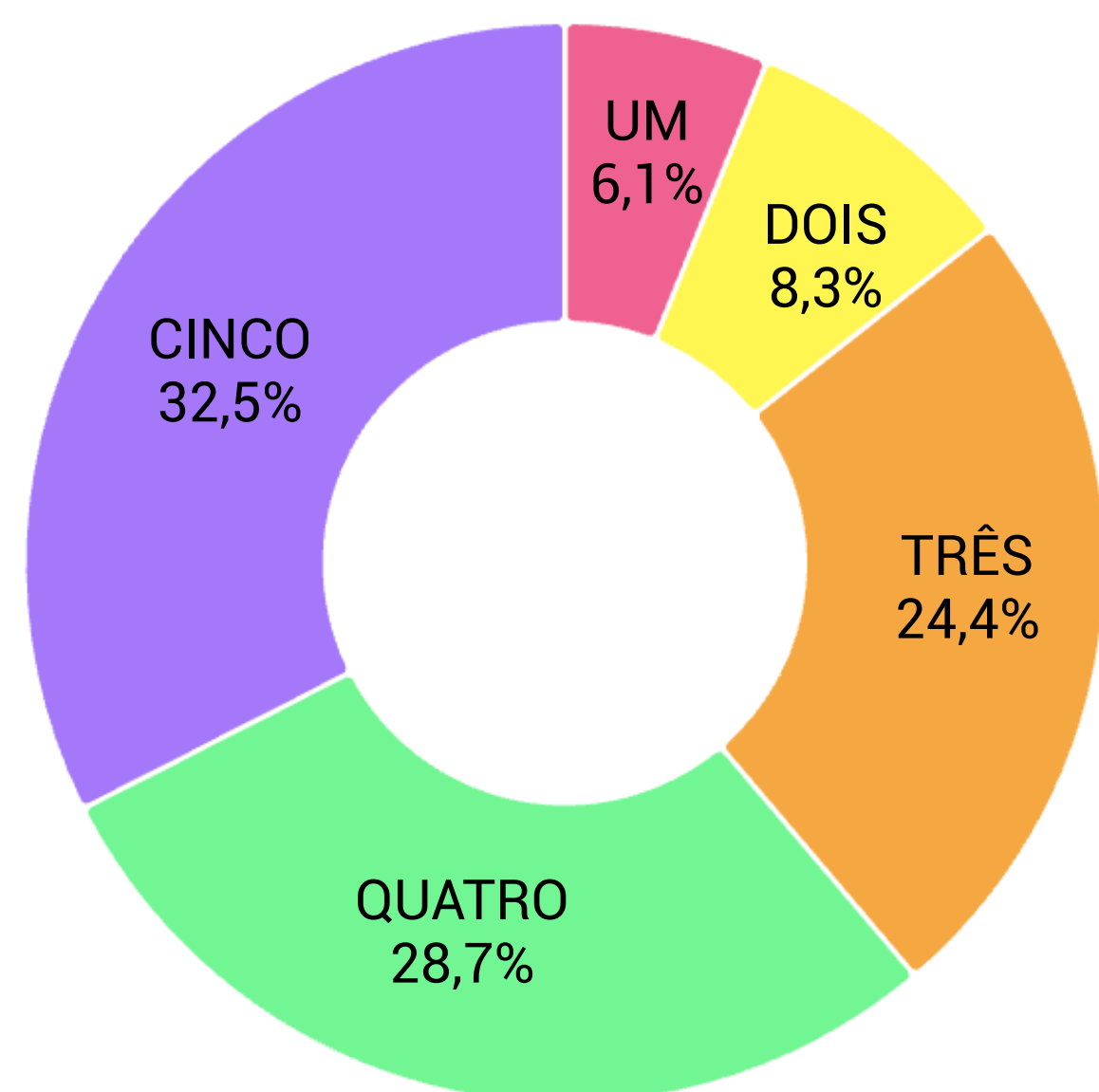
- **Alegria e Diversão:** Palavras como "divertido", "legal", "gostei muito", "foi muito bom" e "incrível" indicam uma experiência prazerosa e divertida.
- **Gratidão:** Expressões de agradecimento são comuns, como "agradeço muito", "obrigada", "foi maravilhoso", "muito obrigado pela experiência".
- **Amizade e União:** Muitos participantes mencionam a criação de novas amizades e a união com colegas, refletindo sentimentos de companheirismo e comunidade.
- **Entusiasmo e Emoção:** Há um tom geral de entusiasmo e emoção, com palavras como "emocionante", "energia incrível", e "adorei".
- **Satisfação e Realização:** Vários comentários refletem satisfação e um senso de realização pessoal e coletiva, como "memórias inesquecíveis", "experiência maravilhosa", e "me senti útil".



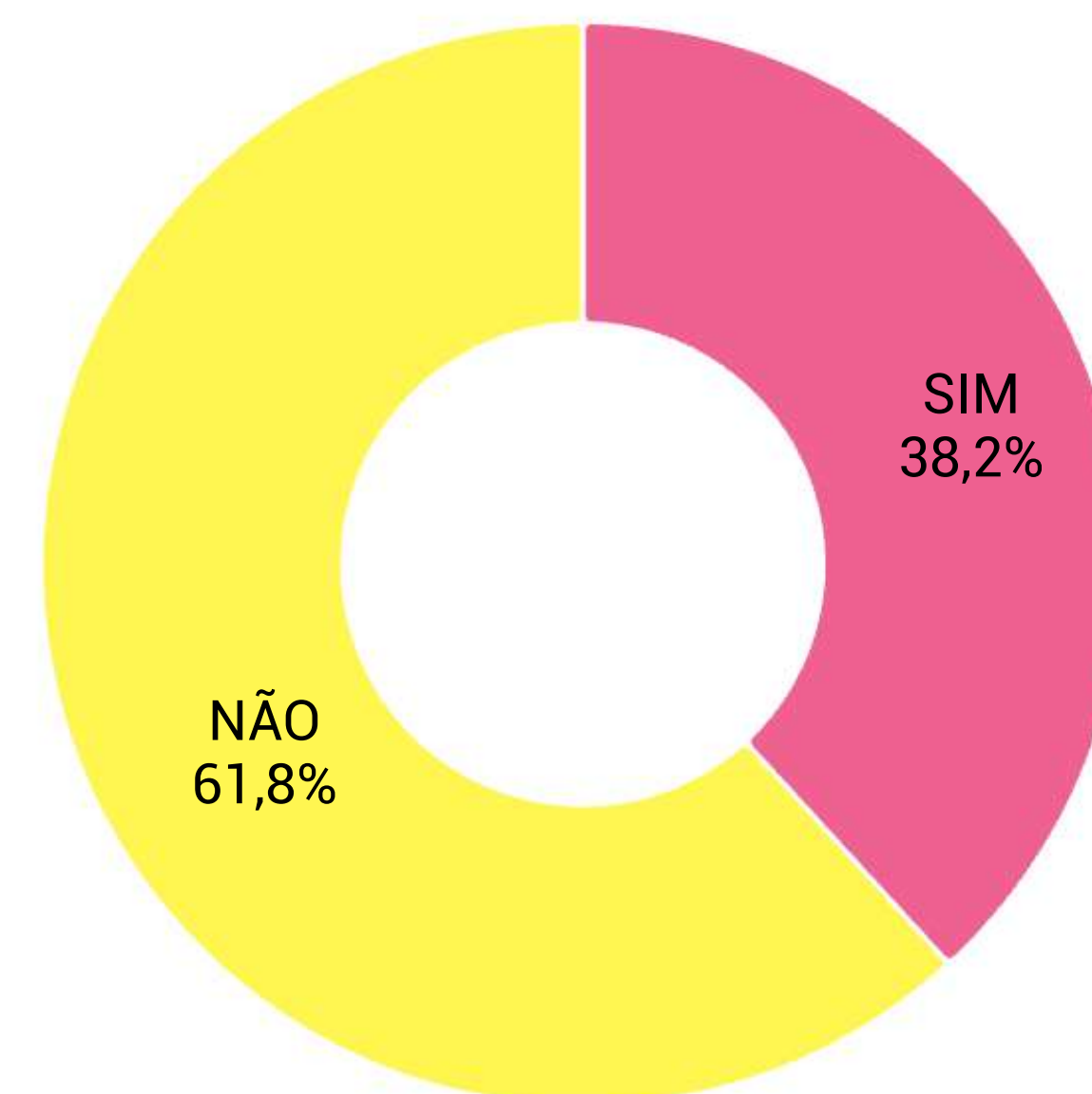


De acordo com o formulário final aplicado, os **jogadores** das oito escolas declararam:

De 1 a 5, quanto você acredita que vai conseguir colocar em prática o que aprendeu?



