

ANO 2025

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

- **Agentes X:** Jovens de todo o Brasil que aceitaram o Chamado para jogar e liderar a Jornada X.
- **Aplicativo Gincana da Jornada X:** Local onde a Gestão da Escola, profissionais da educação, estudantes e comunidade, se cadastram e acessam as missões, provas, pontuações, etc.
- **Comissão:** Grupo de representantes da comunidade escolar iniciado pela Gestão da Escola, que será formado pelo grêmio estudantil, estudantes, profissionais da educação e equipe da escola, responsável por dar suporte à infraestrutura da Jornada X e convidar as pessoas para o papel de Game Masters.
- **Coopetição:** Conceito que combina características tanto da cooperação quanto da competição.
- **Diário de Bordo:** Perfil da Tribo no Tik Tok para registrar e compartilhar experiências em vídeos curtos, como entrevistas, mobilizações e aprendizados.
- **Game Master:** Pessoa que convida, engaja, inspira e motiva uma ou mais Ligas X a abraçarem, completarem e compartilharem a jornada. Na Jornada X, fazem uma ponte entre os Agentes X e a Comissão da Jornada X.
- **Jornada X:** É uma gincana socioambiental comunitária liderada por adolescentes e jovens, composta por 6 níveis. É uma metodologia ativa de engajamento social que usa diferentes operações e missões para promover o trabalho em equipe, a pesquisa, o planejamento, a mobilização de recursos e a execução de um projeto.
- **Ligas X:** Equipes criadas e compostas por estudantes para utilizarem a inteligência e as habilidades coletivas para solucionarem as missões.

- **Missões:** Cada um dos 6 a 7 “cards-desafios” que devem ser cumpridos pelas Ligas X e Tribos X, são enviados de forma física e/ou virtualmente, com todas as instruções necessárias.
- **Aliado(a):** Pessoa disposta a contribuir com influência, inteligência, materiais e mão de obra com uma ou mais Tribos X para a realização das suas missões e provas.
- **RPG de você:** Sistema usado para mostrar a evolução das habilidades empreendedoras e socioemocionais (superpoderes) da turma de estudantes, antes e depois da Gincana.
- **Provas X:** São os 7 desafios gerais (ex. esportes, mutirão, arrecadação, show de talentos, pensar global e saber local, etc.) e regionais (ex. danças de roda, capoeira, jogos inclusivos, etc.) disputados pelas Tribos no dia da Gincana.
- **4 Fs:** os valores-princípios fundantes do Multiverso X e que devem nortear toda e qualquer ação durante a Jornada X:
 - Fast – Agilidade e uso de ferramentas digitais
 - Free – Abundância criativa e soluções acessíveis
 - Fun – Experiência lúdica, emocional e coletiva
 - Fantastic – Narrativas épicas que inspiram ação
- **Tribo X:** Equipe criada a partir da Liga X e que reúne membros de toda a comunidade escolar e do entorno (ex estudantes, familiares, comerciantes, vizinhos e lideranças comunitárias).

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 teríamos 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"



2

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.



3

SEGUNDO ANO DA PARCERIA

No 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^a 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.





TERCEIRO ANO DA PARCERIA

Neste ano de 2025, a Jornada X Orizon reuniu escolas e organizações que chegaram ao projeto por diferentes caminhos – indicações de parceiros, proximidade com o Ecoparque e apoio das Secretarias de Educação. Participaram desta edição duas escolas municipais de Tremembé (SP), duas escolas estaduais de João Pessoa (PB) e duas organizações sociais de Aparecida de Goiânia (GO)



MENTORIA

As escolas participantes contaram com mentoria online e acompanhamento semanal ao longo de toda a Jornada. As mentoras estiveram em contato direto com as comissões escolares – formadas por equipe gestora, professores, inspetores, estudantes e familiares – oferecendo orientação contínua e garantindo a aplicação viva da metodologia em cada território.





GINCANA NAS ESCOLAS

As Gincanas das seis escolas participantes aconteceram no mês de maio e junho. 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.



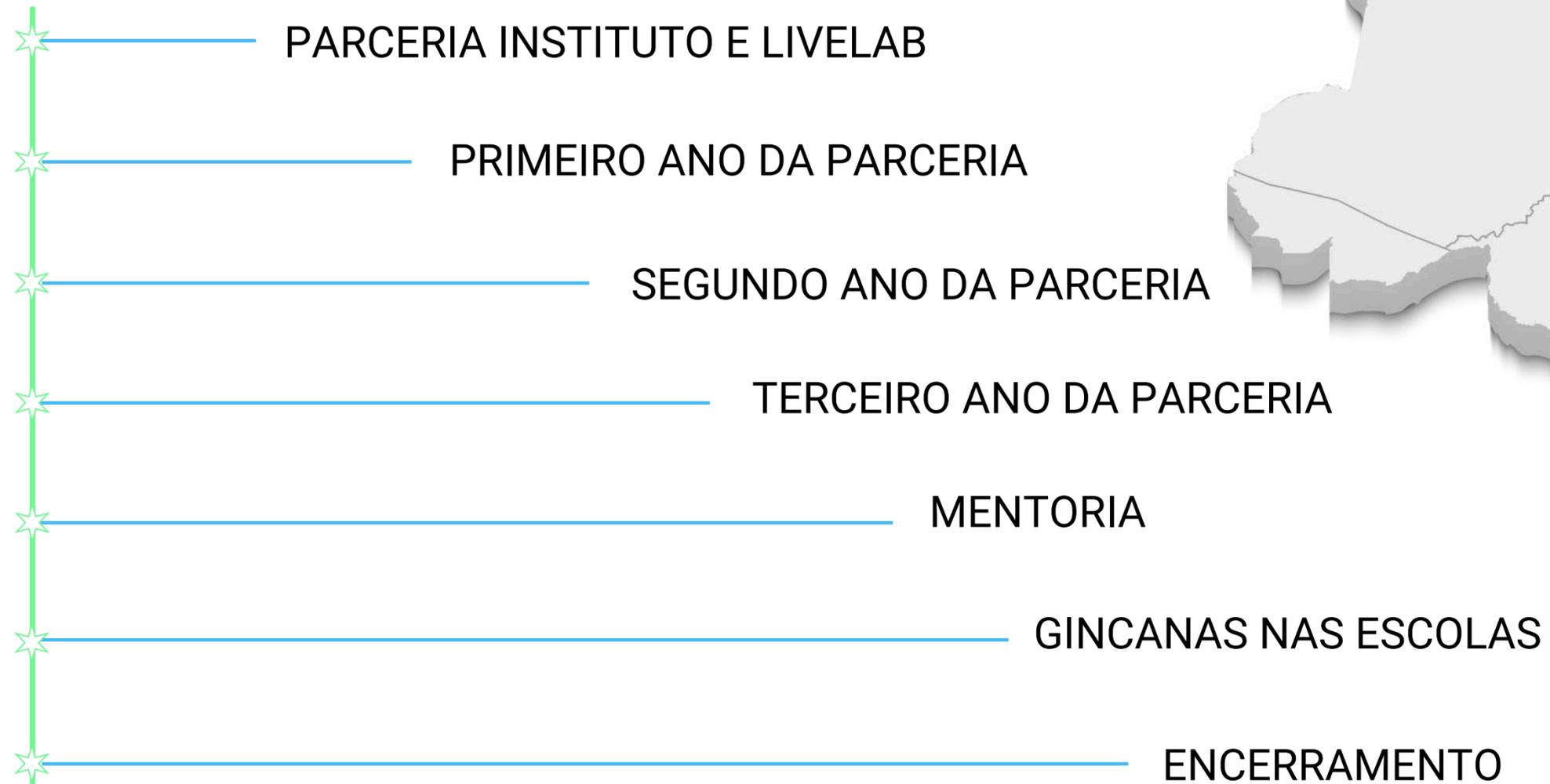
7



ENCERRAMENTO

Como encerramento, as escolas participantes realizaram, pela primeira vez, a Missão 5 de forma presencial, o que possibilitou uma coleta mais eficaz de dados e feedbacks diretamente com os participantes. No segundo semestre, as escolas também serão convidadas a visitar os Ecoparques da Orizon em Tremembé, Aparecida de Goiânia e João Pessoa. As visitas marcam o fechamento simbólico do projeto neste ano e fortalecem a conexão entre a empresa e as comunidades do entorno.

Histórico do PROJETO



O projeto Jornada X Orizon já soma impacto em oito estados, treze cidades e vinte e sete escolas e instituições 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 tem como objetivo promover a educação integral de crianças e jovens, estimulando o protagonismo social e comunitário, o empreendedorismo e a consciência socioambiental.

Baseada nas 10 competências da BNCC, nos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 da ONU e no relatório *Reimaginar nossos futuros juntos* da Unesco, a Jornada convida a maior geração de jovens da história a descobrir sua melhor versão – com autonomia, criatividade e ação.

Desconstruindo a ideia de que transformar o mundo exige grandes recursos ou sacrifícios, a Gincana se apoia nos princípios **FREE (grátis)**, **FAST (rápido)**, **FUN (divertido)** e **FANTASTIC (fantástico)**, unindo aprendizado e diversão em experiências acessíveis e transformadoras

Estruturada em seis missões, a Jornada mobiliza toda a comunidade escolar por meio de um aplicativo que orienta estudantes e educadores na realização de atividades esportivas, culturais, artísticas, sociais e ambientais – sempre com o espírito da coopetição (cooperação + competição).

Em parceria com o Instituto Orizon Social, a Gincana foi ressignificada para aprofundar a conexão dos jovens com os desafios e soluções ambientais do seu território. Assim nasceu a **Jornada X Orizon**, uma edição especial que coloca em destaque o ciclo dos resíduos sólidos, a economia circular e o papel da juventude na construção de um futuro mais sustentável. Por meio de missões criativas, intervenções práticas e ações de impacto real, os(as) estudantes atuam como protagonistas na transformação de suas escolas e comunidades – mostrando que cuidar do planeta começa com atitudes locais, coletivas e possíveis.

A metodologia



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



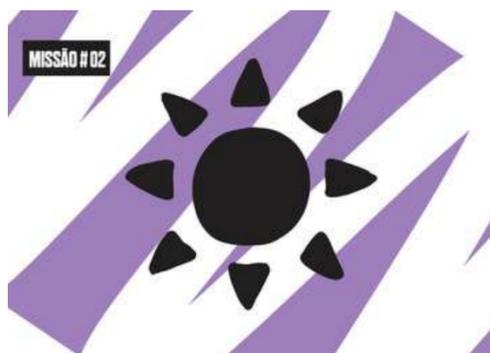
Missão 3: A LIGA X cresce para toda comunidade e se torna TRIBO X. Na Jornada X Orizon, estudantes valem 2 pontos, comunidade escolar 5 pontos e especialistas em meio ambiente 10 pontos.



Missão 1: Convite para jovens mobilizadores se tornarem AGENTES X. Na Jornada X Orizon, os Agentes foram estudantes acima do 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, show de talento, mutirão, arrecadação, 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 *RPG de você*, elegem pessoas mais atuantes e definem as transformações que querem manter na comunidade escolar.

A metodologia



O *RPG de Você* é uma ferramenta lúdica de avaliação desenvolvida pela LiveLab em parceria com a Odd, voltada para estimular a autorreflexão e o reconhecimento entre pares. Inspirado nos jogos de RPG, convida os(as) jovens a distribuírem pontos entre 10 superpoderes – como empatia, criatividade e protagonismo – refletindo sobre suas próprias habilidades e desafios.

A aplicação acontece em dois momentos: antes da Gincana (sem a presença da equipe LiveLab) e depois da Gincana (com acompanhamento presencial da equipe), permitindo comparar percepções e reconhecer avanços ao longo do processo.

A transição do antigo *Oráculo* para o *RPG de Você* tornou a avaliação mais acessível, visual e interativa, facilitando a compreensão dos estudantes e ampliando o engajamento. O novo formato também valoriza a escuta entre colegas, ao permitir que os jovens reconheçam talentos uns dos outros – fortalecendo vínculos e o espírito de colaboração.

As fichas foram preenchidas manualmente e os dados foram organizados em planilhas, permitindo acompanhar de forma simples e comparativa o desenvolvimento dos participantes. Esses resultados alimentam os indicadores qualitativos e quantitativos utilizados no relatório final da Jornada X Orizon.

UM RPG DE VOCÊ

Jornada X Orizon



Nome:	Tribo:	
Idade:	Tipo de participação:	Gênero:

SOBRE VOCÊ

Você tem 25 pontos para distribuir entre as categorias abaixo. Pense bem em quais são seus pontos fortes e distribua com cuidado! Isso vai ajudar seu time a saber onde procurar ajuda e como distribuir esforços nas provas da gincana!

- 1) EMPATIA ○○○○○○○○○○
- 2) AUTOCONHECIMENTO ○○○○○○○○○○
- 3) CRIATIVIDADE ○○○○○○○○○○
- 4) COMUNICAÇÃO ○○○○○○○○○○
- 5) COLABORAÇÃO ○○○○○○○○○○
- 6) AUTOCONFIANÇA ○○○○○○○○○○
- 7) PLANEJAMENTO ○○○○○○○○○○
- 8) PERSISTÊNCIA ○○○○○○○○○○
- 9) PROTAGONISMO ○○○○○○○○○○
- 10) VONTADE DE MUDAR O MUNDO ○○○○○○○○○○

VANTAGENS

Liste 3 coisas em que você faz muito bem. Pode ser um esporte, um jogo, algo da escola ou de fora. Pode até ser alguma coisa que parece bobagem, tipo arrotar o alfabeto.

DESVANTAGENS

Liste 3 coisas em que você é muito ruim! Pode ser qualquer coisa, não precisa sentir vergonha. Matemática, futebol, varrer a casa, correr atrás do ônibus...

ENERGIA E SINCRONIA

Como você se sente e como você se conecta com as pessoas ao seu redor. Desenhe uma bolinha preenchida na posição que representa como você se sente.

máximo ↑

↓ mínimo

FELICIDADE PERTENCIMENTO ESPERANÇA RELAÇÕES

SOBRE SUA COMUNIDADE

Desenhe uma bolinha preenchida na posição que representa como você se sente sobre a sua relação com a comunidade.

máximo ↑

↓ mínimo

CONHECIMENTO ENGAJAMENTO QUALIDADE

Ah, se você tiver dúvida sobre o que cada categoria significa e sobre como preencher essa ficha, olhe atrás da folha.

LEGENDA: ○ _____ ○ _____ ○ _____

MEMBROS DA COMUNIDADE TRAZIDOS	Depois da gincana, preencha quantos participantes de cada categoria você trouxe.	Familiar	Comunidade	Escola	Ex-aluno
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Neste ano, em razão da **Lei nº 15.100/2025**, que estabelece novas diretrizes para o uso de tecnologias digitais em escolas públicas, o Instituto Orizon Social optou por não utilizar o aplicativo da *Gincana da Jornada X* nesta edição.

Como alternativa, a metodologia foi ajustada para manter a qualidade da experiência e o engajamento dos participantes por meio de formatos presenciais e mais acessíveis. Entre as principais adaptações, destacam-se:

- **Reuniões individuais** com os professores Game Masters, para aprofundar o entendimento da metodologia;
- **Grupos de WhatsApp exclusivos** com professores, fortalecendo a comunicação direta e o suporte contínuo;
- **Reuniões específicas** com os estudantes líderes (Agentes X) e suas Ligas, incentivando o protagonismo juvenil;
- **Substituição da prova** do Influencer (TikTok) pela prova Show de Talentos, com o tema “Juventude e Clima”, promovendo expressão criativa e engajamento ambiental;
- Aplicação da **Missão 05 em formato presencial**, com coleta direta de feedbacks e escuta qualificada dos participantes;
- Aplicação do **RPG de Você em folha impressa**, adaptando a vivência para o formato offline sem perder sua profundidade. A coleta de dados foi realizada com uma amostra de aproximadamente 20% dos estudantes de cada instituição, conforme acordado previamente

Diferente da edição anterior, nesta jornada não realizamos a visita presencial inicial às escolas nem a etapa de diagnóstico conduzida pela equipe da LiveLab. Também não foi aplicada, por parte do Instituto, a oficina online com as Ligas das escolas, como havia ocorrido no ciclo anterior. Neste ano, as reuniões de apresentação do projeto nos territórios e a coleta do diagnóstico das instituições foram realizadas diretamente pela equipe do Instituto Orizon Social.

A mentoria



A mentoria

As seis escolas e instituições participantes foram acompanhadas ao longo de todo o projeto por duas mentoras que são **profissionais da educação** capacitados pela LiveLab para aplicar a metodologia.

Durante **treze semanas de mentoria**, foram realizadas reuniões online semanais com cada escola, conduzidas pela equipe da LiveLab em parceria com o Instituto Orizon Social. O objetivo desses encontros era orientar, passo a passo, a aplicação da metodologia ativa e gamificada, garantindo alinhamento, escuta e apoio constante às comissões escolares.

Ao todo, foram **69 reuniões agendadas**, das quais **60 foram realizadas** com sucesso. As 9 reuniões desmarcadas ocorreram por motivos diversos relacionados às escolas, como feriados, compromissos internos, provas externas e períodos de luto.

Essa rotina de acompanhamento fortaleceu os vínculos com as equipes locais e foi fundamental para o sucesso das ações em cada território.





As escolas

As escolas



As Gincanas da Jornada X Orizon aconteceram entre os meses de maio e junho nas seis escolas e organizações participantes. Durante o grande dia, as Tribos formadas pelos(as) estudantes participaram de **cinco provas obrigatórias** e **duas provas regionais**, escolhidas de acordo com as especificidades e interesses de cada escola. As atividades foram acompanhadas por árbitros – muitos deles colaboradores da Orizon e do Instituto Orizon Social. As provas obrigatórias da Gincana foram:

- Esporte: modalidade definida pela escola, promovendo movimento e espírito de equipe;
- Pensar Global e Saber Local: desafio de perguntas e respostas sobre temas como resíduos, sustentabilidade, economia circular e mudanças climáticas;
- Show de Talentos: apresentação artística com o tema Juventude e Clima, valorizando a expressão criativa e o engajamento social;
- Arrecadação: ação solidária definida pela escola, com foco em impacto social ou ambiental;
- Mutirão: atividade prática e coletiva, também definida pela escola, envolvendo transformação de espaços ou ações de cuidado com o território.



