

CURRÍCULO COMPROVADO

1. Histórico da Instituição

Nome: LiveLab

CNPJ: 21.231.665/0001-86

Missão: Despertar o poder coletivo para viver jornadas transformadoras.

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

Áreas de atuação: Melhoria da ressocialização do jovem; Melhoria da autoestima dos jovens; Comunidades e territórios regenerados e transformados; Novas maneiras de entender e fazer a economia colaborativa e relações coletivas.

A LiveLab é um laboratório vivo de inovação social e oferece uma metodologia única que mistura narrativa épica, gamificação e ferramentas digitais, diferenciando-se de outras ONGs ou projetos tradicionais. A ideia de laboratório aqui apresentada não se refere a um espaço físico, limitado ou composto por instalações e equipamentos para pesquisas científicas. A LiveLab, motivada pela potencialidade do ser humano em coletivo, é um espaço em movimento – vivo – criado para a invenção, experimentação e compartilhamento de conhecimentos, práticas e tecnologias que fomentem o desenvolvimento interpessoal e coletivo.

Tais dispositivos desenvolvidos pela associação – jogos, jornadas e gincana – são ferramentas potencializadoras para a mobilização comunitária, a transformação social e o desenvolvimento de lideranças. Nesse sentido, compreendemos que a dinâmica dos jogos e das tradicionais gincanas comunitárias, ampliadas pela atual tecnologia conectada à internet e às redes sociais, são poderosos instrumentos para a mobilização e o engajamento da sociedade civil em torno de causas sociais.

A associação foi fundada em outubro de 2014 por Fernanda Camargo Ravanholi, Edgard Gouveia Júnior, Iva Glady Takami Duarte e Tiago Ruprecht. Hoje a organização atua para fortalecer a sociedade civil, comunidades periféricas e empresas que querem promover impacto social em seus territórios. Tem desenvolvido metodologias, jogos colaborativos e realizado eventos e experiências piloto para o amadurecimento e fortalecimento de seus objetivos.

Atualmente, a LiveLab está concentrada em desenvolver e aplicar a metodologia do Multiverso X, voltada à promoção do protagonismo jovem em todo o Brasil. Nossa metodologia tem como princípio o aprendizado com base na experiência do indivíduo. Através de desafios, propomos uma sequência de atividades visando o desenvolvimento interpessoal. Os princípios para as ações serem feitas são o potencial do indivíduo para articular as pessoas à sua volta e a disponibilidade para atuar onde está, ou seja, trabalhamos com metodologias que se adequam a cada lugar, solucionando desafios locais com recursos disponíveis.

A construção dessas metodologias acontecem de forma interdisciplinar. Temos como objetivo valorizar as experiências coletivas e, principalmente, conseguir articular pessoas com diferentes formações para atuar em qualquer lugar, principalmente em comunidades em situação de vulnerabilidade social.

As experiências prévias do idealizador e coordenador metodológico, Edgard Gouveia Jr, com a organização dos Encontros Nacionais e Latinoamericanos de Arquitetura (ENEAs e ELEAs); o Museu de Pesca de Santos; os “Guerreiros sem Armas” do Instituto Elos; a metodologia “Oásis” e “Oásis Santa Catarina”; e o jogo colaborativo “Play the Call” demonstram e afirmam a potencialidade da proposta, pois se baseiam também em mobilizações civis, manifestações populares e ferramentas digitais tão presentes no cotidiano contemporâneo de diversas culturas.

Por fim, acreditamos que essas tecnologias em desenvolvimento podem fomentar e fortalecer a autonomia necessária a diversos grupos que buscam empreender socialmente e, ao mesmo tempo, potencializar habilidades e talentos individuais tão importantes para relacionarem-se em um ecossistema social desafiador. Assim, provocamos grupos potenciais e fornecemos metodologias e estratégias para as comunidades descobrirem-se empreendedoras.

Documentação Jurídica e Contábil: <https://livelab.org.br/sobre>

2. Projetos do Multiverso X realizados

Os projetos realizados refletem a essência inovadora e transformadora da LiveLab. A organização desenvolve jogos e gincanas com diversos temas e objetivos, abordando desde questões socioambientais até desafios corporativos e educacionais. Cada iniciativa combina criatividade, impacto social e colaboração para enfrentar desafios reais e promover mudanças significativas em comunidades, empresas e instituições.