Você participou da oficina com o Instituto Orizon Social?







De acordo com o formulário final aplicado, os **jogadores** das oito escolas declararam:

Quais as melhorias você sugere para a Jornada X Orizon?  
(Análise das respostas abertas)

- **Mais Tempo para Preparação e Organização.** Exemplo: "a jornada deveria dar mais tempo de preparo para as provas e mais tempo de uma prova para outra".
- **Melhorias na Comunicação.** Exemplo: "melhor organização dos pontos e melhor explicação".
- **Inclusão e Participação de Mais Alunos.** Exemplo: "que todas as pessoas terem mais chances de jogar".
- **Mais Atividades e Provas.** Exemplo: "acho que devia ganhar comida ou presentes".
- **Justiça e Transparência nas Competições.** Exemplo: "precisa ser mais justos nas provas e por os pontos certos".
- **Aprimoramento do Aplicativo.** Exemplo: "o app afirmava que necessitava de atualização e não me deixava entrar até atualiza-lo".

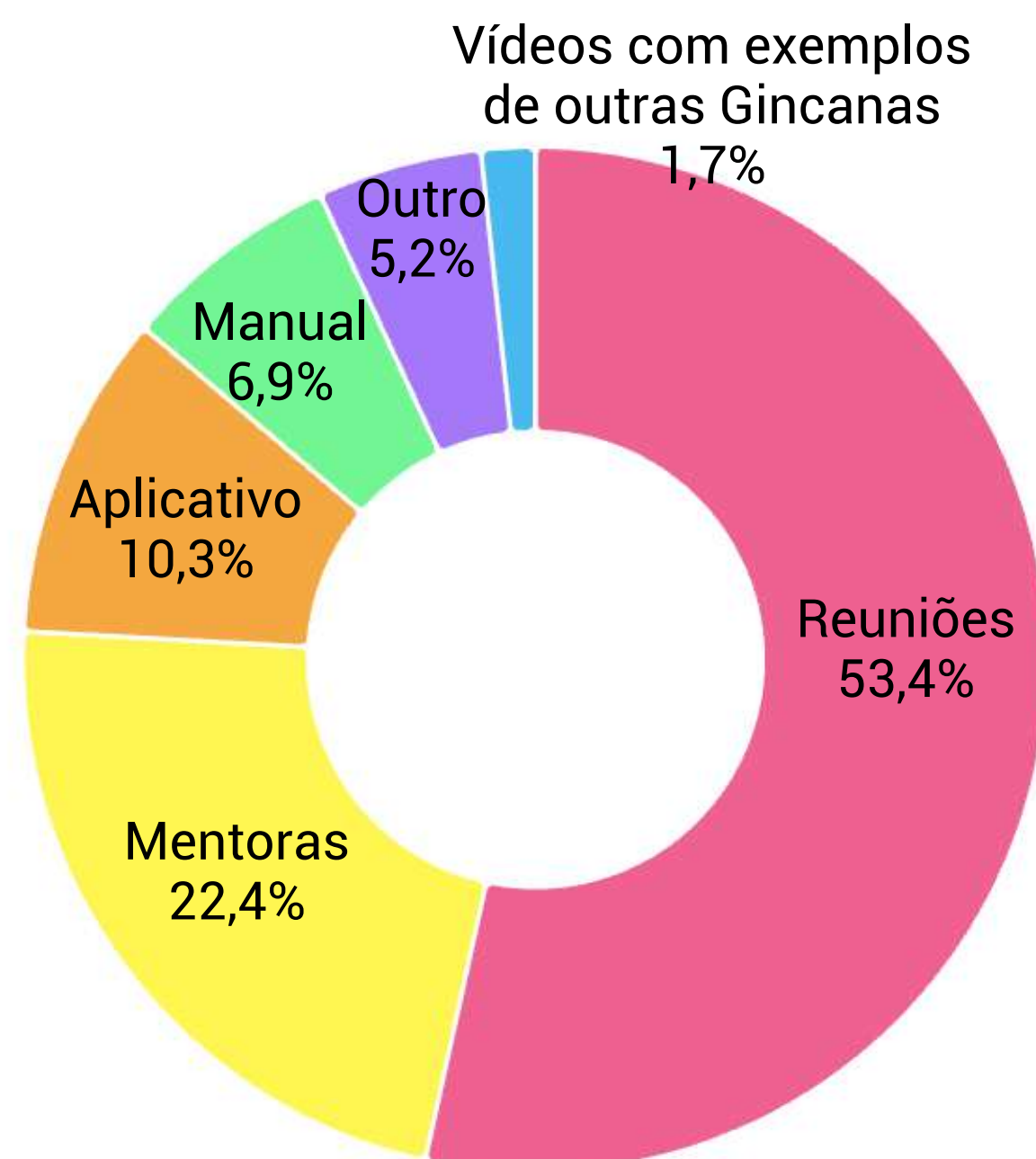


# Os Impactos

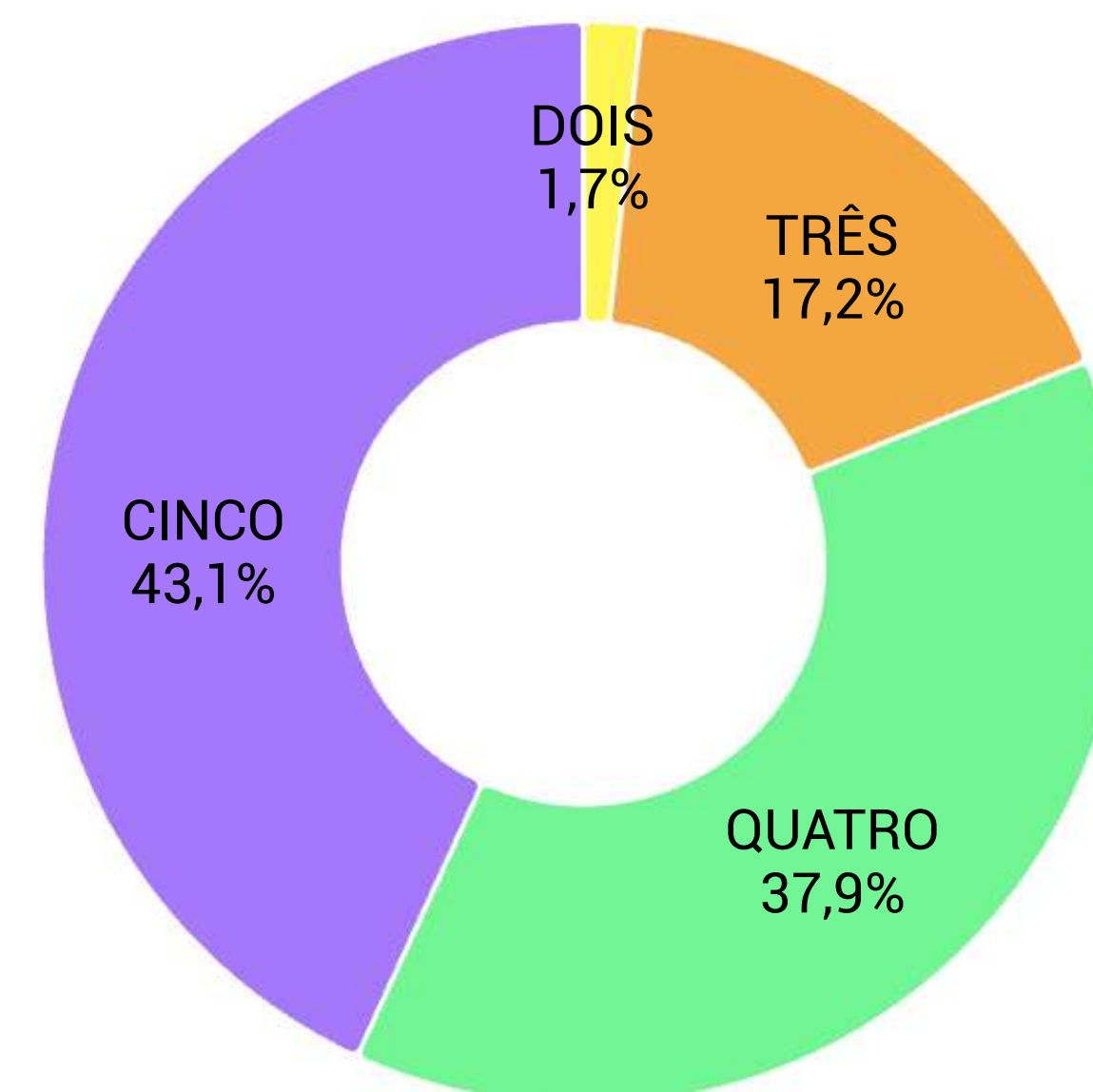


De acordo com o formulário final aplicado, a **comissão e os game masters** das oito escolas declararam:

Quais recursos mais te auxiliaram no processo da Jornada X?