EMEF Jeronimo de Souza Filho

HORÁRIO		ATIVIDADE	ÁRBITRO
INÍCIO	FIM		
13:10	13:30	ABERTURA DA DIREÇÃO E GRITO DE GARRA DAS TRIBOS	
13:30	13:30	PROVA OBRIGATÓRIA: ESPORTES - QUEIMADA MISTA	PROFª. KÁTIA - ED. FIS + Thayla
13:30	14:15	PROVA OBRIGATÓRIA: MUTIRÃO - REVITALIZAÇÃO ÁREA DE LEITURA NO JARDIM	BIANCA ROSA + Cíntia
14:15	14:15	PROVA REGIONAL: CONFECÇÃO DE BRINQUEDOS / MATERIAS RECICLÁVEIS	PROFª NADIA + Naomy
14:15	15:00	PROVA OBRIGATÓRIA: PENSAR GLOBAL E SABER LOCAL	PROFª RAQUEL + Priscila
15:00	15:30	PROVA OBRIGATÓRIA: ARRECADAÇÃO - ITENS DE HIGIENE PARA O ASILO	PRFª LEILA FRANCISCO + Thayla
15:30	16:00	LANCHE	
16:00	16:20	PROVA OBRIGATÓRIA: SHOW DE TALENTOS - JUVENTUDE E CLIMA	PROFª. IVONE + Naomy
16:20	16:30	PROVA REGIONAL: APRESENTAÇÃO DOS FOGUETES RECICLÁVEIS	PROFª. NADIA + Cíntia
16:30	16:45	REUNIÃO DOS ÁRBITROS E FECHAMENTO DO RANKING	
16:45	17:00	DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS - TRIBO CAMPEÃ	COMISSÃO

Dia: 28/05

Número de participantes: 150

Número de beneficiados: 35

Prova mutirão: Revitalização do espaço de leitura no jardim, com pintura dos assentos de pneu, capina e plantio de mudas de flores.

Prova arrecadação: foram arrecadados 1213 itens de higiene, como: pastas de dente, sabonetes, fraldas, lenços umedecidos e shampoos, para o Centro de Convivência Amélia Ozanam que atende idosos.

Provas regionais: Confecção de robôs e foguetes com materiais recicláveis, aproveitando a oficina já existente na escola e com foco na participação na Mostra Brasileira de Foguetes (MOBFOG).

EMEF Jeronimo de Souza Filho Compilado da última reunião com a escola e formulários de feedback

- **Qual o maior impacto da Jornada X nessa escola?**

Segundo a escola, a Jornada X Orizon promoveu a revitalização de espaços e o reaproveitamento de materiais de forma criativa e consciente. Houve maior conscientização sobre resíduos, valorização da diversidade e fortalecimento da colaboração entre os(as) estudantes. Professores(as) se emocionaram com o protagonismo juvenil, e a experiência refletiu positivamente no dia a dia escolar, com mais participação em sala e diminuição de faltas.

- **Alguma ação iniciada durante a Jornada continuará ativa na escola? Qual e como?**

A escola pretende dar continuidade à revitalização do cantinho de leitura, agora com o envolvimento das famílias, aplicar a experiência da Jornada na CNIJMA e promover novas gincanas, mantendo o espírito de cuidado, coletividade e protagonismo que marcou o projeto.

- **Os(as) jovens demonstraram maior consciência ou iniciativa frente aos problemas do território?**

Segundo a diretora, os próprios alunos passaram a propor novas ideias para a continuidade das ações iniciadas no mutirão, demonstrando iniciativa, cooperação e pró-atividade. A Jornada também despertou maior respeito, empatia e consciência coletiva. Foi observado um aumento significativo no engajamento e motivação dos estudantes, inclusive entre aqueles que antes apresentavam altos índices de faltas. Após a Jornada, muitos desses alunos passaram a estar mais presentes e participativos. Além disso, houve avanços importantes em educação para o diálogo, respeito à opinião do outro e desenvolvimento de atitudes mais conscientes e colaborativas.

- **Depoimento marcante:**

A professora Taynan relatou que uma aluna do 9º ano, antes com alta evasão, voltou a frequentar as aulas com entusiasmo após participar da Gincana. O caso exemplifica o impacto da Jornada X Orizon em promover pertencimento e reconexão com a escola.

- **Nas palavras da mentora:**

"Acredito que a gincana tenha colaborado e muito com o entendimento e aprofundamento do tema proposto pelo Instituto Orizon, tendo em vista a escola já ter essa preocupação em direcionar o tema em seus projetos e ter ações voltadas também dentro do PPP. Acredito que as provas proporcionaram uma vivência diferente, mais lúdica, para os alunos e para os envolvidos, estendendo também às famílias, pois estavam lá ajudando nas provas. Conseguiram através da força do coletivo, redescobrir ações e despertar mais interesse na preservação."

EMEF Jeronimo de Souza Filho RPG de você - superpoderes

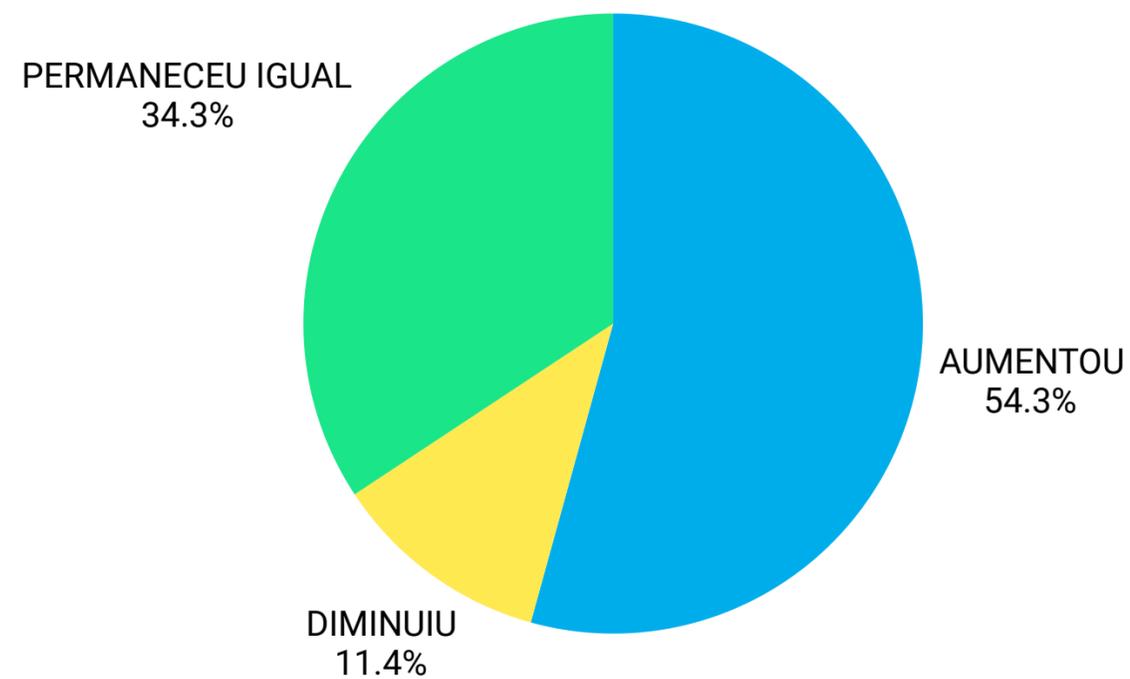
SOBRE VOCÊ	MÉDIA AUTOANÁLISE 1	MÉDIA AUTOANÁLISE 2	MÉDIA ANÁLISE DOS COLEGAS	MÉDIA FINAL 360°
EMPATIA	3,5	4,5	1	5,5
AUTOCONHECIMENTO	2,5	4,5	1	5,5
CRIATIVIDADE	3,3	4,5	2	6,5
COMUNICAÇÃO	2,9	3,9	1,5	5,4
COLABORAÇÃO	2,5	4	1	5
AUTOCONFIANÇA	2,4	3,4	1	4,4
PLANEJAMENTO	2,3	3,8	1	4,8
PERSISTÊNCIA	2,6	3,6	1	4,6
PROTAGONISMO	1,8	2,8	1,3	4,1
VONTADE DE MUDAR O MUNDO	1,8	3,2	1	4,2

Análise: Antes da Gincana, a **empatia** (3,5) foi o superpoder mais pontuado pelos participantes, enquanto **protagonismo** (1,8) e **vontade de mudar o mundo** (1,8) apareceram com menor destaque. Depois da gincana, os colegas reconheceram a **comunicação** (1,5) como o superpoder mais evidente entre os jovens. Já as habilidades mais desenvolvidas foram **autoconhecimento** e **criatividade**, mostrando um avanço significativo na forma como os estudantes se percebem e se expressam.

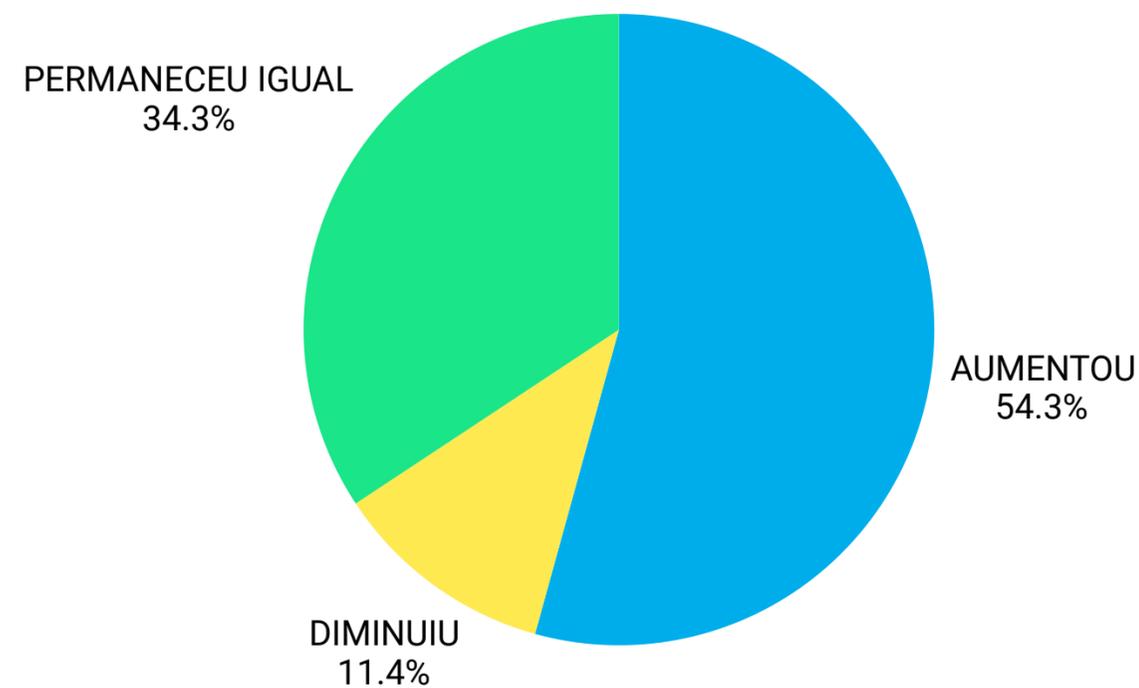
Total de RPGs: 61
Preenchidos: 35
Não preenchidos: 26

EMEF Jeronimo de Souza Filho RPG de você - energia e sincronia

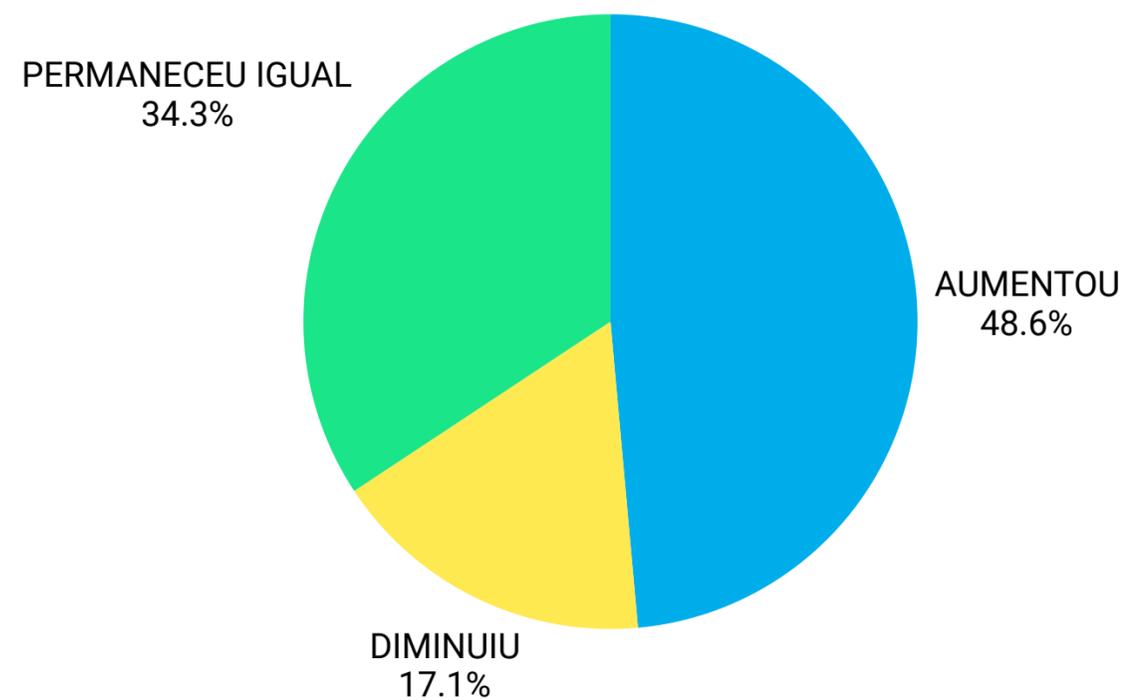
FELICIDADE



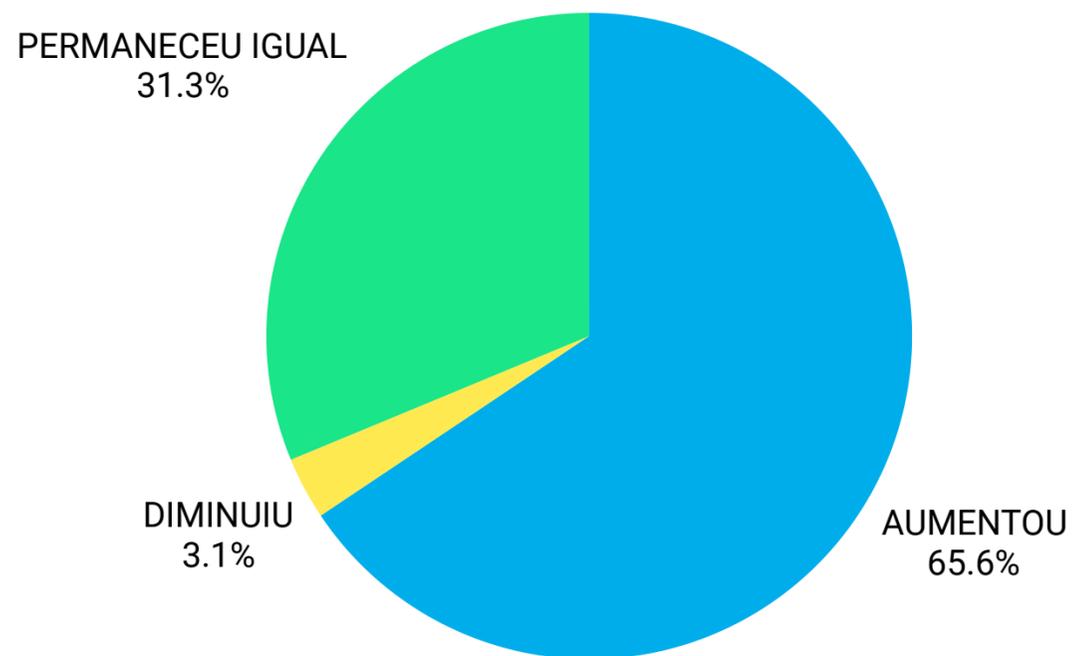
PERTENCIMENTO



ESPERANÇA

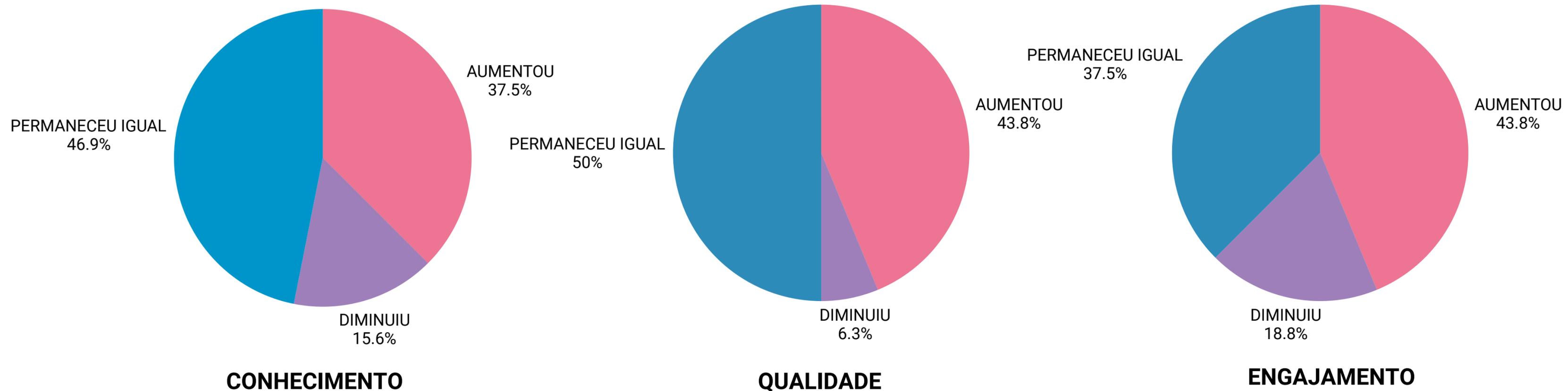


RELAÇÕES



Total de RPGs: 61
Preenchidos: 35
Não preenchidos: 26

EMEF Jeronymo de Souza Filho RPG de você - sobre sua comunidade



De acordo com os jovens participantes, a Gincana contou com o envolvimento direto de **31 familiares, 61 pessoas da comunidade e 7 ex-alunos da escola**. Esses números evidenciam o alcance intergeracional e o poder de mobilização do projeto, que extrapolou os muros da escola e fortaleceu os laços entre estudantes, famílias e comunidade local.