Por meio de metodologias dinâmicas, esses projetos estimulam o desenvolvimento de habilidades, o fortalecimento de laços comunitários e a criação de soluções sustentáveis. Abaixo, destacamos os projetos já executados em grande escala, que representam o impacto e o alcance da missão da LiveLab.

a. Jornada X

A Jornada X é uma iniciativa dedicada a promover o desenvolvimento de equipes comunitárias voltadas para a inovação social, com o objetivo de transformar e regenerar territórios. Como o primeiro jogo colaborativo da ONG, desde 2015 tem se concentrado em identificar e capacitar jovens e líderes comunitários, oferecendo-lhes as ferramentas necessárias para o empreendedorismo social e o desenvolvimento de talentos em suas comunidades capazes de inspirar mudanças concretas e regenerar espaços.

Evidência 1: O X-LAB Juiz de Fora é uma liga pioneira da Jornada X, formada em 2016 no município de Juiz de Fora (MG). O vídeo mostra a atuação da Liga (equipe de jogadores) em uma de suas ações, realizando a revitalização do Educandário Carlos Chagas com a participação de 150 voluntários, em 2019.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 2: Em parceria com a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, a Jornada X foi ofertada como disciplina de Projeto de Vida para o Ensino Fundamental II, por meio de videoaulas no Centro de Mídias de São Paulo, em 2021.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 3: Aplicação da metodologia da Jornada X com o público atendido pelo Instituto Padre Vilson Groh como ferramenta lúdica para desenvolvimento sociocultural e emocional de jovens de comunidade periférica de Florianópolis (SC), em 2021.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 4: Vídeo da Jornada X realizada em parceria com a Roche Brasil, utilizando a metodologia como ferramenta de engajamento e conscientização lúdica sobre uso de álcool e tabaco, sobre a prática de atividades físicas e importância da alimentação saudável, visando prevenir Condições Crônicas Não Transmissíveis (CCNT), com os jovens da Cedesp Cebasp (SP), em 2023.

[Acesso aqui.](#)

b. Primavera X

A Primavera X é uma gincana nacional que visa promover o cuidado com as águas e incentivar a formação de equipes comunitárias voltadas para a preservação ambiental, lideradas por crianças e jovens. O objetivo é estimular o desenvolvimento de ações e projetos práticos que priorizem a preservação e a recuperação de nascentes, riachos, açudes, lagoas e mares, engajando a juventude em iniciativas sustentáveis e de grande impacto social.

O jogo teve sua origem na 5ª Conferência Nacional Infantojuvenil pelo Meio Ambiente, evento que mobilizou mais de 10 mil escolas e envolveu a participação ativa de 18 mil jovens e crianças em torno do tema "Vamos cuidar do Brasil cuidando das águas". Para participarem da conferência, esses jovens desenvolveram projetos dedicados à preservação e ao cuidado com os recursos hídricos, os quais foram submetidos a um processo seletivo em múltiplas etapas, passando pela fase escolar, municipal, estadual e, finalmente, pela etapa nacional.

Desde seu início, a Primavera X já mobilizou mais de 8 mil jovens jogadores, organizados em mais de 200 ligas (equipes comunitárias) espalhadas por mais de 300 cidades no Brasil. Esse movimento de preservação conta com o apoio de diversos parceiros, que variam ano a ano, incluindo o apoio a Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico, Escoteiros do Brasil, Planeta Doc, Limpa Brasil e as Secretarias de Educação dos estados de Pernambuco, Ceará e São Paulo, que contribuem para o sucesso e a expansão do projeto em âmbito nacional.

Evidência 1: Carta da Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico (ANA), atestando que a ONG trabalhou no desenvolvimento do processo metodológico da Conferência Nacional Infantojuvenil pelo Meio Ambiente, que mobilizou cerca de 9.700 escolas e suas comunidades para debater questões socioambientais ligadas ao tema da água, em 2018.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 2: WebSérie mostrando 5 Ligas (equipes) de jovens jogadores da Primavera X pelo Brasil, em 2019. Os episódios passam pelos seguintes territórios: Cametá - PA com a mobilização de estudantes para mutirões de limpeza e instrução com a distribuição de cloro para água. Guarapari - ES teve a mobilização de um grupo escoteiro para a limpeza da foz de um rio e da praia. Araguatins - TO com a mobilização de jovens, bombeiros, prefeitura e estado para recuperação do Córrego do Brejinho. Teodoro - SP aconteceu o plantio de mudas no entorno de um rio. Em Irati - PR aconteceu a recuperação de nascentes da região.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 3: Relatório da Primavera X, referente a edição do ano de 2023.