De 1 a 5, quanto você se sente transformado positivamente após participar da Jornada X?





# Os Impactos



De acordo com o formulário final aplicado, **a comissão e os game masters** das oito escolas declararam:

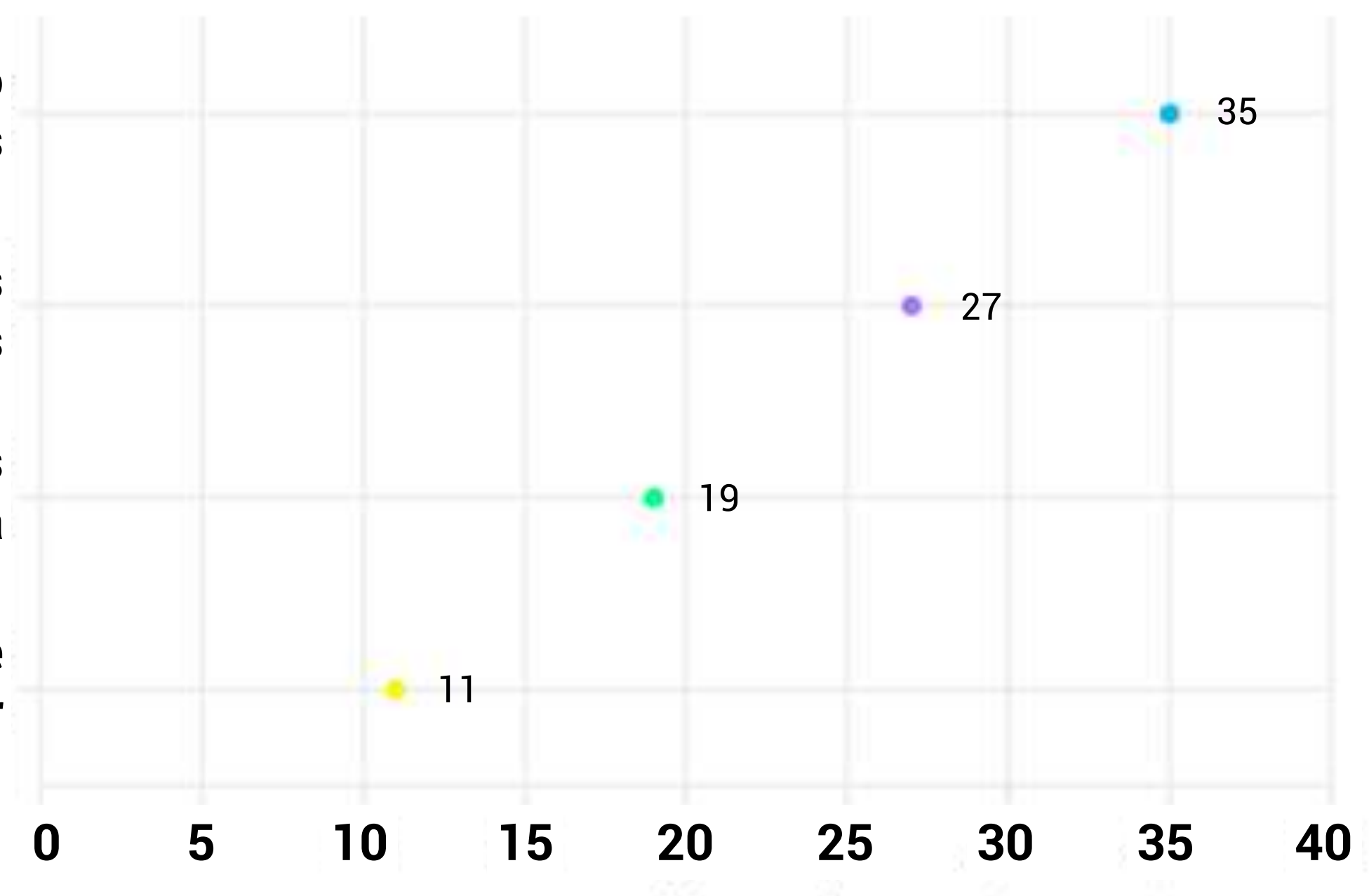
Quais dos sentimentos abaixo você mais vivenciou nessa experiência?  
(Marque todos os sentimentos que você se identificou)

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

**FANTASTIC - Unindo esses três fatores acima, vi resultados espetaculares**

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

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



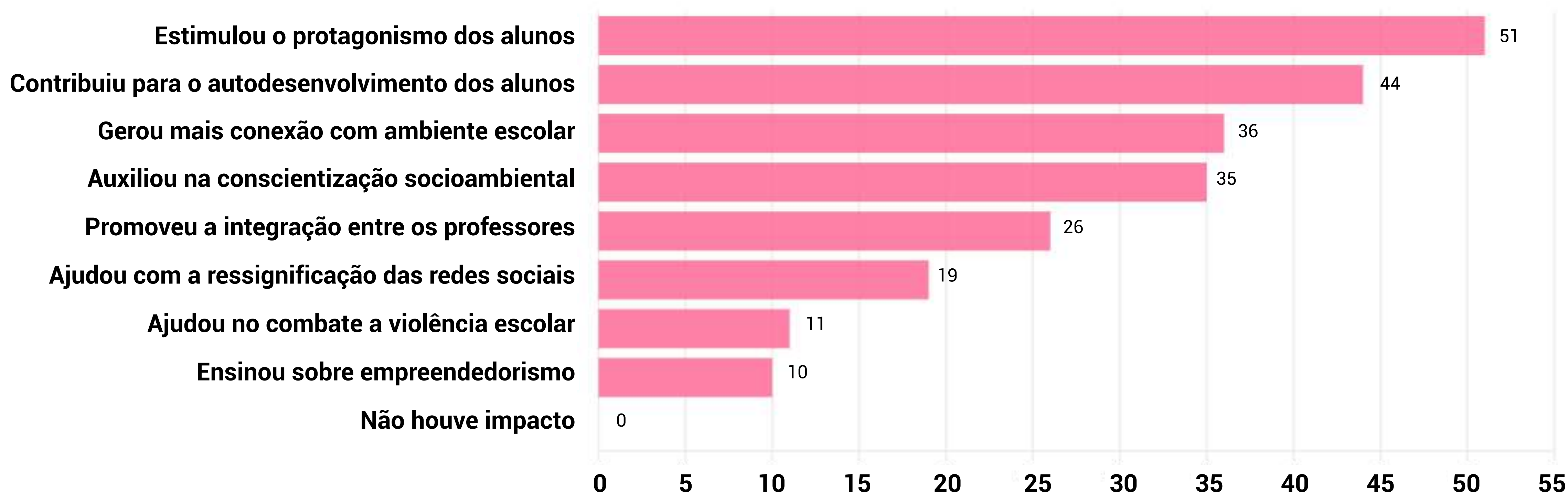


# Os Impactos



De acordo com o formulário final aplicado, **a comissão e os game masters** das oito escolas declararam:

Assinale quais você considera os impactos da Jornada X na sua escola.  
(Marque todos os impactos que você conseguiu perceber)





# Os Impactos



De acordo com o formulário final aplicado, **a comissão e os game masters** das oito escolas declararam:

Com as suas palavras, nos conte o que para você foi mais especial.  
(Análise das respostas abertas)

- **União e integração entre os estudantes.** Exemplo: "A integração dos alunos, de todas turmas, todos unidos por um único propósito"
- **Interação e engajamento dos alunos.** Exemplo: "A entrega dos estudantes na participação durante toda a jornada"
- **Alegria e empatia.** Exemplo: "A alegria, envolvimento e sensação de importância e liderança alcançada pelos alunos"
- **Trabalho em equipe e cooperação.** Exemplo: "Incentivar o trabalho em equipe, a empatia e a preservação do meio ambiente"
- **Protagonismo e desenvolvimento de habilidades.** Exemplo: "Ver os alunos desenvolvendo habilidades de cooperação, empatia, respeito e mobilizando os amigos e os familiares"