Total de RPGs: 61
Preenchidos: 35
Não preenchidos: 26





EMEF Prof. Emília de Moura Marcondes

HORÁRIO		ATIVIDADE	ÁRBITRO
INÍCIO	FIM		
8:00	8:15	ABERTURA DA DIREÇÃO E GRITO DE GARRA DAS TRIBOS	SILVANA/JESSICA/CINTHIA + Cíntia
8:15	7:00	PROVA OBRIGATÓRIA: ESPORTES - VOLEI MISTO	SILVANA/JESSICA/CINTHIA + Naomy
7:00	8:15	PROVA OBRIGATÓRIA: MUTIRÃO - HORTA	ROBERTA /APARECIDA + Priscila
8:15	9:00	PROVA REGIONAL: XADREZ	CARLOS ALBERTO + Thayla
9:00	9:30	PROVA REGIONAL: SOLETRANDO	SILVANA/JESSICA/CINTHIA + Cíntia
9:30	10:00	PROVA OBRIGATÓRIA: PENSAR GLOBAL E SABER LOCAL	SILVANA/JESSICA/CINTHIA + Naomy
10:00	10:20	PROVA OBRIGATÓRIA: SHOW DE TALENTOS - JUVENTUDE E CLIMA	SILVANA/JESSICA/CINTHIA + Priscila
10:20	10:30	PROVA OBRIGATÓRIA: ARRECADAÇÃO - ALIMENTOS PARA A FESTA JUNINA	
10:30	11:15	LANCHE	
11:15	11:30	DIVULGAÇÃO DA TRIBO CAMPEÃ	COMISSÃO

Dia: 29/05

Número de participantes: 200

Número de beneficiados: 244

Prova mutirão: Foram revitalizados 3 canteiros de horta, com a plantação de hortaliças e temperos, com o apoio de familiares ensinando passo a passo do plantio até os cuidados de rotina.

Prova arrecadação: alimentos foram arrecadados para criar viabilidade para a festa junina da escola. Itens arrecadados: óleo (30 L), refrigerante (66 L), achocolatado (5 kg), leite (17 L), molho de tomate (138 sacos), doce seco (25 pacotes), batata palha (5 pacotes), leite condensado (27 latas), bolhinha de sabão, caixa de estalinho (9 caixas), açúcar (35 Kg), arroz (8kg).

Provas regionais: soletrando com palavras de fácil, médio e alto grau de dificuldade dentro da temática de resíduos sólidos, economia circular e sustentabilidade. O xadrez é uma cultura da escola com campeões regionais, foi uma prova bem disputada.



EMEF Prof. Emília de Moura Marcondes Compilado da última reunião com a escola e formulários de feedback

- **Qual o maior impacto da Jornada X nessa escola?**

A Jornada X Orizon mostrou aos participantes que a força do coletivo é capaz de transformar realidades, e que a união do grupo gera resultados concretos. As atividades realizadas fora da sala de aula despertaram ainda mais o interesse dos(as) estudantes, reforçando a ideia de que cada jovem pode fazer a diferença. A formação de equipes com diferentes perfis promoveu a convivência em grupos heterogêneos e colaborativos, e a experiência como um todo revelou que a cooperação superou todas as expectativas.

- **Alguma ação iniciada durante a Jornada continuará ativa na escola? Qual e como?**

A escola pretende dar continuidade à realização de gincanas temáticas, estimulando o engajamento dos(as) estudantes como grupo e fortalecendo o senso de responsabilidade pelo ambiente escolar. Os próprios alunos manifestaram o desejo de seguir com os projetos iniciados durante a Jornada, especialmente nas ações de ajuda à comunidade e nos cuidados com a horta e o pomar da escola.

- **Os(as) jovens demonstraram maior consciência ou iniciativa frente aos problemas do território?**

Segundo a comissão, Isso foi perceptível pelo alto nível de engajamento, protagonismo e participação ativa durante toda a Jornada. A união, a alegria e o conhecimento colocado em prática pelos estudantes revelaram adolescentes mais conscientes e reflexivos sobre as questões socioambientais. Houve destaque para o empenho coletivo, o trabalho em grupo e o entusiasmo das crianças ao se mobilizarem por uma causa comum, reforçando o papel transformador da educação participativa.

- **Depoimento marcante:**

O Game Master Wesley destacou que foi possível perceber estudantes mais conscientes e reflexivos em relação à temática proposta. Segundo ele, os alunos compreenderam que o futuro está em suas mãos e demonstraram interesse em dar continuidade às ações na escola, reforçando o protagonismo juvenil despertado pelo projeto.

- **Nas palavras da mentora:**

"O maior impacto para mim, foi através da última reunião, receber o retorno da comissão e GM registrando que o entrosamento, a união, o respeito, o engajamento dos alunos foi uma questão que chamou muito a atenção de todos. Outra questão de impacto foi a participação dos pais, que embora sejam participativos, tiveram através da gincana, a oportunidade de vivenciarem um novo tipo de projeto junto aos alunos. E para finalizar, na última reunião soubemos que os alunos já estão se mobilizando para a continuidade das ações! Viva!"

EMEF Prof. Emília de Moura Marcondes RPG de você - superpoderes

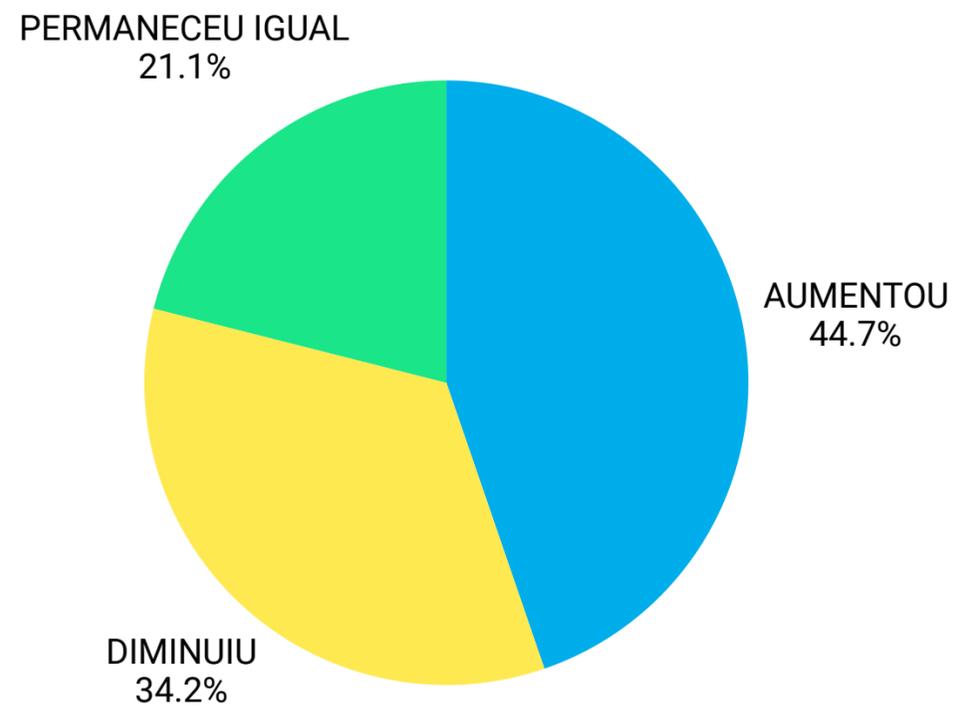
SOBRE VOCÊ	MÉDIA AUTOANÁLISE 1	MÉDIA AUTOANÁLISE 2	MÉDIA ANÁLISE DOS COLEGAS	MÉDIA FINAL 360°
EMPATIA	3,6	4,8	0,4	5,2
AUTOCONHECIMENTO	2,7	3,7	0,1	3,8
CRIATIVIDADE	3,4	4,6	0,5	5,2
COMUNICAÇÃO	3,1	4,3	0,3	4,5
COLABORAÇÃO	2,6	3,6	0,6	4,2
AUTOCONFIANÇA	2	3,2	0,3	3,4
PLANEJAMENTO	1,6	3,1	0,3	3,4
PERSISTÊNCIA	2,4	3,6	0,4	3,9
PROTAGONISMO	2,1	3,1	0,5	3,6
VONTADE DE MUDAR O MUNDO	2,2	3,3	0,3	3,6

Análise: Antes da Gincana, a **empatia** (3,6) foi o superpoder mais pontuado pelos participantes, enquanto **planejamento** (1,6) e **autoconfiança** (2,0) apareceram com menor destaque. Depois da gincana, os colegas reconheceram a **colaboração** (0,6) como o superpoder mais evidente entre os jovens. Já as habilidades mais desenvolvidas foram **criatividade e planejamento**, mostrando um avanço significativo na forma como os estudantes se organizam, expressam ideias e constroem juntos.

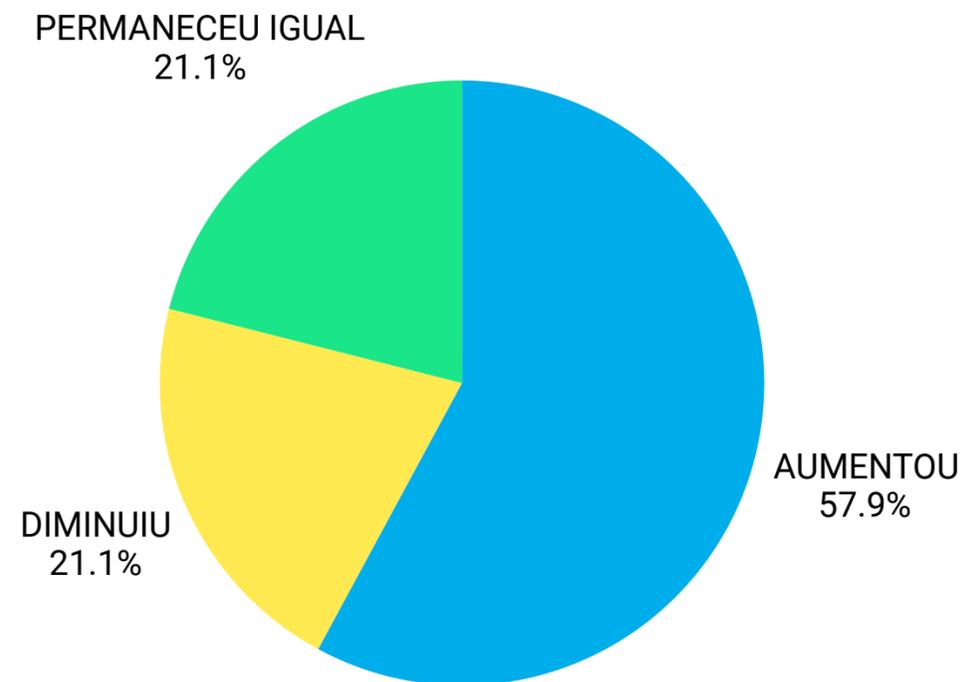
Total de RPGs: 39
Preenchidos: 38
Não preenchidos: 1

EMEF Prof. Emília de Moura Marcondes RPG de você - energia e sincronia

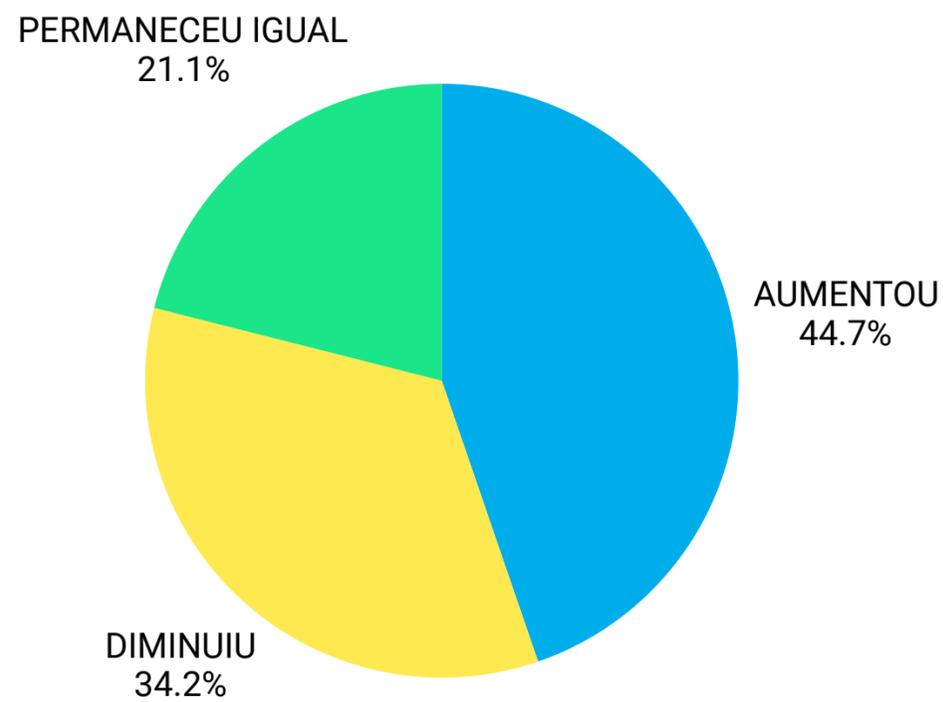
FELICIDADE



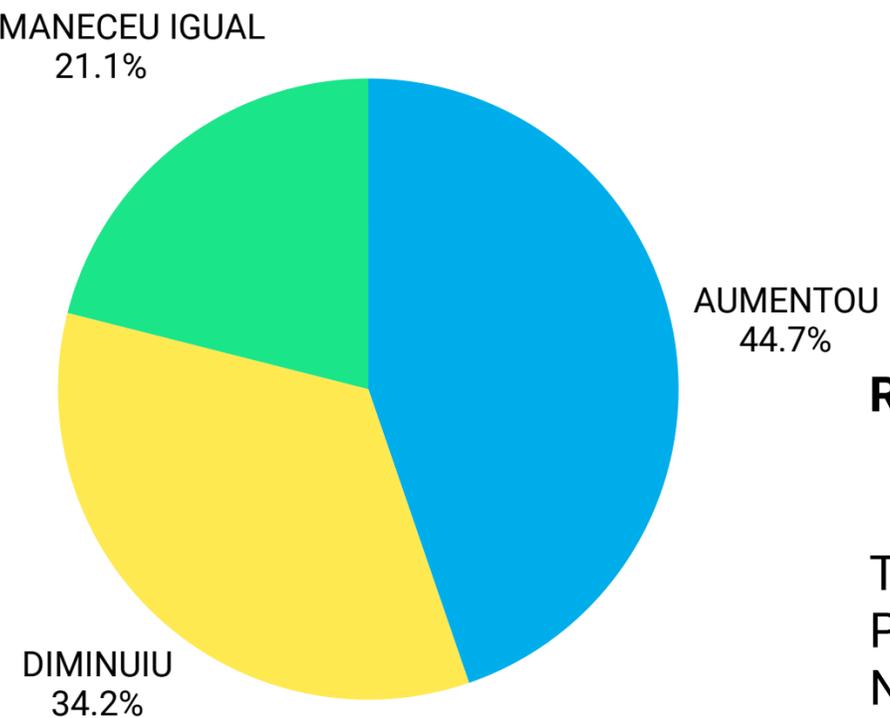
PERTENCIMENTO



ESPERANÇA

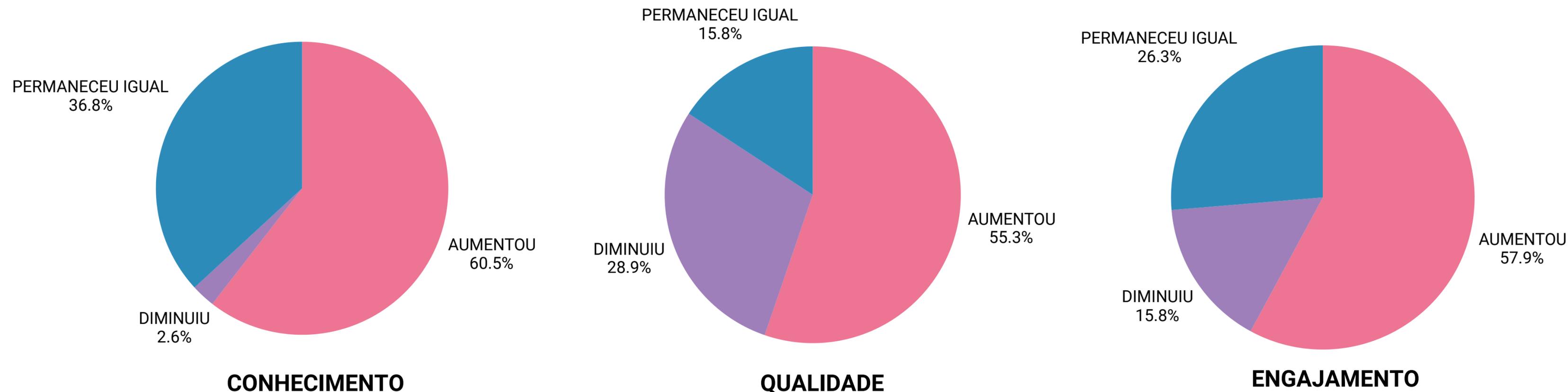


RELAÇÕES



Total de RPGs: 39
Preenchidos: 38
Não preenchidos: 1

EMEF Prof. Emília de Moura Marcondes RPG de você - sobre sua comunidade



De acordo com os jovens participantes, a Gincana contou com o envolvimento direto de **22 familiares, 20 pessoas da comunidade e 0 ex-alunos da escola**. Esses números evidenciam o alcance intergeracional e o poder de mobilização do projeto, que extrapolou os muros da escola e fortaleceu os laços entre estudantes, famílias e comunidade local.