[Acesso aqui.](#)

c. Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é uma iniciativa que convida jovens a se tornarem agentes de transformação em suas escolas e comunidades. Promovendo o espírito de “coopetição” — competição aliada à cooperação —, a gincana utiliza uma tradição cultural para envolver todos na missão de atrair de volta os estudantes evadidos e de utilizar a força do coletivo como solução para desafios relacionados à saúde emocional. Após esse primeiro momento a Gincana expandiu seus temas trabalhando também Resíduos Sólidos em parceria com o Instituto Orizon Social, Doenças Crônicas não Transmissíveis em parceria com Roche, Esportes em parceria com Ministério do Esportes por intermédio de emenda parlamentar, questões de gênero, violência, cultura, cultura de paz e fortalecimento comunitário foram trabalhadas em parceria com a Change X.

Desde sua criação, a Gincana da Jornada X já mobilizou mais de 58 mil jovens, contando com a participação de mais de 80 instituições e impactando cerca de 315 mil pessoas, ampliando o alcance e a relevância de sua ação no fortalecimento da comunidade e na promoção do bem-estar social.

Evidência 1: Atestado de Capacidade Técnica da Prefeitura de Caruaru (PE) confirmando a execução da Gincana da Jornada X em 32 escolas públicas, em 2022.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 2: Termo de Fomento nº 948295/2023 com o Ministério dos Esportes, com o objetivo de realizar o desenvolvimento do Projeto Gincana da Jornada X, em 4 escolas públicas localizadas em áreas periféricas no Município de São Paulo/SP, em 2024.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 3: Vídeo da parceria com o Instituto Orizon Social na realização das Gincanas sobre economia circular e resíduos sólidos. Em 2023 e 2024, tivemos a participação de 21 escolas públicas, beneficiando mais de 13.000 crianças e jovens diretamente, totalizando aproximadamente 26.300 pessoas envolvidas de forma direta e 48.000 pessoas de forma indireta.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 4: Site da Gincana da Jornada X com todas as demais informações.

[Acesso aqui.](#)

d. Antivírus X

O Antivírus foi um jogo colaborativo, totalmente digital e internacional que desafiou jovens de todo o mundo a desenvolver e implementar soluções para enfrentar diversas frentes de impacto durante a pandemia. Os participantes foram incentivados a propor alternativas soluções adaptadas às realidades específicas de suas comunidades para questões dentro das temáticas de economia, escassez de água, saúde emocional, o apoio a grupos de risco e combate à disseminação de fake news.

O projeto reuniu mais de 5 mil jovens jogadores, apoiados por uma equipe de mais de 70 voluntários, e contou com a participação de 14 países, demonstrando o alcance global e o compromisso de juventudes diversas em contribuir para o bem-estar coletivo e o enfrentamento dos desafios contemporâneos.

Evidência 1: Reportagem da Unicef com o título “Jornada Operação Antivírus X: Seus superpoderes contra o coronavírus”.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 2: Vídeo case mostrando a mobilização e os resultados do jogo Antivírus X.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 3: Compilado de vídeos mostrando alguns jogadores do Antivírus X.

[Acesso aqui.](#)

e. Desafio 10x10

O Desafio 10x10 foi uma gincana nacional com o propósito de mobilizar toda a sociedade brasileira para arrecadar fundos destinados ao combate à fome e à redução das desigualdades enfrentadas por milhões de famílias impactadas pela pandemia da COVID-19.

A iniciativa contou com mais de 80 parceiros e conseguiu arrecadar mais de 900 mil reais, beneficiando diretamente mais de 3 mil famílias de comunidades periféricas em situação de vulnerabilidade, de diferentes regiões do Brasil.

Evidência 1: Live com elenco da “Malhação” para divulgação do Desafio 10x10.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 2: Depoimento de família contemplada no Estado do Piauí.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 3: Depoimento de família contemplada no Estado de Goiás.

[Acesso aqui.](#)

f. Jornada X Company

A Jornada X Company tem como propósito fortalecer ecossistemas empresariais, promovendo uma mudança de perspectiva: de uma visão de escassez para uma visão abundante e apreciativa das comunidades periféricas ao redor. Por meio de atividades lúdicas, colaboradores e voluntários são incentivados a fortalecer laços, superar desafios, expandir seu potencial individual e reconhecer o valor da coletividade. A iniciativa se alinha com as práticas de ESG (Ambiental, Social e Governança) e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), promovendo a conexão entre empresas e comunidades e incentivando o voluntariado corporativo.