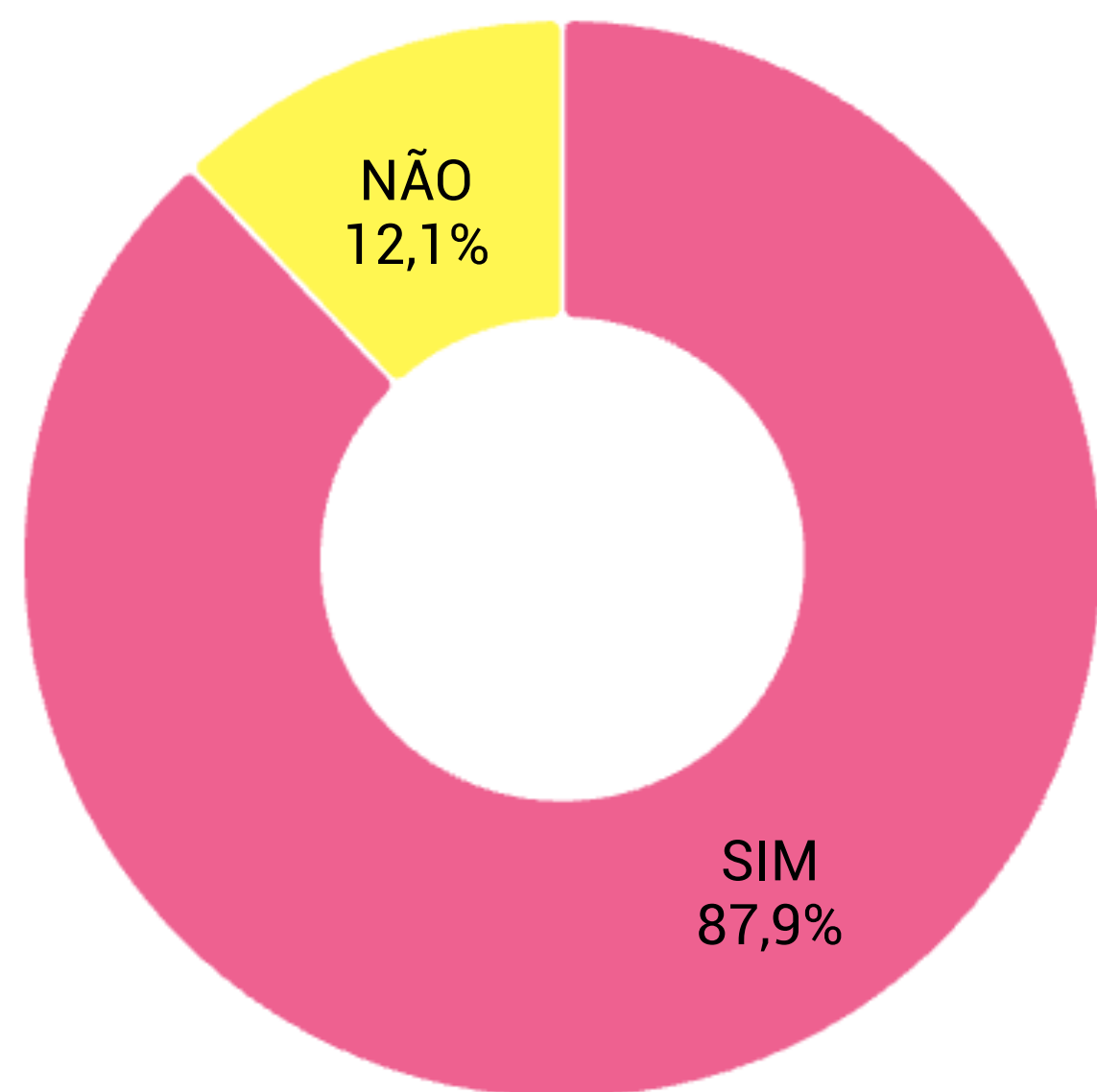


# Os Impactos



De acordo com o formulário final aplicado, **a comissão e os game masters** das oito escolas declararam:

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



Qual foi a transformação que você notou?  
(Análise das respostas abertas)

- **União e Trabalho em Equipe:** "O senso de coletividade" "Sim, estão socializando mais entre si"
- **Protagonismo:** "Desenvolveram uma maior consciência ambiental, além de protagonismo nos demais projetos da escola"
- **Conscientização Ambiental e Social:** "Veio mais à tona a conversa sobre o descarte em casa, sobre crises climáticas"
- **Autonomia:** "Autonomia e autoconfiança"
- **Comunicação e Cooperação:** "Os alunos conseguiram se comunicar melhor"
- **Desenvolvimento Pessoal:** "Maior participação nas aulas, buscando mais conhecimento"