Total de RPGs: 39
Preenchidos: 38
Não preenchidos: 1



EEEM Professor Orlando Cavalcanti Gomes

HORÁRIO		ATIVIDADE
INÍCIO	FIM	
08:00	8:15	ABERTURA - CONVERSA SOBRE PAZ
08:20	8:50	DANÇA CIRCULAR
8:50	8:55	MÚSICA "PAZ PELA PAZ"
8:55	9:00	ARRECADANÇA - RESÍDUOS ELETRÔNICOS
9:00	9:30	LANCHE
9:00	9:30	MUTIRÃO - ECONOMIA CIRCULAR
09:40	10:10	FORRÓ
10:10	10:30	MODA SUSTENTÁVEL
10:30	11:00	SHOW DE TALENTOS - JUVENTUDE E CLIMA
11:00	11:30	FECHAMENTO

Dia: 21/05

Número de participantes: 476

Número de beneficiados: 1329

Prova mutirão: realização de um bazar de roupas na escola para arrecadar recursos destinados ao conserto dos aparelhos de ar-condicionado. Foram arrecadadas mais de 1200 peças de roupas e até a presente data mais de 500 reais.

Prova arrecadação: foram arrecadados 586,4 Kg de resíduos eletrônicos e foi feita uma parceria com a empresa para a coleta-los. A partir da Jornada X Orizon a escola se tornou um ecoponto.

Cinco dias antes da Gincana, a escola enfrentou uma situação grave de violência, o que levou à reformulação completa da programação. Em diálogo com a equipe da LiveLab, **as atividades foram reorganizadas com foco no trabalho coletivo e na promoção da cultura de paz**, reforçando o papel da Jornada como ferramenta de escuta, acolhimento e reconstrução de vínculos.

EEEM Professor Orlando Cavalcanti Gomes Compilado da última reunião com a escola e formulários de feedback

- **Qual o maior impacto da Jornada X nessa escola?**

O maior impacto da Jornada X nessa escola foi a transformação do ambiente escolar em um espaço de cooperação, pertencimento e ação coletiva. A experiência promoveu o enfrentamento à rivalidade, fortaleceu a consciência ambiental com ações concretas como a criação de um ecoponto e a revitalização do jardim, e despertou o protagonismo juvenil – com desdobramentos que incluíram a continuidade de projetos e até o surgimento de iniciativas empreendedoras entre os estudantes

- **Alguma ação iniciada durante a Jornada continuará ativa na escola? Qual e como?**

A escola dará continuidade a diversas ações iniciadas durante a Jornada, como a manutenção do ecoponto (PEV) no bairro, a revitalização do jardim e o cuidado com as plantas. O brechó autogerido pelos estudantes também seguirá ativo, e a metodologia da Jornada será adaptada para futuras gincanas da escola. Além disso, a conscientização ambiental permanece viva, especialmente em torno dos 5Rs.

- **Os(as) jovens demonstraram maior consciência ou iniciativa frente aos problemas do território?**

Os jovens demonstraram maior consciência e iniciativa frente aos problemas do território, especialmente em relação à conscientização ambiental e ao fortalecimento dos vínculos comunitários. Houve maior engajamento em ações como reciclagem, jardinagem com reaproveitamento de materiais, mobilização para eventos e campanhas ambientais, além do despertar para a moda circular e destinação correta de resíduos eletrônicos. A participação ativa, inclusive de grupos antes menos envolvidos, indica um crescimento no sentimento de pertencimento e responsabilidade com a escola e a comunidade.

- **Depoimento marcante:**

A professora Shelzea destacou a "Parceria com Semear Sustentabilidade e nos tornar Ecoponto foi uma grande conquista. Manter o brechó e trabalhar a conscientização sobre moda circular e empreendedorismo. Cada prova da Jornada X será transformado em um subprojeto e serão trabalhados por diversos professores de forma interdisciplinar"

- **Nas palavras da mentora:**

"Certamente o maior impacto foi a vida vista por outra perspectiva. A perspectiva da coletividade e da paz."

EEEM Professor Orlando Cavalcanti Gomes RPG de você - superpoderes

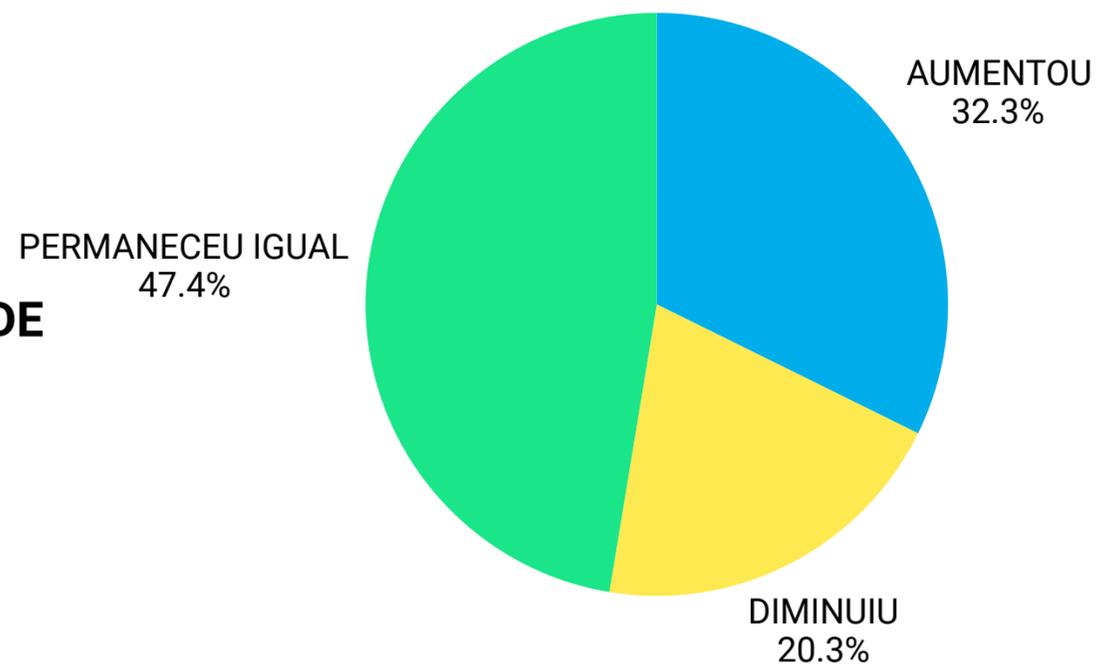
SOBRE VOCÊ	MÉDIA AUTOANÁLISE 1	MÉDIA AUTOANÁLISE 2	MÉDIA ANÁLISE DOS COLEGAS	MÉDIA FINAL 360°
EMPATIA	3,9	4,7	0,9	5,6
AUTOCONHECIMENTO	2,8	3,5	0,3	3,8
CRIATIVIDADE	2,7	3,3	0,7	4
COMUNICAÇÃO	2,5	3,1	0,8	3,9
COLABORAÇÃO	2,4	2,9	0,6	3,5
AUTOCONFIANÇA	2,7	0,8	0,4	1,1
PLANEJAMENTO	2,2	2,4	0,2	2,6
PERSISTÊNCIA	2,7	3,2	0,4	3,6
PROTAGONISMO	1,9	2,2	0,5	2,7
VONTADE DE MUDAR O MUNDO	2,2	2,6	0,3	2,8

Análise: Antes da Gincana, a **empatia** (3,9) foi o superpoder mais pontuado pelos participantes, enquanto **protagonismo** (1,9), **planejamento** e **vontade de mudar o mundo** (2,2) apareceram com menor destaque. Depois da gincana, os colegas reconheceram a **empatia** (0,9) como o superpoder mais evidente entre os jovens. Já as habilidades mais desenvolvidas foram **empatia e comunicação**, refletindo o fortalecimento das relações e da escuta ativa entre os estudantes.

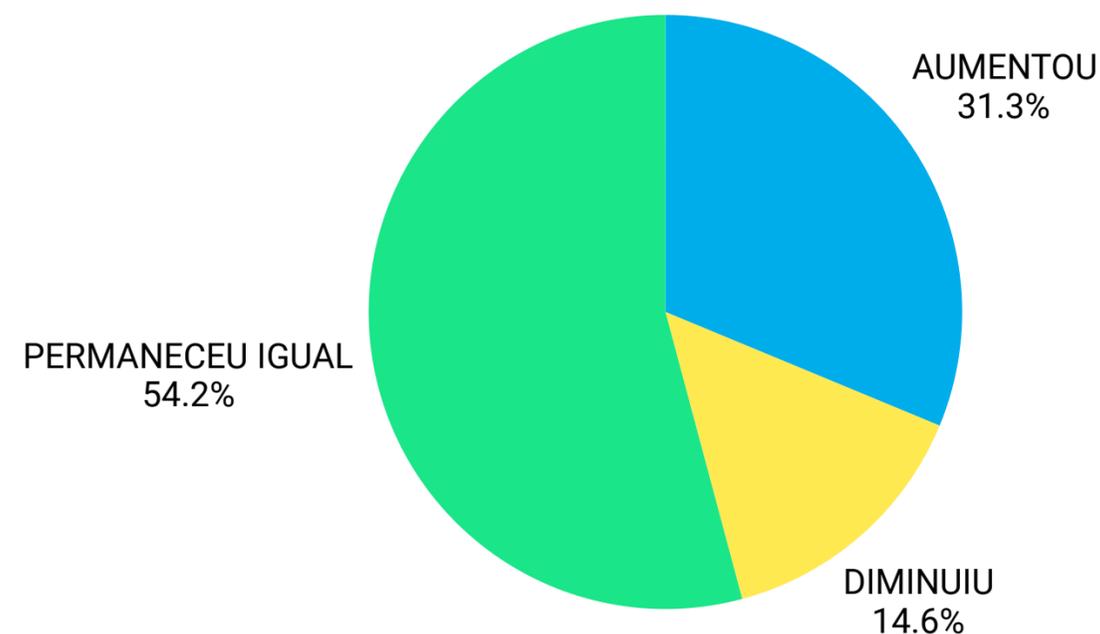
Total de RPGs: 254
Preenchidos: 192
Não preenchidos: 62