A Jornada X Company já contou com o apoio de parceiros como a Engie Brasil, a Grant Thornton e a Roche. A Engie Brasil, em particular, teve ampla participação com a formação de 13 ligas (equipes de colaboradores-jogadores) e a participação de 220 colaboradores voluntários. Destes, 173 se envolveram ativamente em mutirões, com o apoio de mais de 10 parcerias, impactando diretamente cerca de 1.300 pessoas.

Evidência 1: Jornada X Company + ENGIE: Mobilização de voluntários corporativos para transformação da estrutura física dos espaços da APAE - Minaçu-GO, com a construção de banheiro com acessibilidade, reforma de estacionamento, melhorias nos acessos e em toda parte elétrica.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 2: Jornada X Company + ENGIE: Mobilização de voluntários corporativos para regeneração de espaços em uma comunidade ribeirinha em Manacapuru - AM, com reforma da escola, do galpão da associação de moradores e também a pintura e restauração da capela.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 3: Reportagem da Um Só Planeta com o título “Mutirão voluntário renova espaços e apoia entidades sociais em GO, AM e RJ”

[Acesso aqui.](#)

g. Formação e eventos

A LiveLab é uma organização também especializada na criação e facilitação de eventos que priorizam a participação ativa e o engajamento dos participantes, com foco no fortalecimento de laços institucionais e na promoção de objetivos estratégicos. Além disso, a ONG utiliza técnicas de gamificação para tornar os eventos mais atrativos e eficazes, criando uma conexão direta e duradoura com os participantes que vivem uma experiência leve e divertida. Essa abordagem permite que eventos transcendam o formato tradicional, oferecendo uma experiência que incentiva a cooperação, a criatividade e a resolução de problemas de forma envolvente. Nosso foco é aliar conteúdos de alta relevância com metodologias lúdicas e engajadoras, proporcionando experiências de aprendizado que impactam tanto no nível pessoal quanto coletivo.

Evidência 1: Relatório da Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico (ANA), atestando que a ONG trabalhou na co-construção, participação e facilitação da V Conferência Nacional Infantojuvenil pelo Meio Ambiente (V CNIJMA), evento que

mobilizou mais de 10 mil escolas e envolveu a participação ativa de 18 mil jovens e crianças em torno do tema "Vamos cuidar do Brasil cuidando das águas".

[Acesso aqui.](#)

Evidência 2: Mobilização de 50 jovens participantes da UNI_DIVERSIDADE localizada no bairro União de Vila Nova, 3º maior bairro periférico de São Paulo, na estação de Metrô Estação Tatuapé, interagindo numa experiência cultural, educacional e lúdica, mediada pela LiveLab.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 3: A formação de Game Master (tutores das equipes de jogadores) da LiveLab é voltada para todos que desejam aprender e aplicar a metodologia de forma impactante e transformadora. Ser um Game Master vai além de liderar jogos: é inspirar, desafiar e promover o crescimento pessoal e coletivo dos participantes.

[Acesso aqui.](#)

3. Certificados e Reconhecimentos

A LiveLab tem sido reconhecida por sua atuação transformadora e inovadora em projetos sociais e ambientais. Entre as principais certificações e conquistas destacam-se:

- Aceleradora de Impacto Social (2022-2023): Selecionada pela Yunus Negócios Sociais para participar da aceleradora de impacto social apoiada pela Reckitt, demonstrando o potencial de seus projetos para gerar mudanças significativas. [Acesso aqui.](#)
- Certificação SESI ODS (2022 e 2023): Reconhecimento pelo SESI pelo trabalho alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, destacando seu impacto em comunidades e sua contribuição para metas globais. [Acesso aqui.](#)
- Selo Dia das Boas Ações: Condecoração pelo compromisso em realizar ações solidárias e promover mudanças significativas em comunidades, reafirmando a dedicação da LiveLab em iniciativas de impacto social. [Acesso aqui.](#)
- Finalista no Fórum DCNT (2023 e 2024): Reconhecida como finalista em edições consecutivas do Fórum sobre Doenças Crônicas Não Transmissíveis (DCNT), reforçando a relevância de sua metodologia na promoção de saúde e bem-estar. [Acesso aqui.](#)
- Indicação de Metodologia Educacional (Instituto Natura e Fundação Lemann): A metodologia da LiveLab foi indicada como uma estratégia educacional eficiente para enfrentar os desafios da pandemia, destacando sua contribuição no campo da educação. [Acesso aqui.](#)
- Publicação Acadêmica: Artigo intitulado "Educar por meio do brincar: um relato de experiência da aplicação de uma gincana socioambiental" publicado no XVIII ENEDS – Encontro Nacional de Engenharia e Desenvolvimento Social,

evidenciando sua capacidade de unir teoria e prática em iniciativas socioambientais. [Acesso aqui.](#)