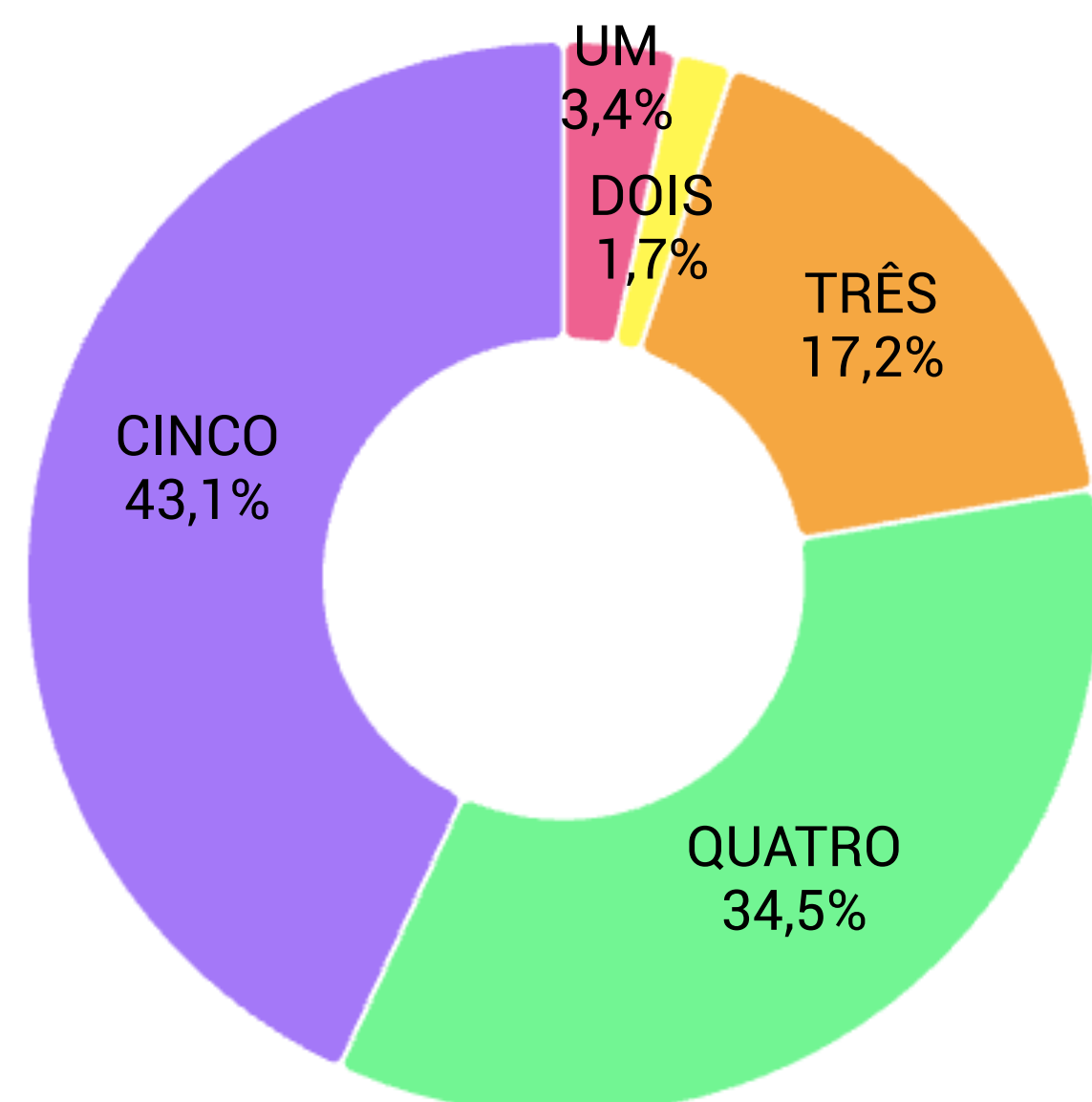


# Os Impactos

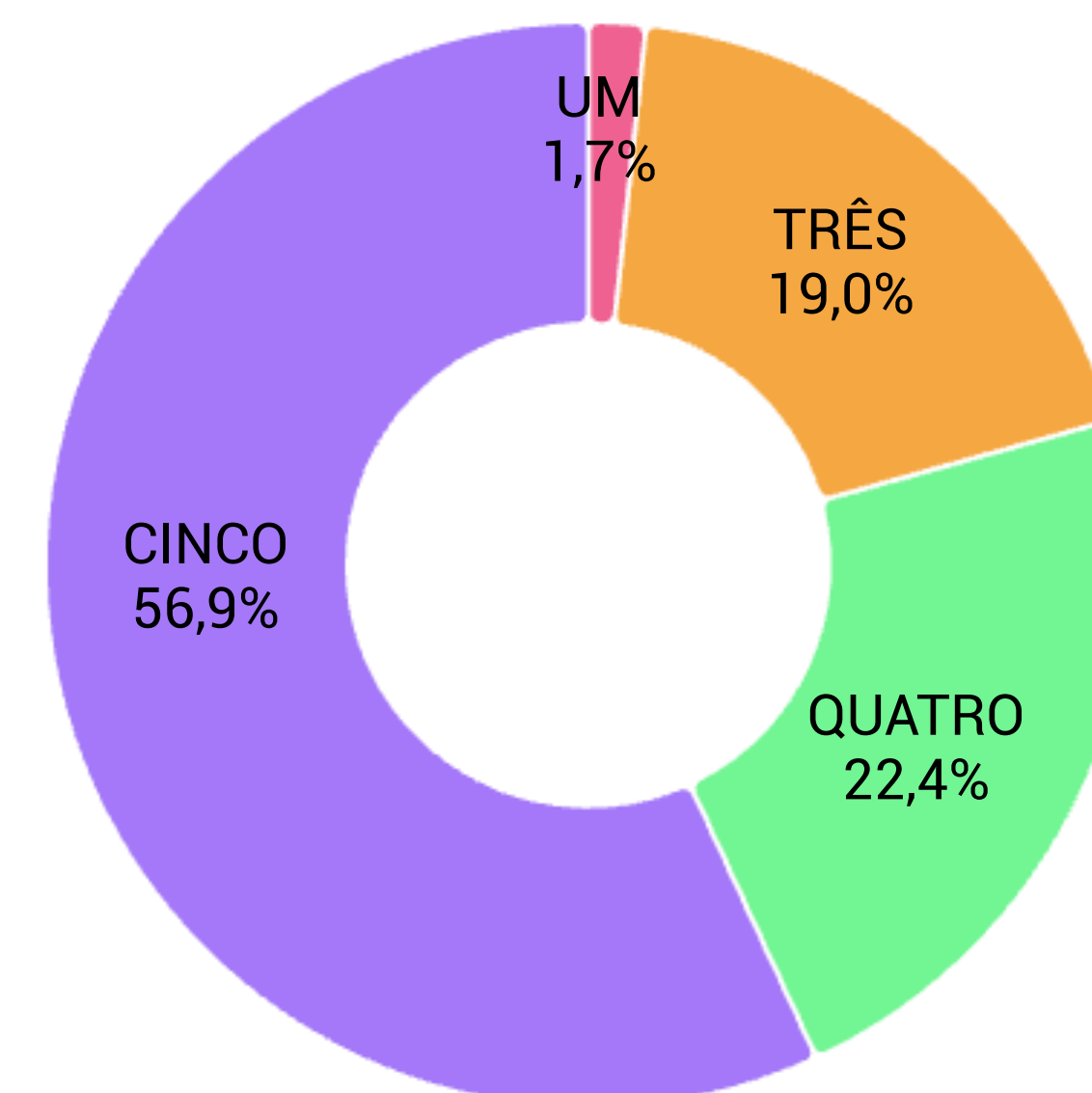


De acordo com o formulário final aplicado, a **comissão e os game masters** das oito escolas declararam:

De 1 a 5, quanto você acha que a Jornada X contribuiu para o interesse dos alunos sobre os temas abordados: ciclo de resíduos sólidos e sustentabilidade?



De 1 a 5, quanto você acredita que a Jornada X contribuiu para Impulsionar as novas gerações como promotoras de transformações disruptivas em direção à uma sociedade mais sustentável e uma economia circular.





# Os Impactos



De acordo com o formulário final aplicado, **a comissão e os game masters** das oito escolas declararam:

A Jornada X promoveu a transformação da escola ou de algum lugar no entorno? Se sim, o que foi feito? (Análise das respostas abertas)

- **Impacto Positivo no Meio Ambiente:** "Ao plantar as mudas e com a coleta dos materiais para a reciclagem."
- **Engajamento da Comunidade Escolar:** "Fortalecemos o vínculo com a comunidade escolar."
- **Conscientização e Ações Sustentáveis:** "Menos lixos foram vistos em volta da escola."
- **Mudanças no Espaço Físico da Escola:** "Sim, transformou a escola como um todo em relação a pensamentos, ações e espaço físico."
- **Contribuição da Comunidade:** "A comunidade legitimou as atividades e ajudou muito na conclusão. Foi incrível."