EEEM Professor Orlando Cavalcanti Gomes RPG de você - energia e sincronia

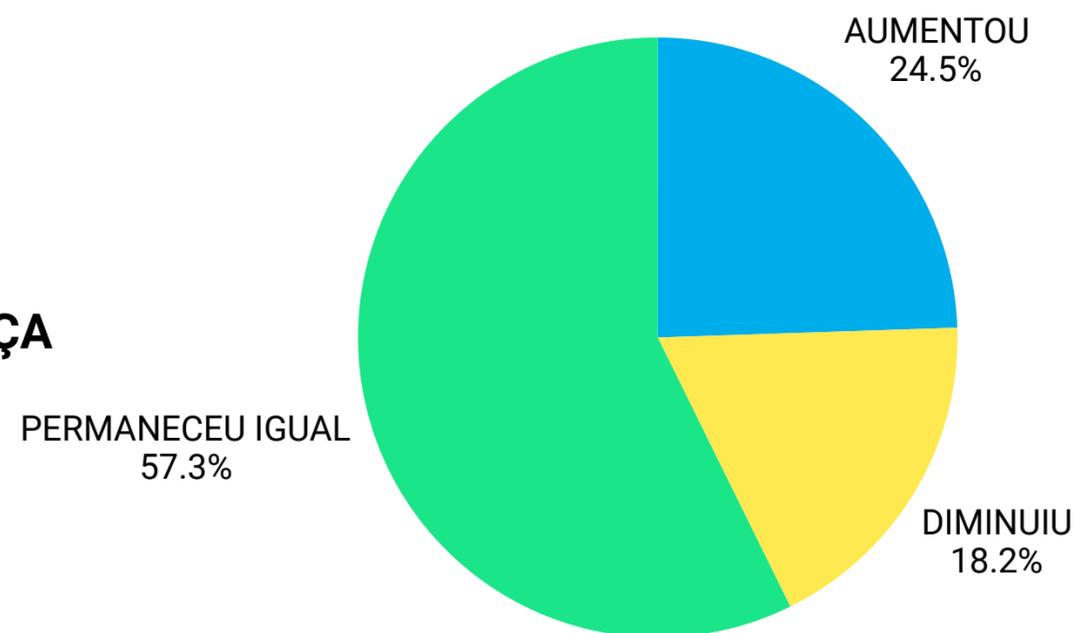
FELICIDADE



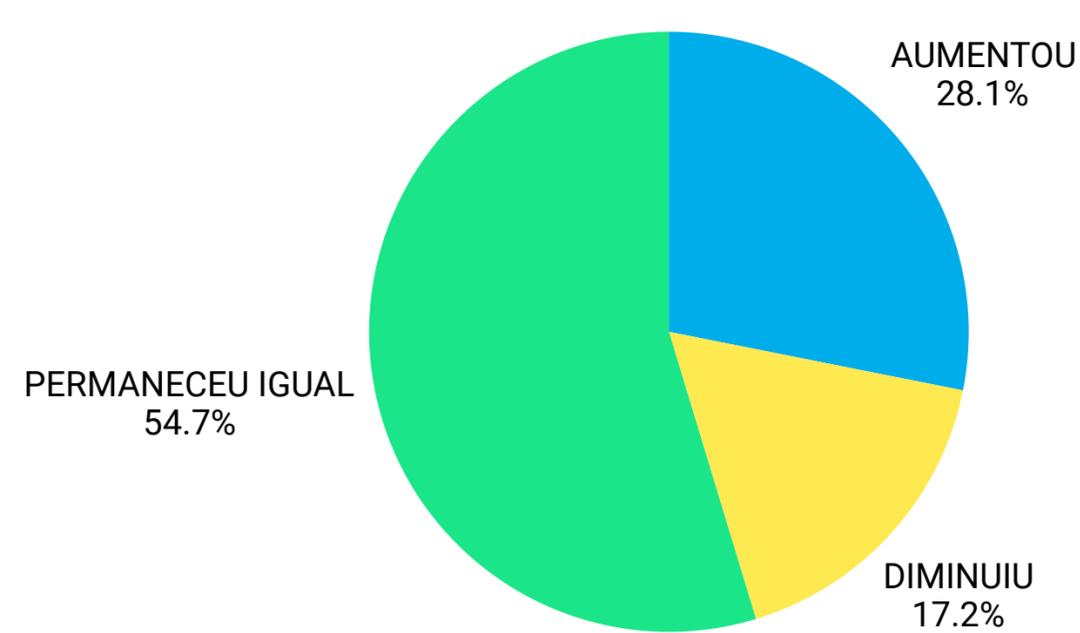
PERTENCIMENTO



ESPERANÇA

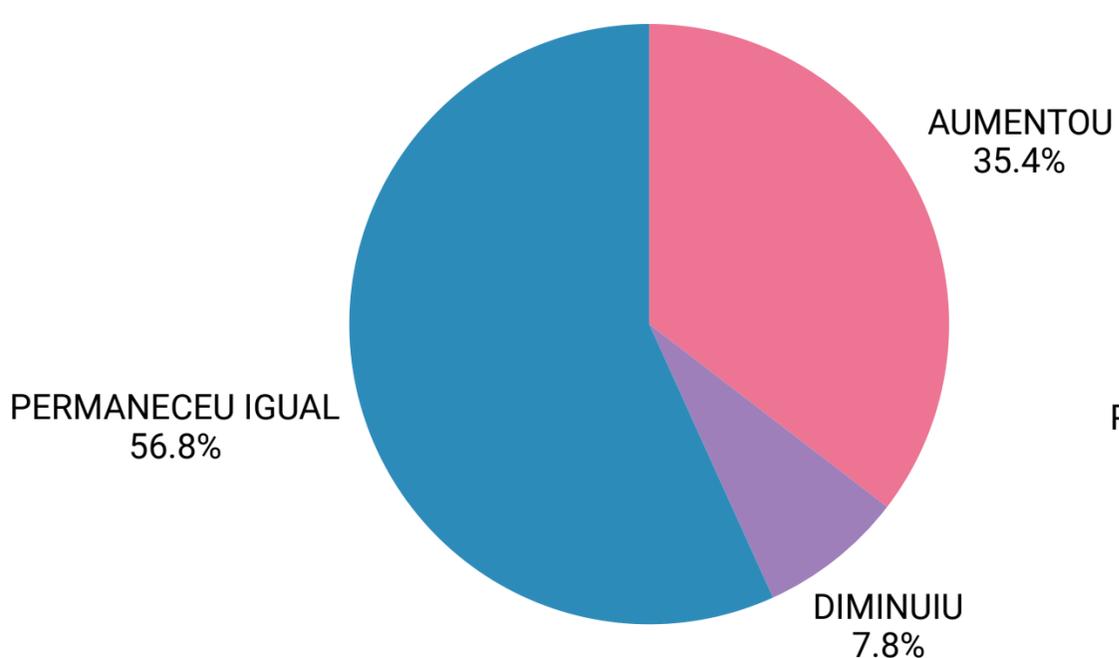


RELAÇÕES

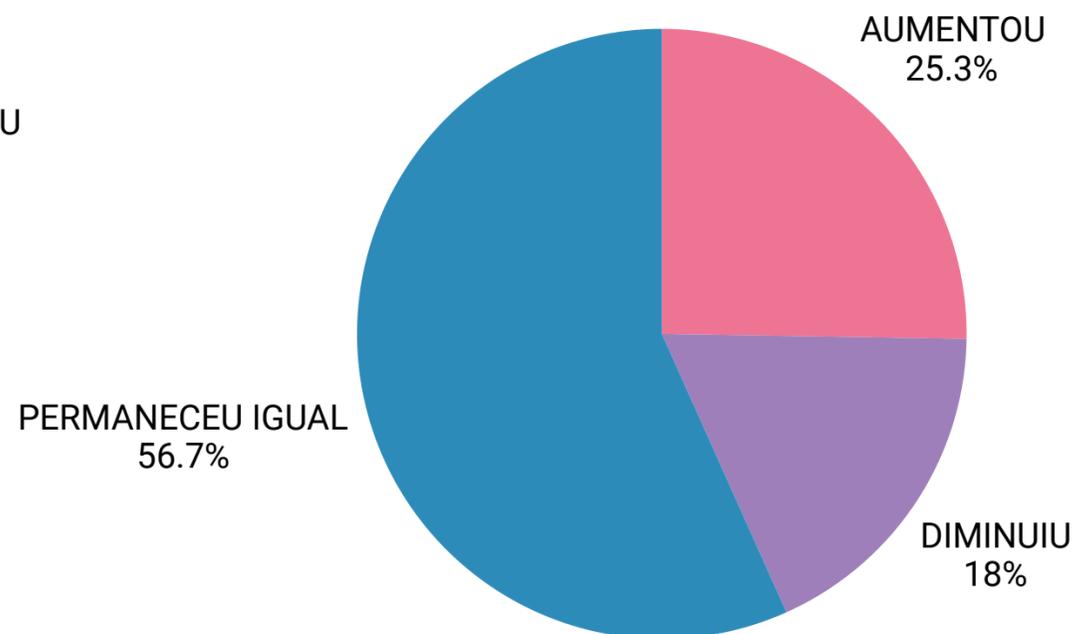


Total de RPGs: 254
Preenchidos: 62
Não preenchidos: 192

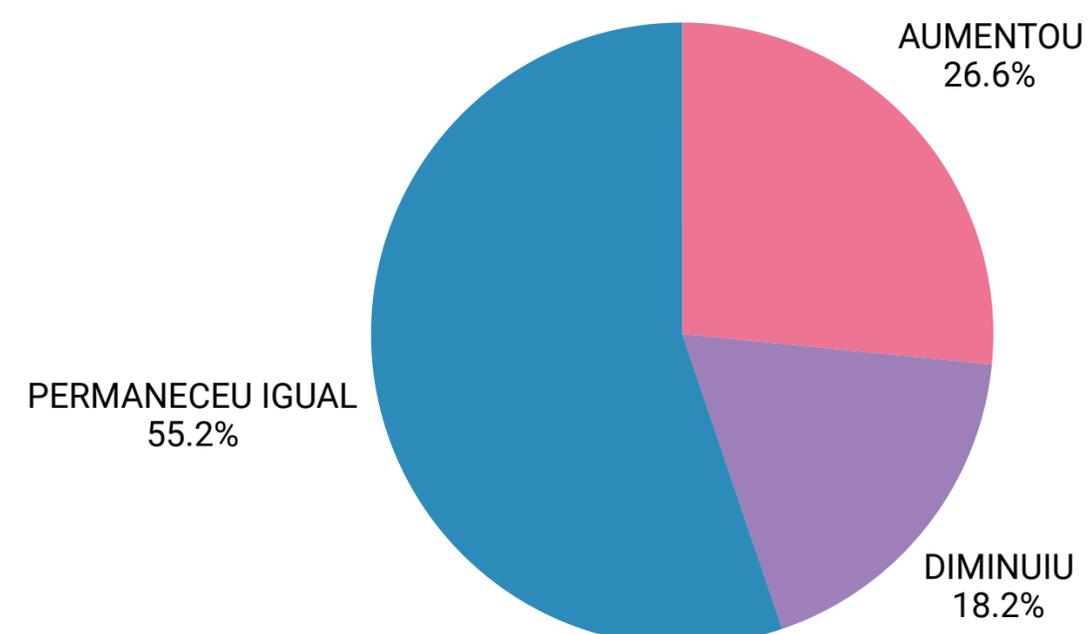
EEEM Professor Orlando Cavalcanti Gomes RPG de você - sobre sua comunidade



CONHECIMENTO



QUALIDADE



ENGAJAMENTO

De acordo com os jovens participantes, a Gincana contou com o envolvimento direto de **157 familiares, 90 pessoas da comunidade e 34 ex-alunos da escola**. Esses números evidenciam o alcance intergeracional e o poder de mobilização do projeto, que extrapolou os muros da escola e fortaleceu os laços entre estudantes, famílias e comunidade local.



ECIT Cônego Nicodemos Neves

HORÁRIO		ATIVIDADE	
INÍCIO	FIM		
9:00	9:30	BOAS VINDAS E INFORMAÇÕES GERAIS	
9:30	10:30	PROVA OBRIGATÓRIA: PENSAR GLOBAL E SABER LOCAL	MAYARA e Lyslie Ribeiro
10:30	11:00	PROVA OBRIGATÓRIA: ESPORTE - CIRCUITO DE REVESAMENTO	RIVALDO e Gabriella Sousa
11:00	12:00	PROVA OBRIGATÓRIA: SHOW DE TALENTOS - JUVENTUDE E CLIMA	AMÉLIA e Rebeca Mirelle
12:00	13:20	<i>ALMOÇO</i>	
13:20	14:00	PROVA OBRIGATÓRIA: MUTIRÃO - PLANTIO	EDNA e Bruno Villaça
14:00	14:30	PROVA OBRIGATÓRIA: ARRECADAÇÃO - GARRAFA PET E LATINHAS	MÁRCIO e Clara Martins
14:30	15:00	<i>LANCHE</i>	
15:00	15:30	PROVA REGIONAL: COMIDA COM O MELHOR APROVEITAMENTO DE ALIMENTOS	SULAMITA e Júlia Santana
15:30	16:30	PROVA REGIONAL: MODA SUSTENTÁVEL	JAKELINE e Clara Martins
16:30	17:00	ENCERRAMENTO COM GRUPO DA SALA AEE PROFESSOR DE LIBRA, PLANETA ÁGUA	

Dia: 20/05

Número de participantes: 350

Número de beneficiados: 88

Prova mutirão: Organização dos canteiros da escola com a limpeza, capina e o plantio de 30 mudas.

Prova arrecadação: foram arrecadadas mais de 1000 garrafas pet e latinhas para 2 catadores de recicláveis que residem no bairro onde a escola se localiza

Provas regionais: comida com o melhor aproveitamento dos alimentos, foram feitas com cascas de frutas e sucos e moda sustentável foram criados modelos de roupas com materiais que seriam descartados.

ECIT Cônego Nicodemos Neves Compilado da última reunião com a escola e formulários de feedback

- **Qual o maior impacto da Jornada X nessa escola?**

O maior impacto nessa escola foi a formação de uma consciência coletiva e transformadora entre os(as) estudantes. Por meio da educação ambiental na prática, da solidariedade com a comunidade e do desenvolvimento de valores como cooperação e persistência, os(as) alunos(as) passaram a compreender seu papel como agentes de mudança, conectando o aprendizado à vida real e ampliando seu compromisso com o meio ambiente e o bem comum.

- **Alguma ação iniciada durante a Jornada continuará ativa na escola? Qual e como?**

Algumas ações iniciadas durante a Jornada continuarão ativas na escola, como o cuidado com as mudas e a disciplina prática integradora, que seguirá trabalhando temas como reciclagem e reaproveitamento de materiais. Além disso, o uso do novo laboratório de matemática, construído com materiais reaproveitados, será mantido.

- **Os(as) jovens demonstraram maior consciência ou iniciativa frente aos problemas do território?**

Os jovens demonstraram maior consciência e iniciativa frente aos problemas do território. Houve um aumento no cuidado com os ambientes coletivos, atitudes como varrer a sala, maior proatividade, interação entre os colegas e uma consciência ambiental mais evidente, refletindo um senso de responsabilidade e pertencimento à escola.

- **Depoimento marcante:**

A professora Bernadete destaca a importância de dar continuidade ao cuidado com as mudas e afirma que seguirá desenvolvendo ações em sua disciplina de Práticas Integradoras, como já fazia. Ela ressalta que a reciclagem, já presente na rotina da escola, será intensificada após a gincana, e exemplifica como esses temas podem ser trabalhados de forma interdisciplinar, especialmente nas aulas de Ciências e Matemática.

- **Nas palavras da mentora:**

"Acredito que a grande transformação foi o fato de eles terem entendido que os verdadeiros vencedores da gincana foram todos e a escola, e terem aplaudido o resultado final".

ECIT Cônego Nicodemos Neves RPG de você - superpoderes

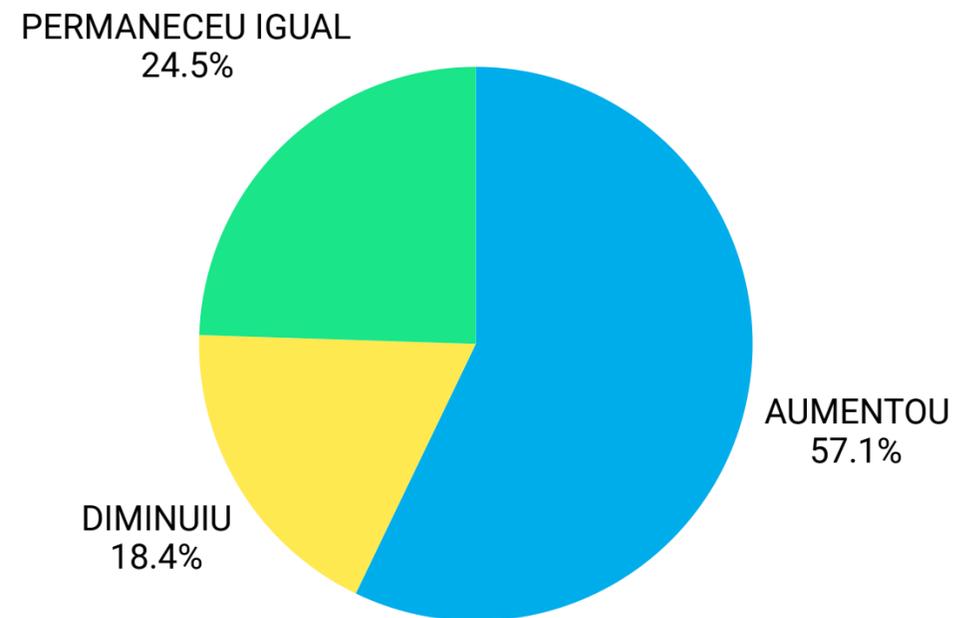
SOBRE VOCÊ	MÉDIA AUTOANÁLISE 1	MÉDIA AUTOANÁLISE 2	MÉDIA ANÁLISE DOS COLEGAS	MÉDIA FINAL 360°
EMPATIA	4	5,4	1,3	6,8
AUTOCONHECIMENTO	2,6	4,4	1,4	5,8
CRIATIVIDADE	3,1	4,5	1,5	6
COMUNICAÇÃO	2,6	3,8	1,3	5,1
COLABORAÇÃO	2,8	4,2	1,6	5,8
AUTOCONFIANÇA	2,4	4,2	1,4	5,6
PLANEJAMENTO	2	3,3	1,4	4,8
PERSISTÊNCIA	2,8	4,1	1,4	5,5
PROTAGONISMO	2,3	3,5	1,3	4,9
VONTADE DE MUDAR O MUNDO	2,4	4,4	2,1	6,5

Análise: Antes da Gincana, a **empatia** (4,0) foi o superpoder mais pontuado pelos participantes, enquanto **protagonismo** (2,3) **planejamento** (2,0) apareceram com menor destaque. Depois da gincana, os colegas reconheceram a **vontade de mudar o mundo** (2,1) como o superpoder mais evidente entre os jovens. Já as habilidades mais desenvolvidas foram **vontade de mudar o mundo e autoconhecimento**, indicando um fortalecimento da consciência individual e do engajamento coletivo.

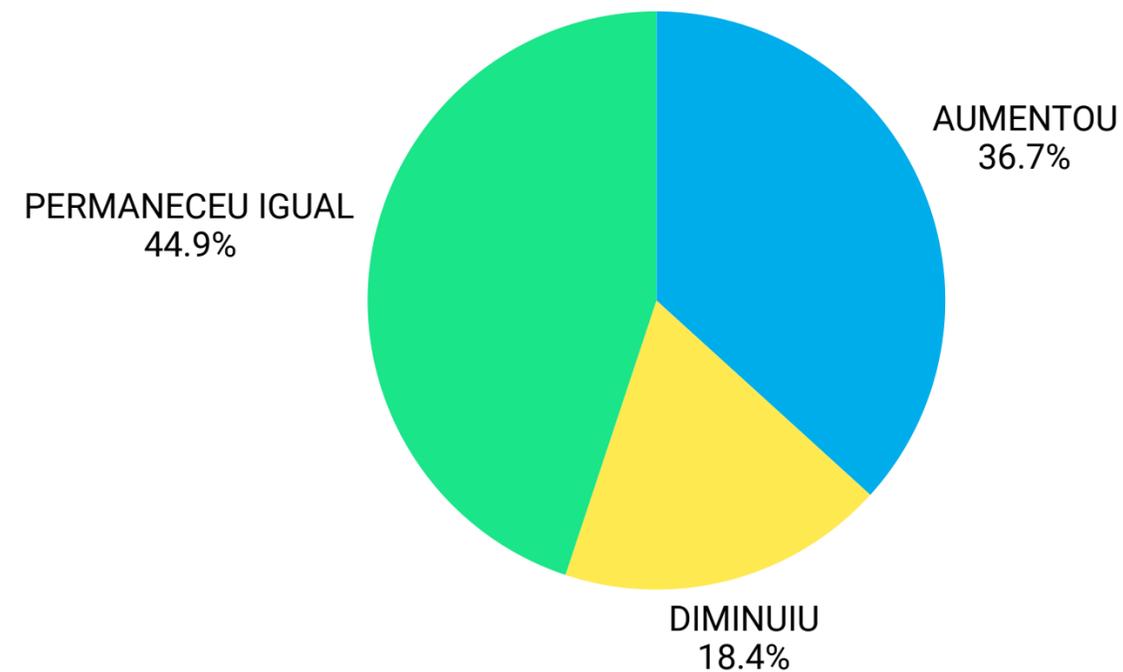
Total de RPGs: 102
Preenchidos: 49
Não preenchidos: 53