- Indicação no Plano Nacional de Combate ao Lixo no Mar: O projeto Primavera X foi indicado como uma iniciativa no enfrentamento do problema do lixo no mar, reforçando o impacto ambiental positivo da LiveLab. [Acesso aqui.](#)

Esses reconhecimentos refletem o compromisso da LiveLab com a excelência, a inovação e a transformação social, consolidando sua posição como uma referência no setor de impacto socioambiental.

4. Capacidade Técnica e Administrativa

A LiveLab conta com uma equipe técnica altamente qualificada e comprometida com a excelência em seu trabalho. Seus profissionais estão em constante processo de aperfeiçoamento, participando de pós-graduações, cursos especializados e eventos relevantes nas áreas de gestão de projetos socioambientais, desenvolvimento comunitário e metodologias de impacto social. Essa busca contínua por capacitação, aliada a uma estrutura operacional eficiente e ao uso de ferramentas tecnológicas, como sites e aplicativos próprios, permite à LiveLab conduzir suas iniciativas com competência e inovação. O compromisso com a transparência e a gestão estratégica reforça a sustentabilidade de suas ações e os resultados transformadores que alcança.

[Acesso ao currículo da equipe aqui.](#)

5. Impactos e Testemunhos

Os projetos e ações da LiveLab geram impactos significativos nas comunidades em que atua, promovendo transformação social, ambiental e educacional de maneira sustentável. Através de iniciativas inovadoras e colaborativas, a organização tem conquistado resultados expressivos que beneficiaram 80 mil jovens e impactaram mais de 600 mil pessoas. Além disso, os relatos e depoimentos de beneficiários, parceiros e comunidades reforçam a relevância e a eficácia das metodologias aplicadas, evidenciando o compromisso da LiveLab em criar soluções que inspiram mudanças reais e duradouras.

Evidência 1: Depoimento de alguns jogadores de diferentes idades e regiões do Brasil, relatando sobre a sua participação no jogo e o impacto da Jornada X nas suas vidas.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 2: Depoimento de professores que participaram como Game Master (tutores das equipes) dos jogos.

[Acesso aqui.](#)

Evidência 3: Playlist com depoimentos sobre a Gincana da Jornada X.

[Acesso aqui.](#)

6. Parcerias e Apoios

Desde 2014, a LiveLab tem mobilizado comunidades em todo o Brasil através de jogos e desafios cooperativos, com o objetivo de fomentar a transformação social, o engajamento comunitário e o desenvolvimento sustentável. Para a realização destas jornadas em territórios variados, a LiveLab tem em seu portfólio 150 parceiros de diferentes setores e níveis de atuação.

Em âmbito local, a LiveLab já trabalhou ao lado de parceiros como a Prefeitura de Caruaru, a Secretaria de Educação de São Paulo e a Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), entre outros, para garantir que as ações estejam alinhadas às necessidades e características específicas de cada região. Nacionalmente, a iniciativa contou com o apoio de organizações e instituições de grande relevância, como o Ministério dos Esportes, o Ministério do Meio Ambiente, a Central Única das Favelas (CUFA), a Cruz Vermelha, os Escoteiros do Brasil, Atados, Engajamundo e a Fundação Getúlio Vargas (FGV).

No cenário internacional, a LiveLab contou com parcerias de instituições de prestígio e alcance global, incluindo o Programa Mundial de Alimentos da ONU (ONU WFP), o UNICEF, Change X e TikTok. Essas colaborações possibilitam a expansão e o fortalecimento das atividades da LiveLab, permitindo que os jogos e desafios atinjam públicos amplos e diversos, promovendo o impacto social e incentivando práticas de cidadania ativa. A LiveLab, com essas alianças, busca construir um legado de conscientização e transformação em prol do desenvolvimento sustentável e da inclusão social, tornando-se uma referência em inovação social e colaboração multissetorial no Brasil e além.

Para conferir todos os parceiros acesse o site: <https://livelab.org.br/#parcerias>.