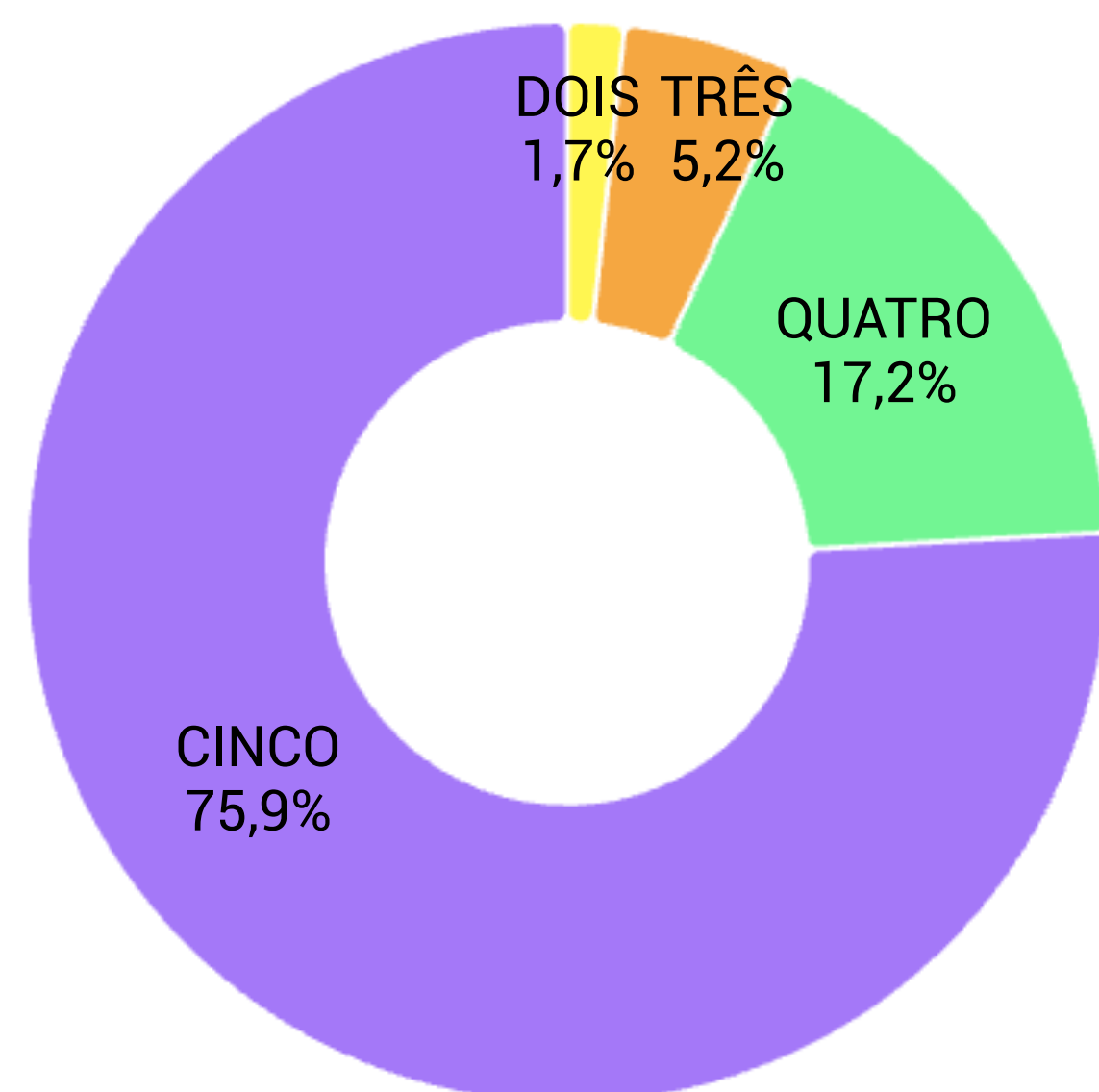


# Os Impactos

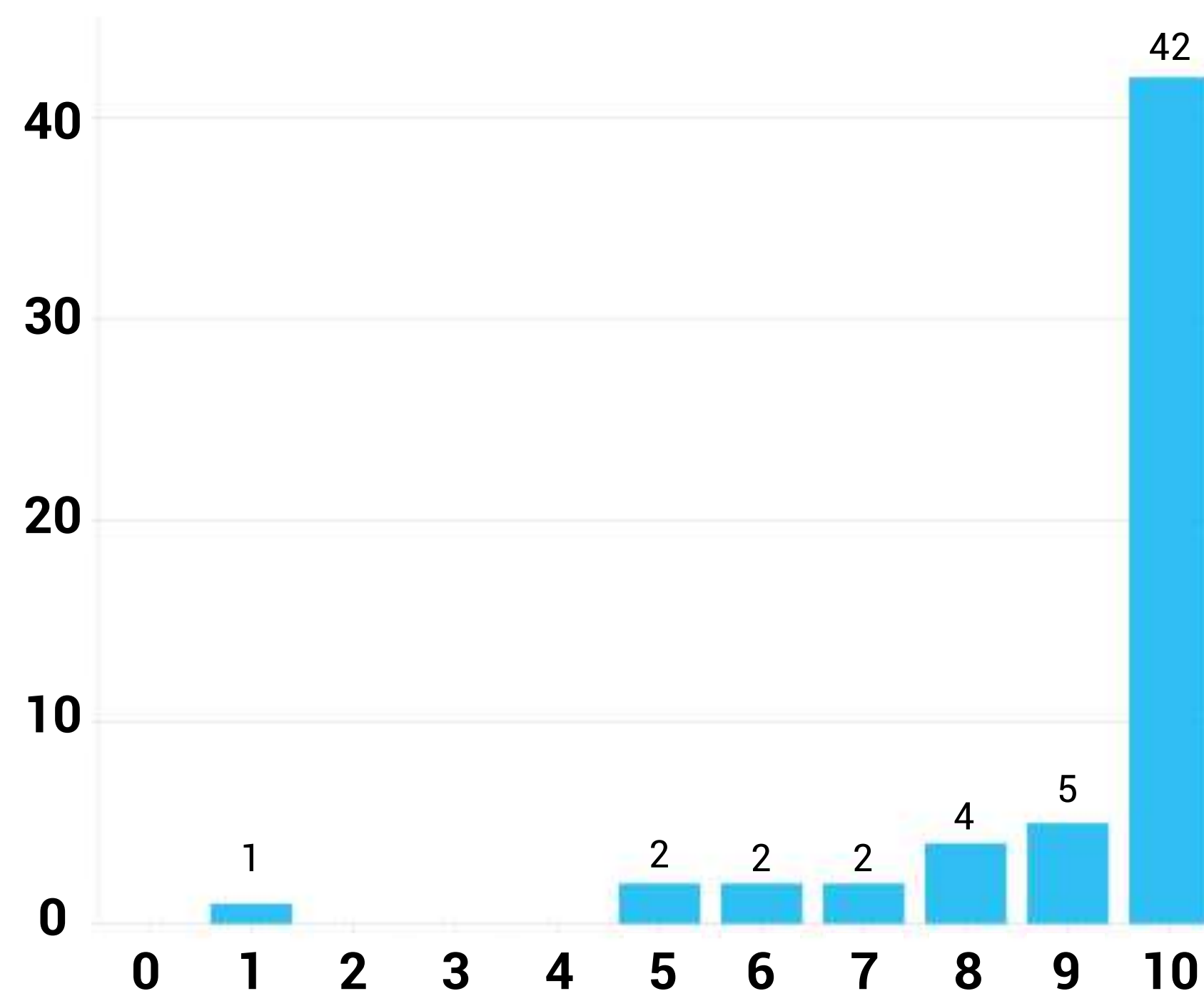


De acordo com o formulário final aplicado, a **comissão e os game masters** das oito escolas declararam:

De 1 a 5, quanto você gostou de fazer parte da Jornada X ?



Em uma escala de 0 a 10, quanto você indicaria a Jornada X para outra escola?







De acordo com o formulário final aplicado, **a comissão e os game masters** das oito escolas declararam:

Quais as melhorias você sugere para a Jornada X Orizon?  
(Análise das respostas abertas)

## **Melhorias e sugestões:**

- Mais provas e arrecadações: Sugerem incluir mais provas que possam arrecadar itens como cestas básicas.
- Palestras e temas importantes: Palestras sobre sustentabilidade, meio ambiente e resíduos sólidos.
- Provas adaptadas à realidade das instituições: Adaptação das provas para diferentes faixas etárias e realidades das escolas.
- Melhoria no aplicativo: Ajustes na forma de votação e na usabilidade do aplicativo.
- Parceria com ONGs: Sugestão de parcerias com ONGs para trabalhar temas propostos e fornecer recursos físicos.
- Mais reuniões e recursos: Solicitação de mais reuniões e materiais de suporte, como vídeos.



# Os Impactos



De acordo com o formulário final aplicado, **a comissão e os game masters** das oito escolas declararam:

Quais as melhorias você sugere para a Jornada X Orizon?  
(Análise das respostas abertas)

## **Organização e logística:**

- Calendário escolar: Ajustar as tarefas de acordo com o calendário escolar e as necessidades específicas das unidades.