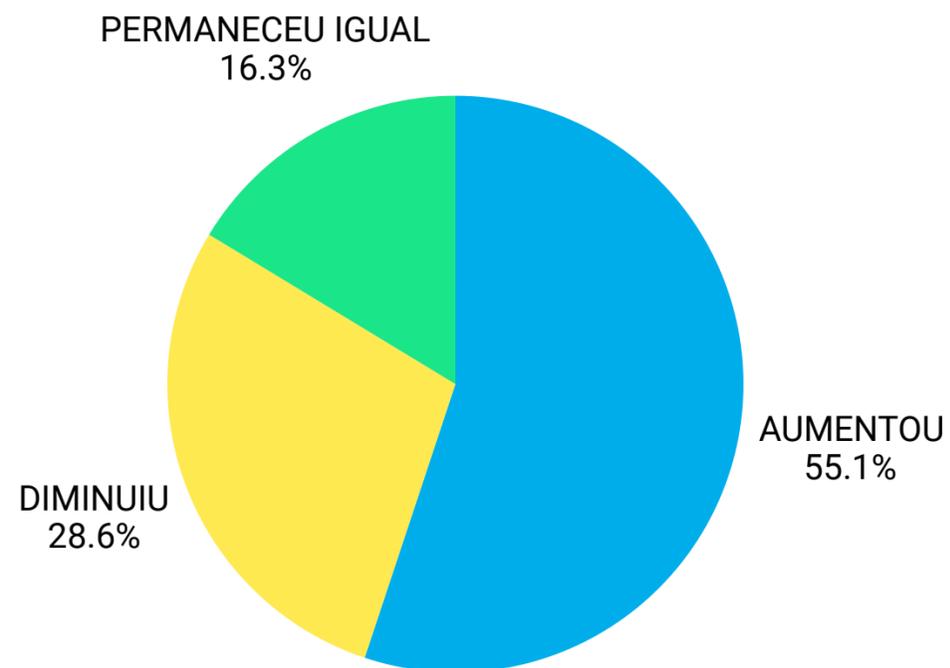
FELICIDADE



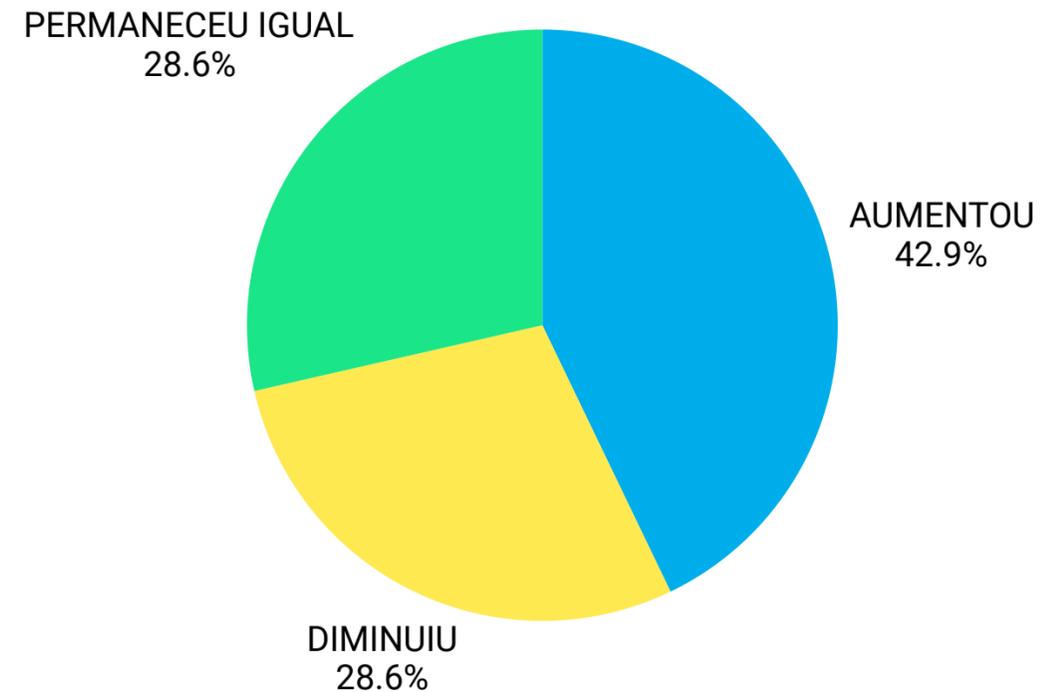
PERTENCIMENTO



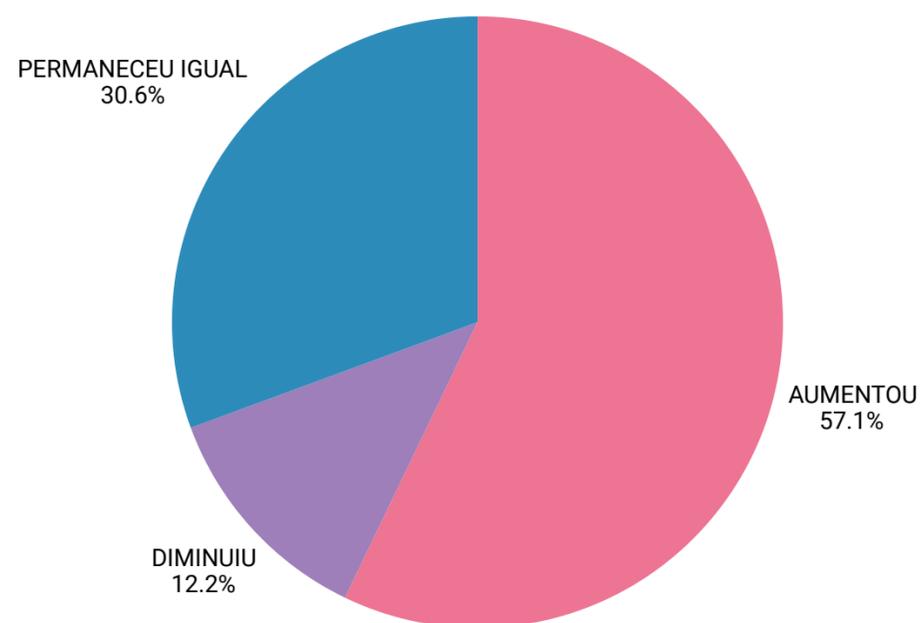
ESPERANÇA



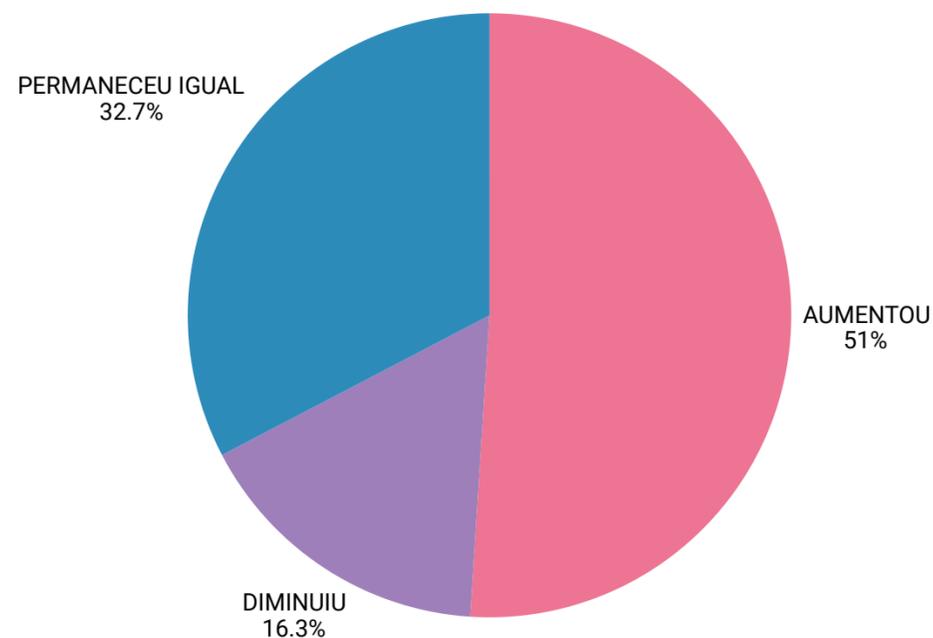
RELAÇÕES



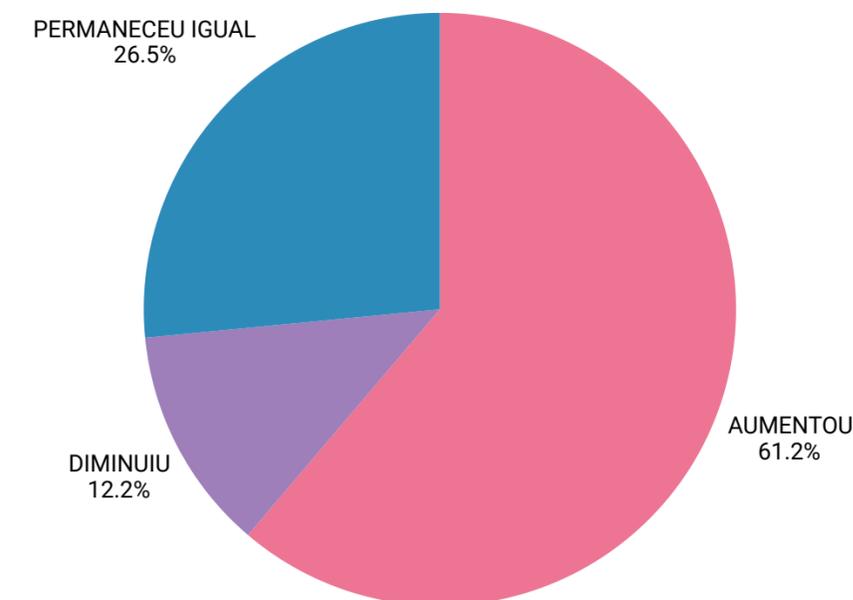
Total de RPGs: 102
Preenchidos: 49
Não preenchidos: 53



CONHECIMENTO



QUALIDADE



ENGAJAMENTO

De acordo com os jovens participantes, a Gincana contou com o envolvimento direto de **21 familiares, 22 pessoas da comunidade e 43 ex-alunos da escola**. Esses números evidenciam o alcance intergeracional e o poder de mobilização do projeto, que extrapolou os muros da escola e fortaleceu os laços entre estudantes, famílias e comunidade local.

Total de RPGs: 102
Preenchidos: 49
Não preenchidos: 53



Projeto Semear

HORÁRIO		ATIVIDADE	ÁRBITROS
INÍCIO	FIM		
13H10	13H30	ABERTURA E GRITO DE GARRA DAS TRIBOS	
13H30	13H30	PROVA OBRIGATÓRIA: MUTIRÃO - HORTA	A CONFIRMAR
13H30	13H30	PROVA OBRIGATÓRIA: ESPORTES - CIRCUITO - CORRIDA DO SACO - BATATA - ESPONJA	AGNALDO FILHO
13H30	14H20	PROVA REGIONAL: JUDÔ	MESTRE TARZAN
14H20	15H00	PROVA OBRIGATÓRIA: PENSAR GLOBAL E SABER LOCAL	LEEDIERE / GILVANI
15H00	15H30	PROVA OBRIGATÓRIA: SHOW DE TALENTOS - JUVENTUDE E CLIMA	APARECIDA
15H30	16H00	<i>LANCHE</i>	
16H00	16H15	PROVA OBRIGATÓRIA: ARRECADAÇÃO - ALIMENTOS	BEATRIZ
16H15	16H30	ENCONTRO DOS ÁRBITROS - FECHAMENTO DO RANKING	
16H30	17H00	ANÚNCIO DA EQUIPE VENCEDORA E AGRADECIMENTOS	

Dia: 02/06

Número de participantes: 150

Número de beneficiados: 100

Prova mutirão: foi feito o plantio de cerca de 250 mudas de hortaliças na horta para posterior alimentação dos próprios jovens no projeto.

Prova arrecadação: alimentos pois a instituição tem uma demanda muito grande de alimentos para oferecer de lanche para os jovens.

Foram arrecadados: 77 unid macarrão, 30 unid arroz, 78 unid de feijão, 33 unid de açúcar, 49 unid de óleo, 1 café, 1 açúcar e 1 molho de tomate.

Provas regional: judô que é um dos esportes ofertados pelo projeto.

Projeto Semear Compilado da última reunião com a instituição e formulários de feedback

- **Qual o maior impacto da Jornada X nessa escola?**

O maior impacto da Jornada X nessa instituição foi o fortalecimento dos laços entre estudantes, educadores, famílias e comunidade, promovendo união, empatia e pertencimento. A gincana despertou uma consciência ambiental mais profunda, conectando as crianças ao território e incentivando práticas socioambientais. Apesar dos desafios estruturais, o envolvimento coletivo, a alegria e o comprometimento demonstraram que o amor, a responsabilidade social e a força do grupo são capazes de transformar realidades e inspirar novas possibilidades.

- **Alguma ação iniciada durante a Jornada continuará ativa na escola? Qual e como?**

Algumas ações iniciadas durante a Jornada continuarão ativas na escola. O cuidado com a horta escolar se tornou parte da rotina, com uma escala organizada pelos próprios alunos. A escola também pretende retomar o programa dos Anjos Ambientais, ampliando a mobilização ambiental. Além disso, as brincadeiras da gincana serão incorporadas à colônia de férias, tornando o aprendizado mais lúdico e significativo.

- **Os(as) jovens demonstraram maior consciência ou iniciativa frente aos problemas do território?**

Os jovens demonstraram maior consciência e iniciativa frente aos problemas do território, apresentando maior união, respeito entre colegas e maior preocupação com a educação ambiental. Eles se mostraram mais conscientes sobre questões como o desmatamento, o descarte correto do lixo e a importância de combater o bullying.

- **Depoimento marcante:**

Ao final da missão 5, quando a equipe Livelab relatou o reconhecimento dos amigos a um jovem, Cintia, assistente social, emocionou-se e destacou que esse reconhecimento foi fundamental para o tratamento psicológico e psiquiátrico dele, especialmente por fortalecer sua autoestima, um dos pontos importantes levantados no acompanhamento.

- **Nas palavras da mentora:**

"Acredito, sem dúvidas, na união entre os pares e no resgate da autoestima das crianças envolvidas, que, através das provas, puderam trazer o seu melhor e se sentir valorizadas, brilhando cada uma com sua luz e protagonismo. Isso só nos traz a alegria de ter a certeza de que o objetivo da gincana foi alcançado, que o poder do coletivo se fez presente em todos os momentos, antes e depois da gincana, e que eles se redescobriram, fazendo o potencial vir à tona."

As escolas



Projeto Semear RPG de você - vantagens e desvantagens

Vantagens: o que você faz muito bem

Desvantagens: o que você tem menos facilidade



Projeto Semear RPG de você - superpoderes

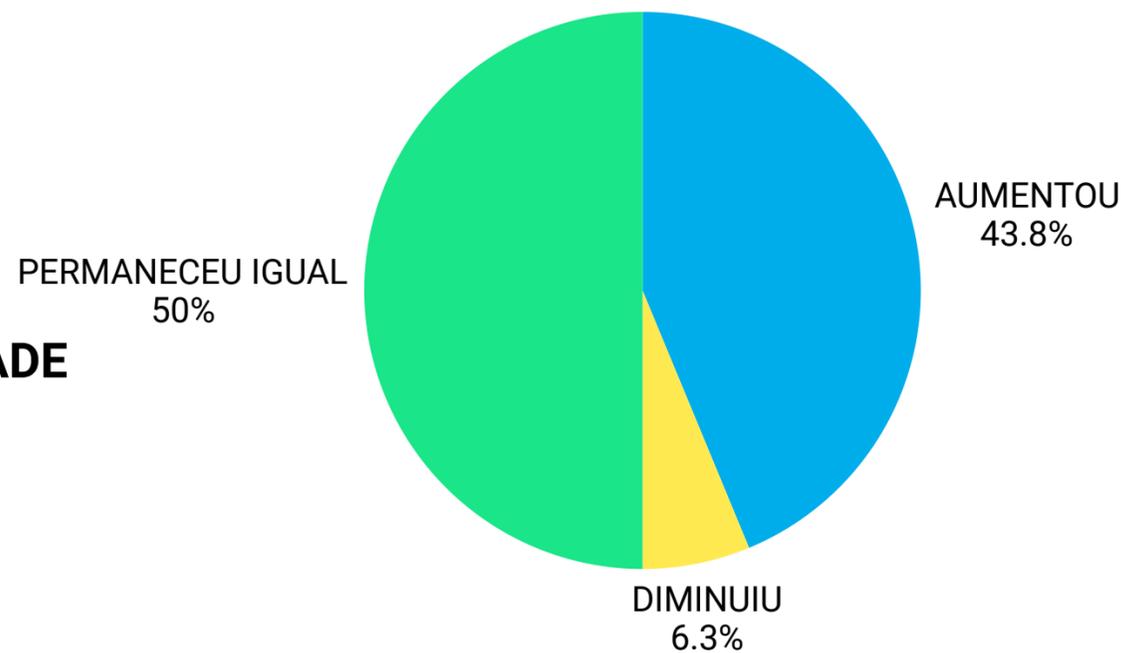
SOBRE VOCÊ	MÉDIA AUTOANÁLISE 1	MÉDIA AUTOANÁLISE 2	MÉDIA ANÁLISE DOS COLEGAS	MÉDIA FINAL 360°
EMPATIA	2,9	3,9	1	4,9
AUTOCONHECIMENTO	2,8	3,8	1,3	5
CRIATIVIDADE	3,5	4,6	2,1	6,7
COMUNICAÇÃO	2,7	3,7	1,4	5,1
COLABORAÇÃO	2,3	4	1,4	5,4
AUTOCONFIANÇA	3	4	1	5
PLANEJAMENTO	2,7	3,7	1	4,7
PERSISTÊNCIA	2,7	3,7	1,1	4,8
PROTAGONISMO	2,1	3,5	1,3	4,9
VONTADE DE MUDAR O MUNDO	3	4	1,5	5,5

Análise: Antes da Gincana, a **criatividade** (3,5) foi o superpoder mais pontuado pelos participantes, enquanto **protagonismo** (2,1) e **colaboração** (2,3) apareceram com menor destaque. Depois da gincana, os colegas reconheceram a **criatividade** (2,1) como o superpoder mais evidente entre os jovens. Já as habilidades mais desenvolvidas foram **criatividade e colaboração**, refletindo o fortalecimento do trabalho em grupo e da expressão criativa nas ações coletivas

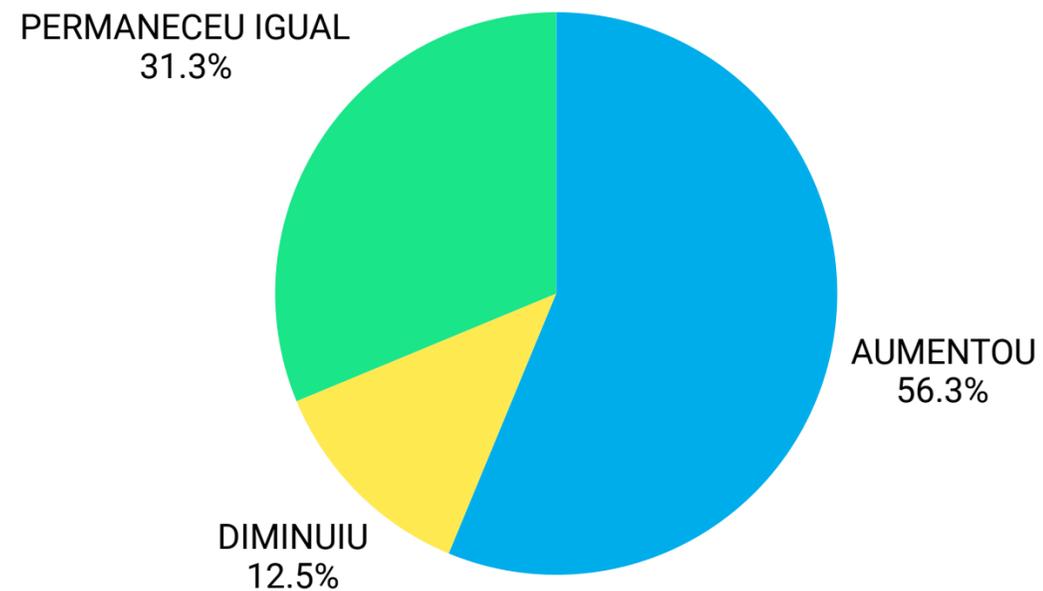
Total de RPGs: 16
Preenchidos: 16



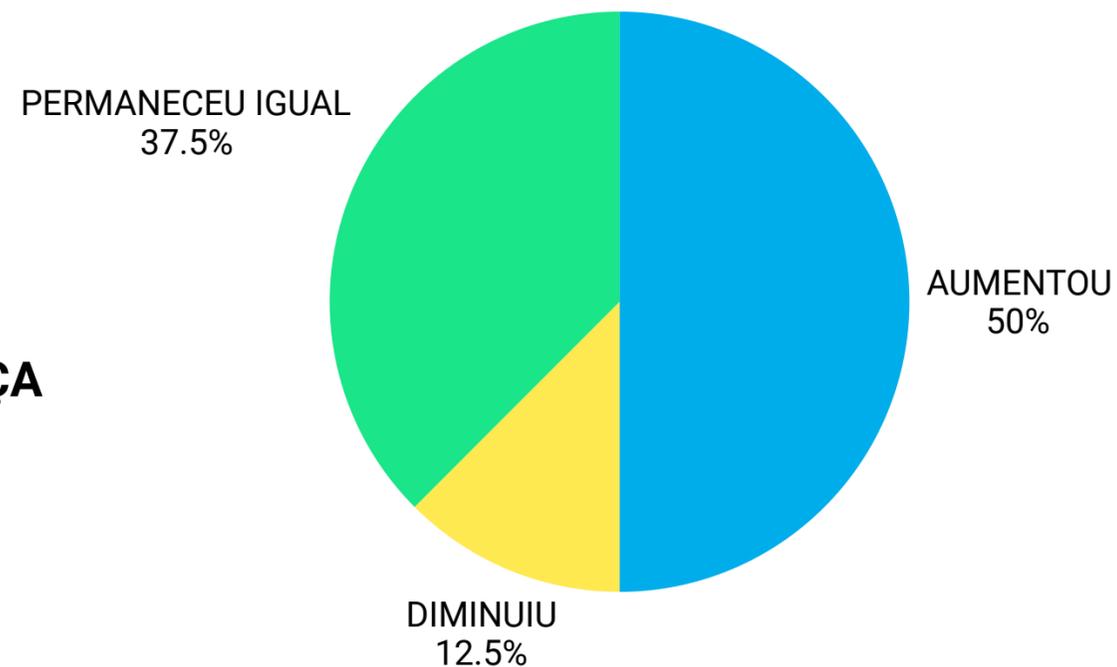
FELICIDADE



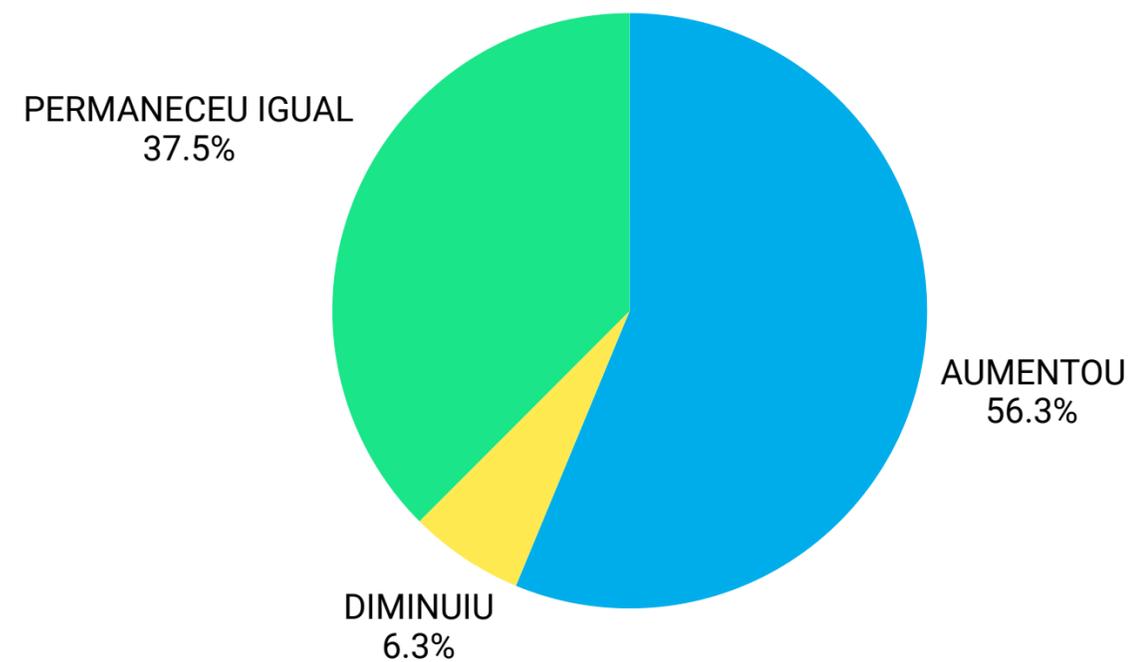
PERTENCIMENTO



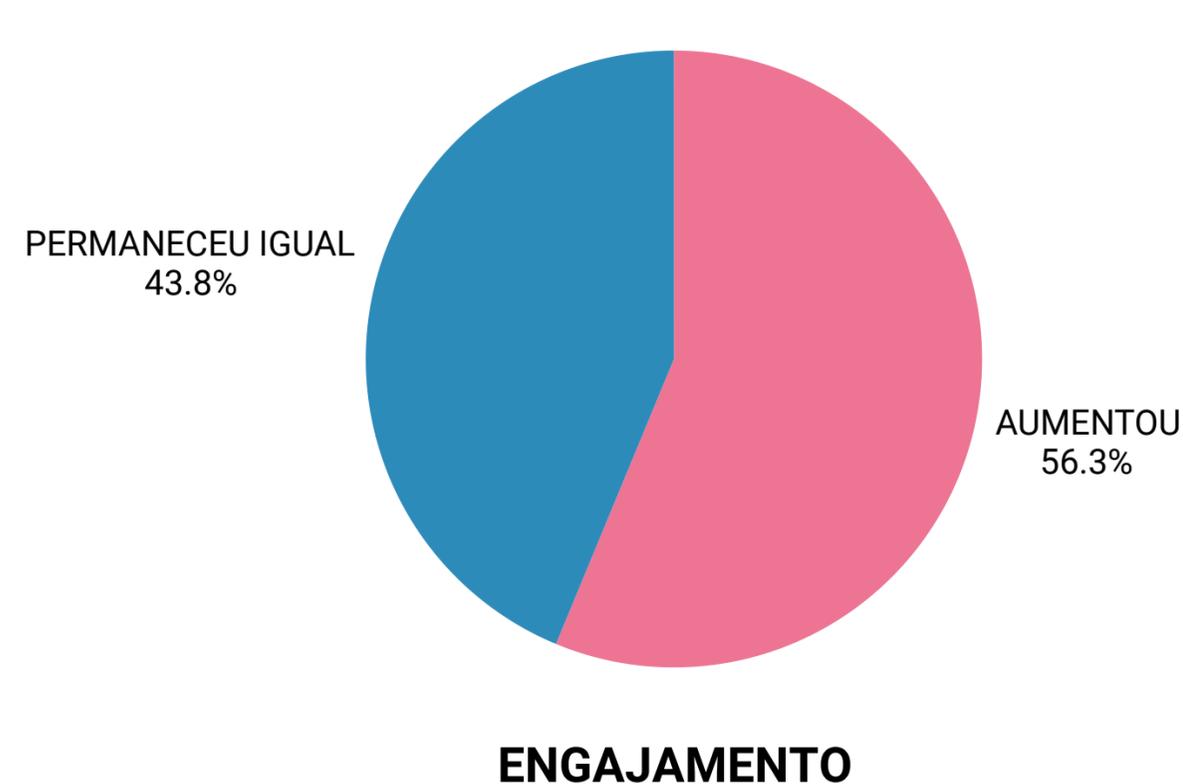
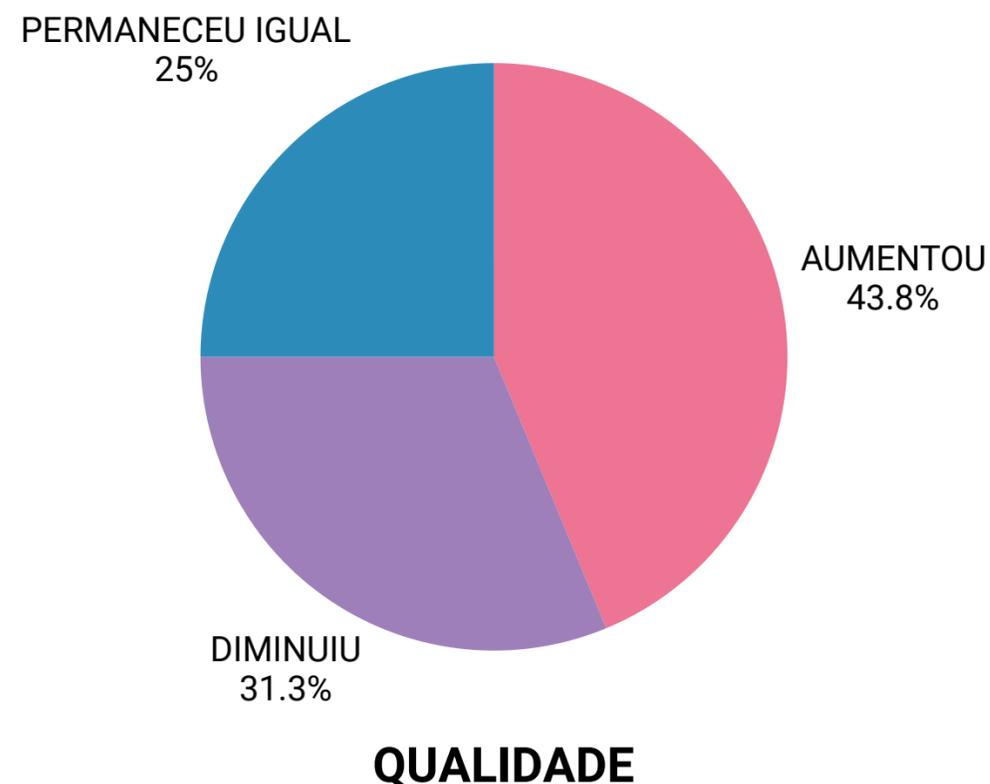
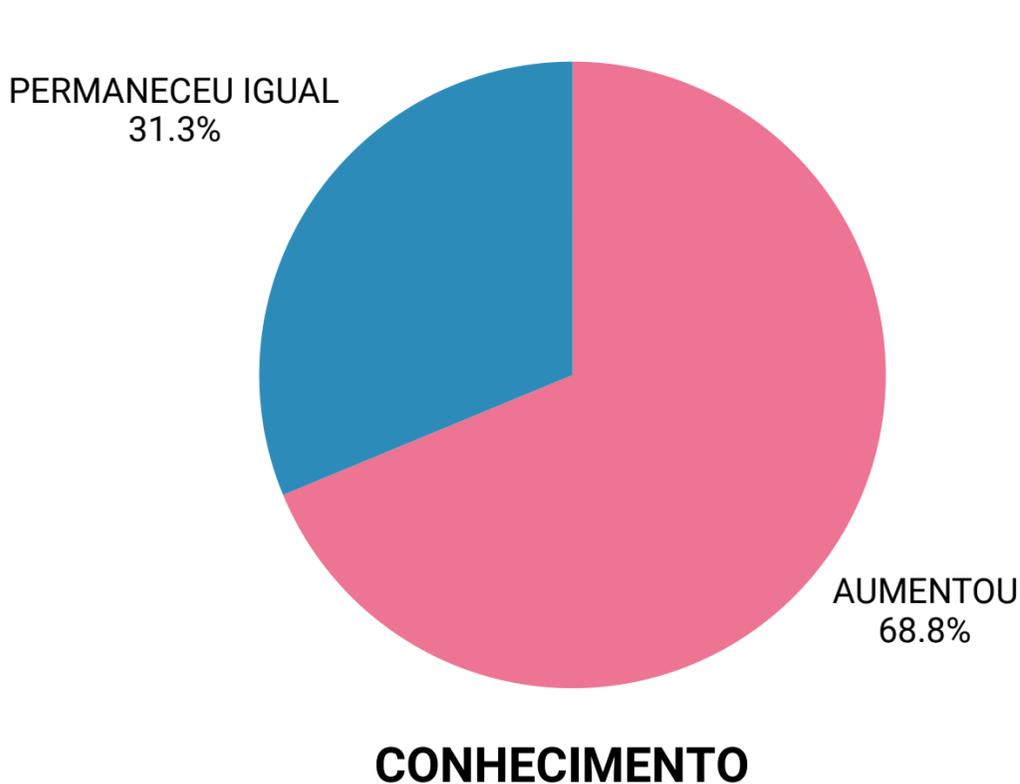
ESPERANÇA



RELAÇÕES



Total de RPGs: 16



De acordo com os jovens participantes, a Gincana contou com o envolvimento direto de **14 familiares, 5 pessoas da comunidade e 45 ex-alunos da escola**. Esses números evidenciam o alcance intergeracional e o poder de mobilização do projeto, que extrapolou os muros da escola e fortaleceu os laços entre estudantes, famílias e comunidade local.

Total de RPGs: 16



HORÁRIO		ATIVIDADE	ÁRBITROS
INÍCIO	FIM		
13h30	13h45	Aquecimento para a Gincana – Grito de GARRA – Informações Gerais	
13h45	14h15	PROVA Obrigatória – PENSAR GLOBAL SABER LOCAL	PRÔ FATIANE
14h15	15h00	PROVA Obrigatória – ESPORTE: Queimada	PRÔ LEID
15h00	15h30	PROVA Obrigatória – SHOW DE TALENTOS: Juventude e Clima	PRÔ RITA
15h30	16h00	PROVA Obrigatória – ARRECADAÇÃO: Recicláveis	SARA GALVÃO
16h00	16h15	LANCHE	
16h00	17h00	PROVA Obrigatória - MUTIRÃO: Horta de temperos	DEUSA

Dia: 03/06

Número de participantes: 70

Número de beneficiados: 92

Prova mutirão: foi feito o plantio de 23 mudas para uma horta de temperos para a alimentação dos próprios jovens no projeto.

Prova arrecadação: foram arrecadados 18 Kg de materiais recicláveis com o objetivo de doarem para um catador da comunidade.

Terra Livre Compilado da última reunião com a instituição e formulários de feedback

- **Qual o maior impacto da Jornada X nessa escola?**

O maior impacto da Jornada X nessa instituição foi a mobilização efetiva da comunidade, que deu mais visibilidade ao trabalho transformador do Terra Livre. As dinâmicas promoveram união e conexões entre jovens e colaboradores, destacando o protagonismo dos alunos, que se engajaram com entusiasmo e envolveram até suas famílias, ampliando o alcance das ações para além dos muros da instituição.

- **Alguma ação iniciada durante a Jornada continuará ativa na escola? Qual e como?**

Algumas ações iniciadas durante a Jornada continuarão ativas na escola. A oficina de ukulele, criada após a participação do Gelmo na gincana, assim como a produção de brinquedos com materiais recicláveis pelos jovens. Envolver a comunidade por meio dos alunos e continuar promovendo ações ambientais, como o cultivo de temperos para uso na alimentação.

- **Os(as) jovens demonstraram maior consciência ou iniciativa frente aos problemas do território?**

Os jovens demonstraram maior consciência e iniciativa frente aos problemas do território, evidenciado pelo engajamento ativo, a participação entusiasmada e a alegria visível em suas ações, revelando um protagonismo verdadeiro dos alunos.

- **Depoimento marcante:**

Durante a missão 5, todos os jovens quiseram compartilhar o que aprenderam, com diversos relatos sobre trabalho em equipe e conscientização socioambiental. No entanto, o momento mais marcante foi quando o jovem João declarou que aprendeu a ser um Agente X, ou seja, um jovem líder que descobriu seu próprio potencial.

- **Nas palavras da mentora:**

"Mas o maior impacto foi eles perceberem o quanto os jovens podem ser protagonistas quando lhes é dada a oportunidade. Os jovens se sentiram importantes ao escolher seus Game Masters e conseguiram realizar uma grande mobilização na sua comunidade."

Terra Livre RPG de você - superpoderes

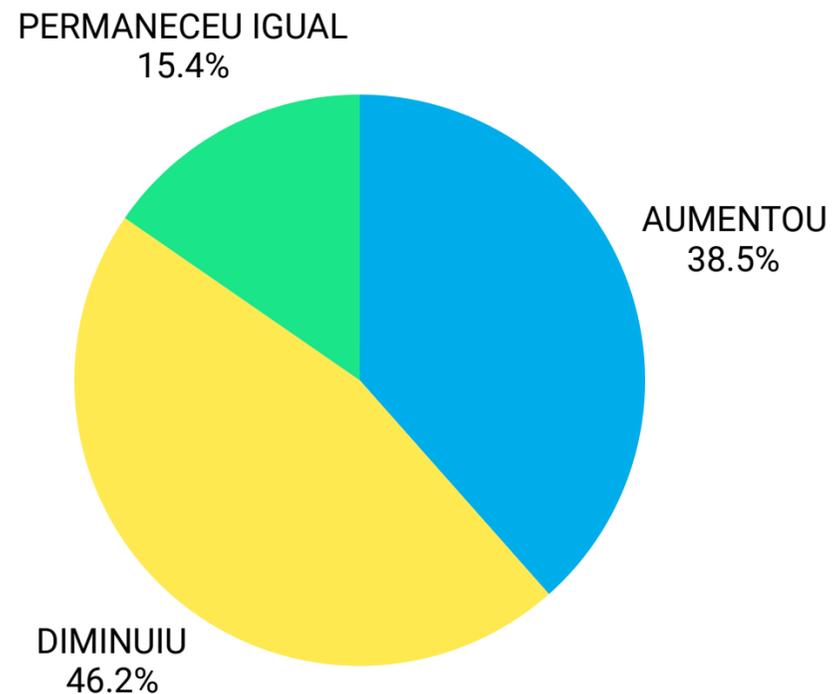
SOBRE VOCÊ	MÉDIA AUTOANÁLISE 1	MÉDIA AUTOANÁLISE 2	MÉDIA ANÁLISE DOS COLEGAS	MÉDIA FINAL 360°
EMPATIA	3,2	4,2	1,3	5,5
AUTOCONHECIMENTO	2,7	3,7	1,2	4,9
CRIATIVIDADE	4	6	1,5	7,5
COMUNICAÇÃO	2,7	3,7	1,4	5,1
COLABORAÇÃO	3,1	4,1	1,7	5,7
AUTOCONFIANÇA	2,1	3,3	2	5,3
PLANEJAMENTO	2,2	3,2	1,3	4,5
PERSISTÊNCIA	2,4	3,4	1,7	5,1
PROTAGONISMO	2	3	1,1	4,1
VONTADE DE MUDAR O MUNDO	3,1	5,1	1,6	6,7