## **Participação e acesso:**

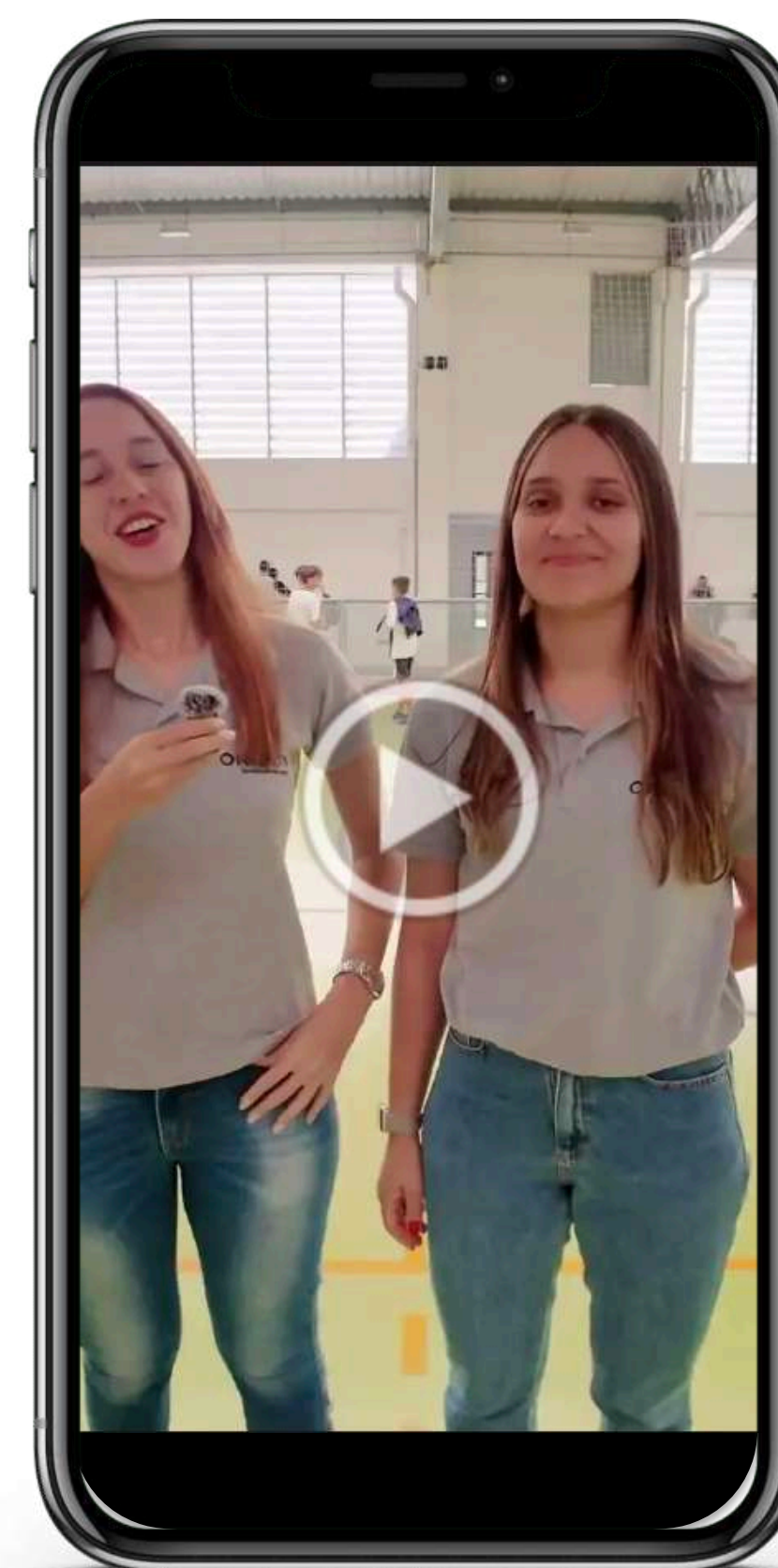
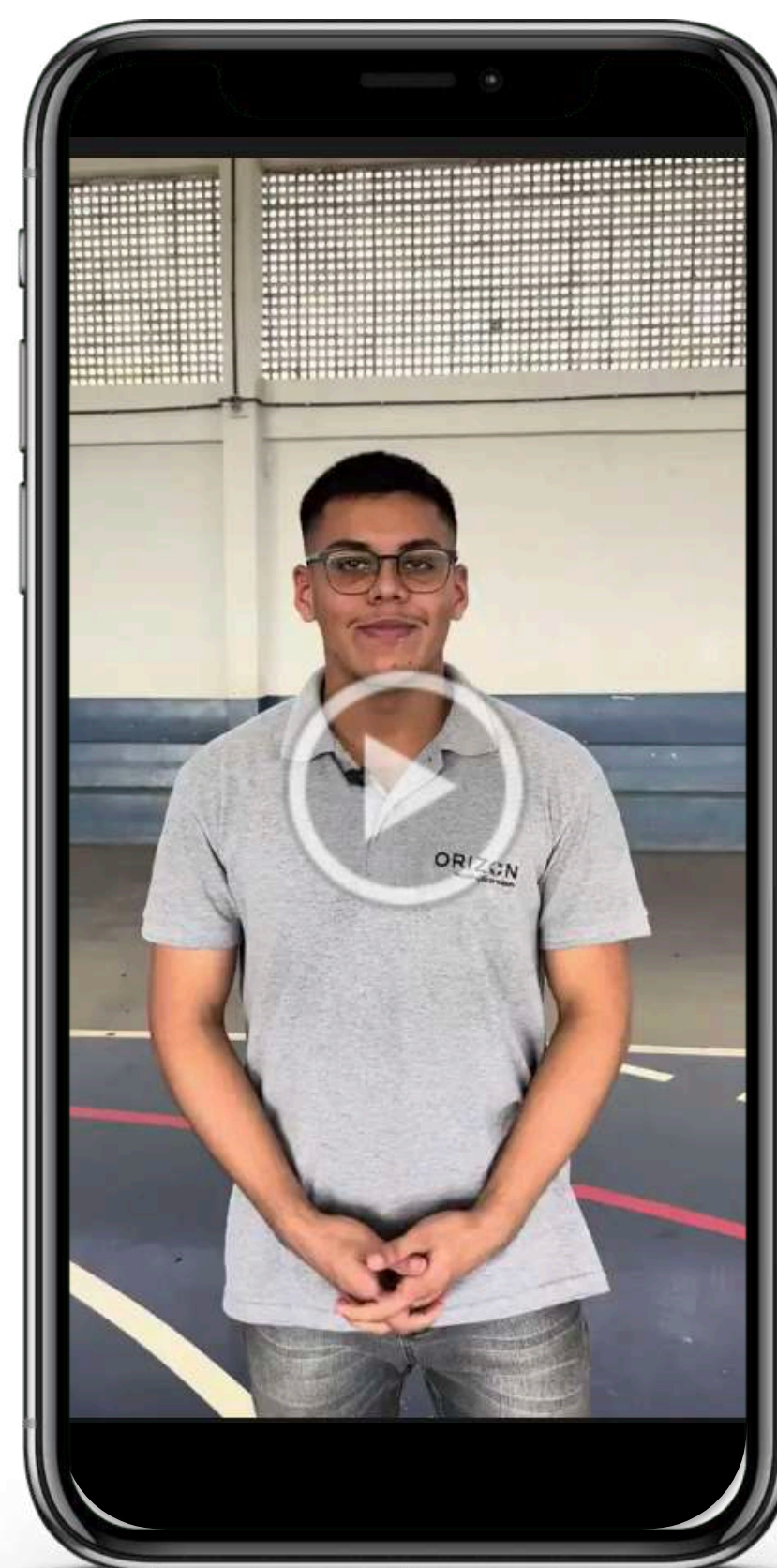
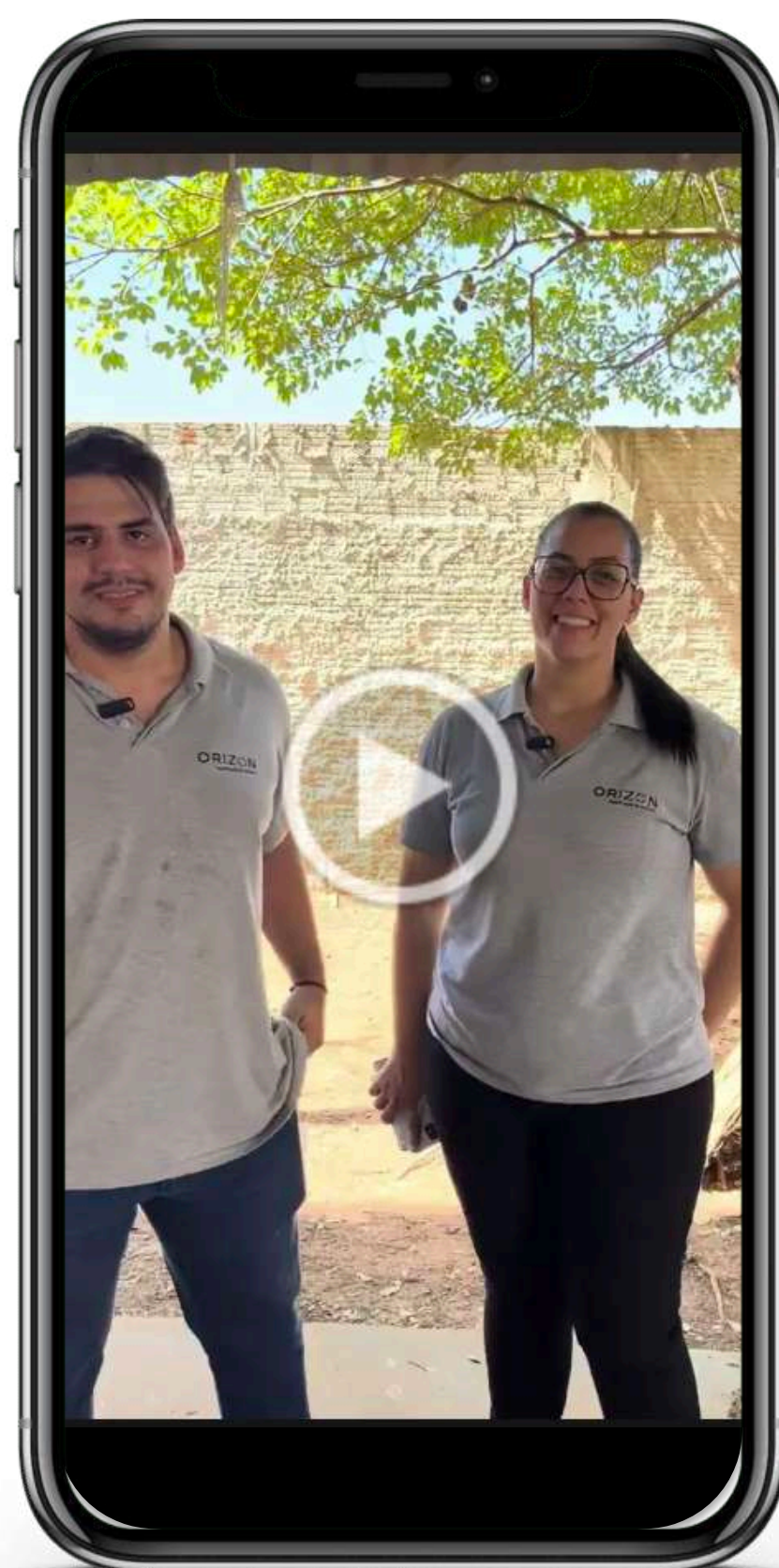
- Protagonismo Juvenil: Enfatizar o protagonismo juvenil, evitando que os alunos fiquem dependentes dos professores.
- Acesso ampliado: Acesso às provas não apenas pelo celular e liberação antecipada das provas para melhor organização.



# Os Impactos



Depoimento dos colaboradores da Orizon:





# Os Impactos - Números totais



Cidade	Escola	Num. alunos total na escola	Num. prof. total	Num. pessoas total no app	Alunos da escola no app	Comissão	Game Master	Agentes X	Tribo X	Arbitros totais	Arbitros da Orizon	Especialistas do meio ambiente	Num. de provas
Barueri	EMEF ESTEVAN PLACÊNCIO	1222	54	306	147	9	3	12	268	14	7	11	7
Barueri	EMEF PROF <sup>a</sup> IVANI MARIA PAES	601	22	0	0	5	3	12	340	13	6	0	7
Cuiabá	E.E. DR. MÁRIO DE CASTRO	1445	78	199	104	8	3	11	167	21	4	3	7
Cuiabá	E. E. MALIK DIDIER NAMER ZAHAFI	1700	80	148	82	5	3	14	92	8	4	1	7
Jaboatão dos Guararapes	E. M. NOSSA ESCOLA	350	14	268	137	9	3	12	207	11	4	6	7
Jaboatão dos Guararapes	E. M. VEREADOR ANTONIO JANUÁRIO	432	15	477	147	10	3	12	411	11	4	79	7
Barra Mansa	ESCOLA MUNICIPAL RIALTO	140	17	184	42	9	3	12	153	9	4	49	7
Barra Mansa	CIEP 483 ADA BOGATO	200	38	35	11	7	3	11	0	9	3	0	7
<b>TOTAL</b>		<b>6090</b>	<b>318</b>	<b>1617</b>	<b>670</b>	<b>62</b>	<b>24</b>	<b>96</b>	<b>1638</b>	<b>96</b>	<b>36</b>	<b>149</b>	<b>56</b>



# Os Impactos - Números totais



Cidade	Escola	Num. de provas	Participantes dia da Gincana (beneficiados diretos)	Num. de pessoas receberam doações	Num. de animais beneficiados	Num. Pessoas beneficiados indiretos	Tempo de execução (dias)	Num. interações com as escolas	Resposta no oráculo antes	Resposta no oráculo depois	Resposta no forms estudantes	Resposta no forms comissão e GM	Resposta no forms comunidade
Barueri	EMEF ESTEVAN PLACÊNCIO	7	700	10	0	3376	85	13	147	7	19	7	5
Barueri	EMEF PROF <sup>a</sup> IVANI MARIA PAES	7	400	300	0	1823	85	13	0	0	153	6	47
Cuiabá	E.E. DR. MÁRIO DE CASTRO	7	500	5	0	3023	94	19	104	1	76	6	0
Cuiabá	E. E. MALIK DIDIER NAMER ZAHAFI	7	530	5	3	3370	53	11	82	1	20	4	0
Jaboatão dos Guararapes	E. M. NOSSA ESCOLA	7	360	130	0	1444	90	14	137	4	58	8	0
Jaboatão dos Guararapes	E. M. VEREADOR ANTONIO JANUÁRIO	7	450	8	0	1797	84	14	147	7	90	8	3
Barra Mansa	ESCOLA MUNICIPAL RIALTO	7	200	1225	0	757	86	14	42	19	57	10	14
Barra Mansa	CIEP 483 ADA BOGATO	7	220	252	0	898	76	13	11	0	18	9	2
<b>TOTAL</b>		<b>56</b>	<b>3360</b>	<b>1935</b>	<b>3</b>	<b>16488</b>		<b>111</b>	<b>670</b>	<b>39</b>	<b>491</b>	<b>58</b>	<b>71</b>



# Melhoria e inovação





# Melhoria e inovação



- Reuniões de acompanhamento: possibilidade de ter acompanhamento remoto; avaliação do projeto ao longo das etapas.
- Escolas: ter mais critérios na seleção; ter mais opções por território; antecipar contato com escola visando entrada no calendário escolar..
- Visitas presenciais: Convidar as escolas a participarem de uma etapa prévia, verificar se estão aptas; possibilidade de coffee break.
- Mentoria: Ter mais momentos de escuta e acolhimento das mentoras.
- Comunicação: Procurar oportunidades de divulgação nas mídias locais; elaborar um material para ser entregue logo no início com a temática ambiental.
- Oficinas: Divulgar melhor as oficinas; trazer mais pessoas para esse momento; pensar em pequenos vídeos sobre a temática (pílulas) que pudessem ser compartilhada entre os alunos; ter mais de uma oficina para aprofundar a temática.
- APP: Colocar os menores de 13 anos de forma manual na pontuação; atualização de texto; finalização do feed.
- Gincanas: Intensificar o tema de economia circular e sustentabilidade nas provas; estimular que os estudantes da comissão (grêmio) conduzam algumas provas no dia da gincana; dar mais destaque e tempo para a prova de arrecadação e mutirão; fomentar que mais estudantes participantes das provas; pensar em questões técnicas com som e microfone; incluir a participação mais efetiva das pessoas especialista durante a jornada e no dia da Gincana.
- Metodologia: repensar o princípio “fast” quando se fala de adultos; inverter ordem das missões iniciais como Jornada X acontece; realizar a missão 05 no dia seguinte da Gincana com a equipe presente.



A man wearing a brown hat and a white t-shirt is speaking into a microphone. He is standing in a wooded area with many trees. In the foreground, several people are seen from behind, some with their hands clasped together, suggesting a group activity or ceremony. The background shows a dense forest with sunlight filtering through the trees.

# Conclusão e Agradecimentos



# Conclusão



A Jornada X Orizon deu um grande passo de desenvolvimento ao comparar os anos de 2023 e 2024. Conseguimos identificar fragilidades e implementar novas soluções, o que nos permitiu alcançar os objetivos do projeto com êxito. Além de atingirmos nossas metas, revelamos legados significativos que abrangem questões pessoais e sociais nas escolas participantes.

O engajamento da equipe foi notável, demonstrando uma maior apropriação do projeto e um entendimento mais profundo das particularidades e limitações de cada escola. Essa compreensão foi fundamental para a execução eficaz das atividades planejadas e para a adaptação das estratégias conforme necessário.

Somamos inúmeros aprendizados e experiências valiosas que servirão de base para as próximas edições. Celebramos, portanto, mais uma edição da Jornada X Orizon concluída com sucesso.

# Agradecimentos

Agradecimentos especiais ao Instituto Orizon Social, Grupo Orizon, Secretarias de Educação e de Meio Ambiente das cidade de Barra Mansa, Jaboação dos Guararapes e Barueri, as mentoras Heloisa Garcia e Sônia Pelegrini e as oito escolas participantes.





# Time LiveLab



Daniel Bryan



Débora Mattos



Fábio Viana



Flávia Lopes



Gelmo Sousa



Gislayne Melo



Jéssica Queiroz



Manuela Colombo



Nayara Coury



Paulo Roberto



Raquel Miranda



Thamara Resende





# Conselho Consultivo



Aser Cortines



Bárbara Rezende



Cleuza Repulho



Daniel Mirolli



Edgard Barki



Eduardo Lyra



João Brites



José Luiz Setúbal



Maria Alice Setúbal



Mônica Pilz Borba



Viviane Naigeborin



Wellington Nogueira





# live lab

INOVAÇÃO SOCIAL

**OBRIGADX!**