Análise: Antes da Gincana, a **criatividade** (4,0) foi o superpoder mais pontuado pelos participantes, enquanto **protagonismo** (2,0) e **autoconfiança** (2,1) apareceram com menor destaque. Depois da gincana, os colegas reconheceram a **autoconfiança** (2,0) como o superpoder mais evidente entre os jovens. Já as habilidades mais desenvolvidas foram **criatividade e vontade de mudar o mundo**, refletindo o fortalecimento do trabalho em grupo e da expressão criativa nas ações coletivas

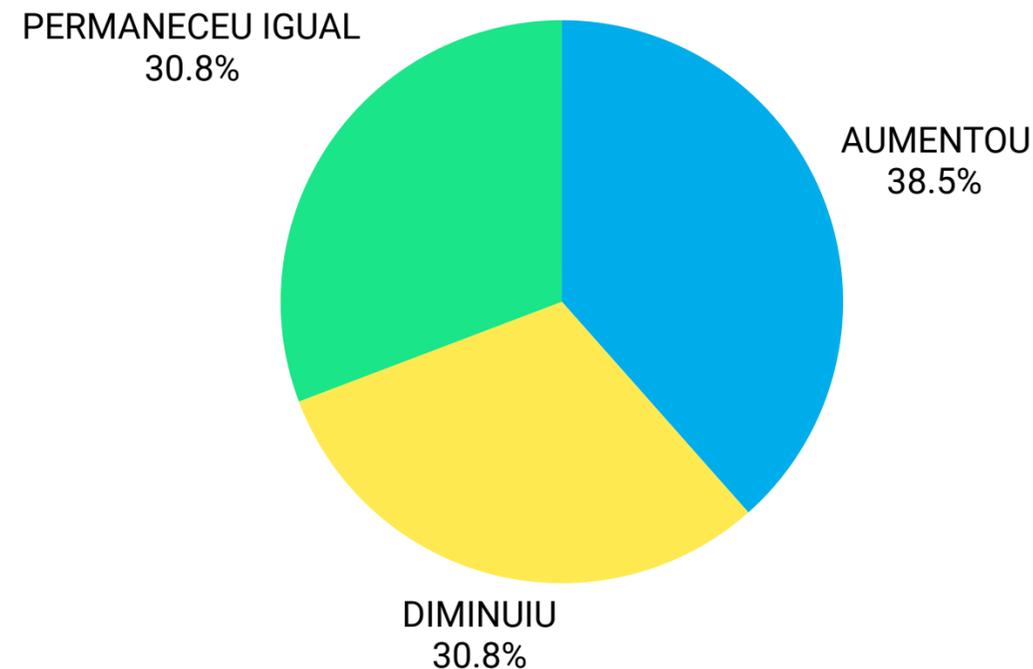
Total de RPGs: 17
Preenchidos: 13
Não preenchidos: 4



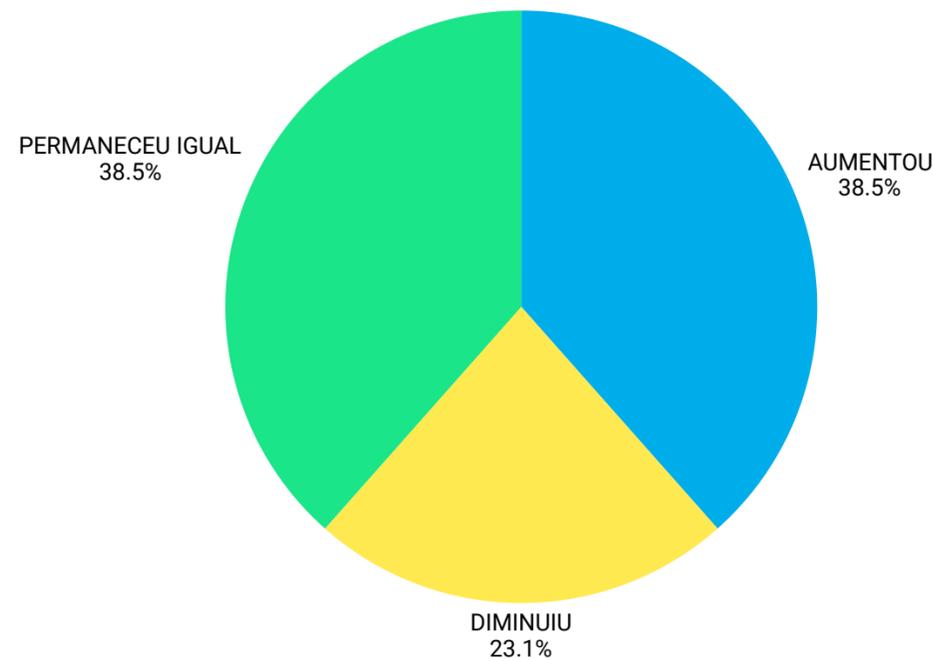
FELICIDADE



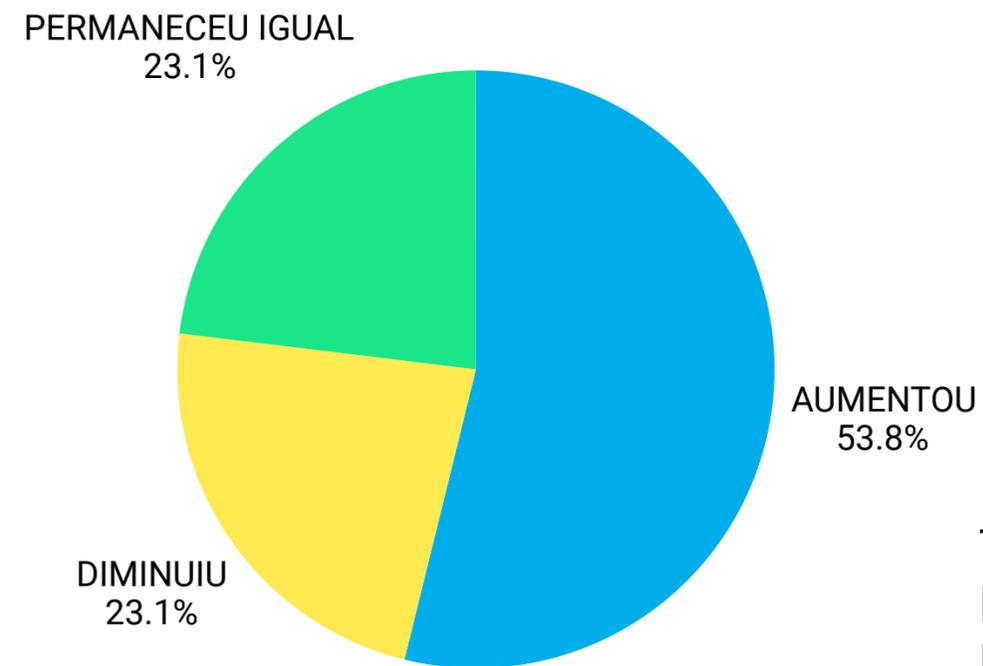
PERTENCIMENTO



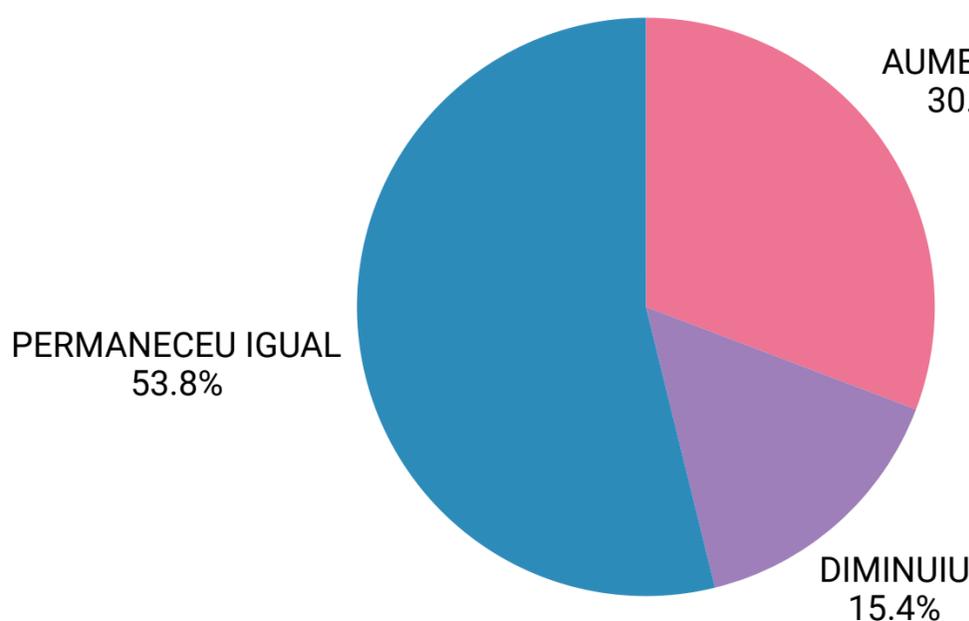
ESPERANÇA



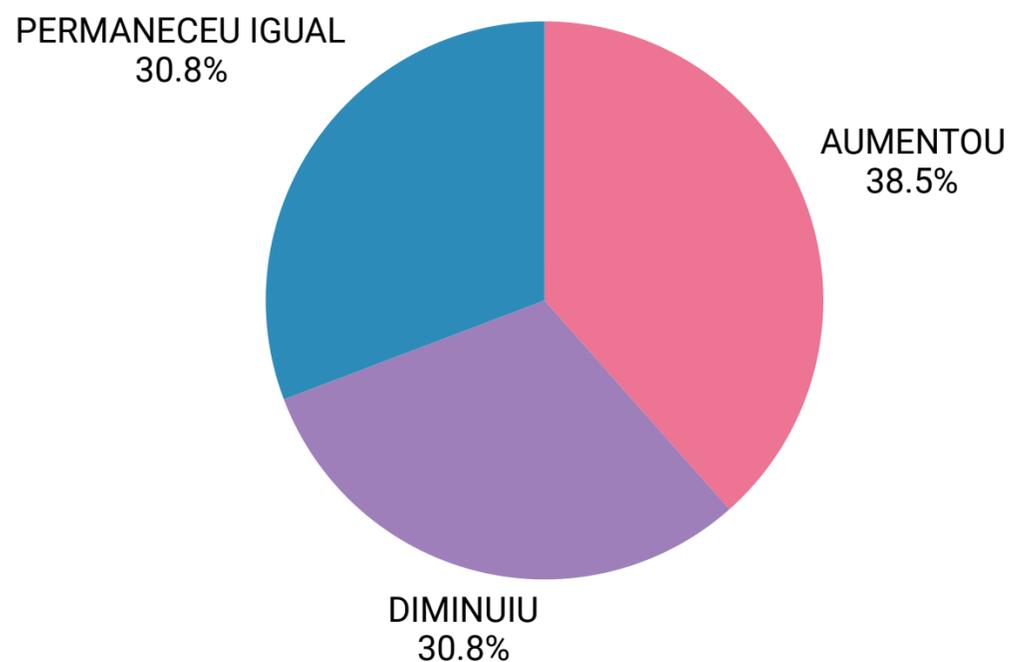
RELAÇÕES



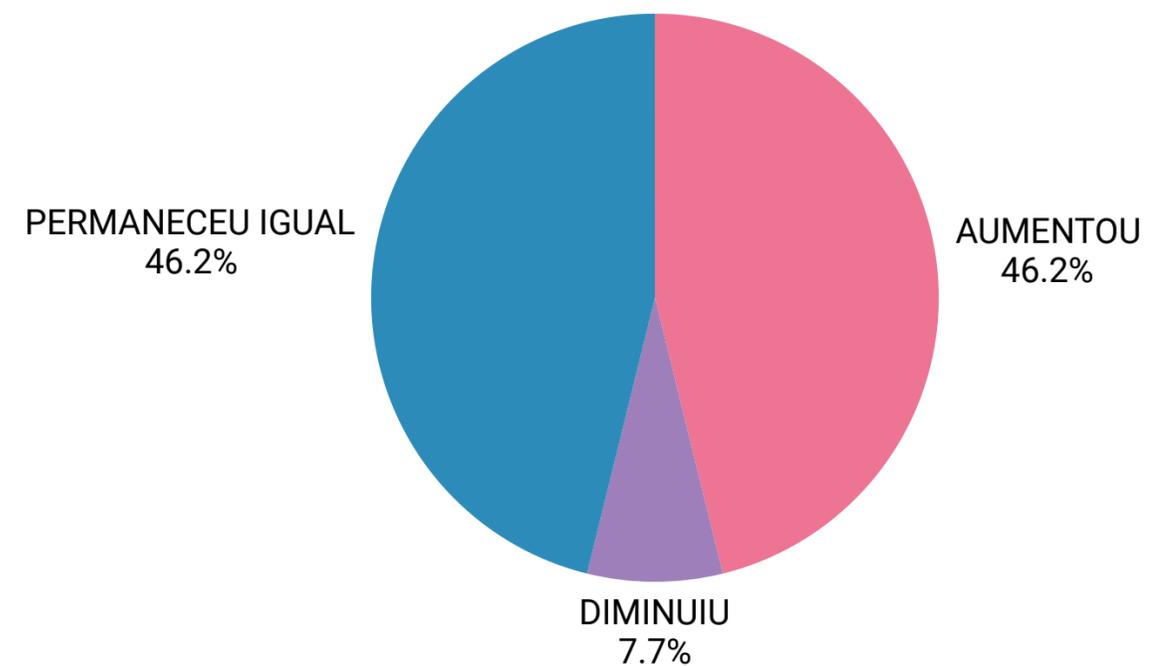
Total de RPGs: 17
Preenchidos: 13
Não preenchidos: 4



CONHECIMENTO



QUALIDADE



ENGAJAMENTO

De acordo com os jovens participantes, a Gincana contou com o envolvimento direto de **8 familiares, 26 pessoas da comunidade e 0 ex-alunos da escola**. Esses números evidenciam o alcance intergeracional e o poder de mobilização do projeto, que extrapolou os muros da escola e fortaleceu os laços entre estudantes, famílias e comunidade local.

Total de RPGs: 17
Preenchidos: 13
Não preenchidos: 4



Os impactos



Os impactos

A Jornada X Orizon 2025 mobilizou escolas, ONGs, educadores, estudantes e comunidades inteiras em torno de um propósito comum: transformar realidades por meio da educação ambiental, da colaboração e do protagonismo juvenil. Os números a seguir representam o alcance concreto dessa mobilização coletiva – resultados que vão muito além das salas de aula:

- 2.390 alunos e funcionários envolvidos nas escolas
- 54 árbitros mobilizados (das escolas e da Orizon)
- 1.396 pessoas beneficiadas diretamente pelas ações
- 6.874 beneficiados indiretos nas comunidades

Os números totais se encontram no próximo slide.



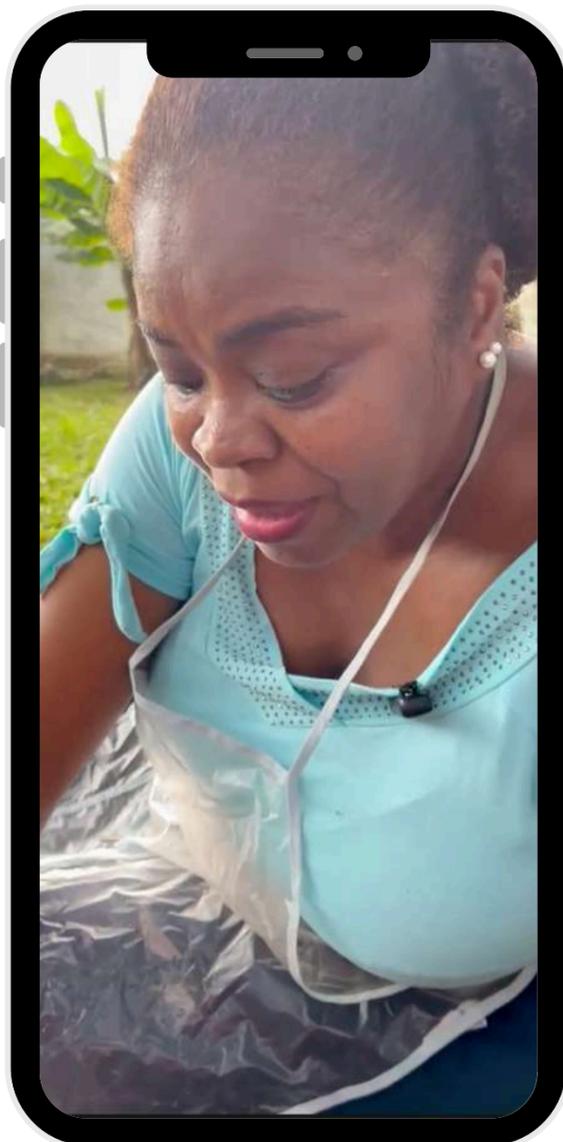


Escola	Num total (alunos + professores)	Num alunos total na escola	Num funcionários	Comissão	Game Master	Agentes X	Arbitros totais	Arbitros da Orizon	RPG aplicado	RPG respondido por completo	Num de provas	Ações socioambientais	Participantes dia da Gincana	Num. Pessoas beneficiados indiretos	Tempo de execução (dias)	Num. reuniões com mentoras	Num. interações com as escolas	Resposta no forms feedback-comissão e gm
EMEF Jeronymo de Souza Filho	255	207	48	8	3	3	11	4	61	35	7	6	150	705	77	9	12	8
EMEF Prof. Emília de Moura Marcondes	363	283	80	7	3	3	10	4	39	38	7	6	200	963	58	7	10	7
ECIT Cônego Nicodemos Neves	222	180	42	7	3	3	12	5	102	49	7	6	350	1528	89	10	13	4
EEEM Professor Orlando Cavalcanti Gomes	1329	1197	132	6	3	3	5	5	254	192	4	3	476	2757	88	10	16	7
Projeto Semear	130	120	10	3	3	3	8	3	16	16	6	5	150	620	53	12	15	5
Terra Livre	91	82	9	2	3	2	8	3	17	13	5	4	70	301	57	12	16	3
SOMA	2390	2069	321	33	18	17	54	24	489	343	36	30	1396	6874	422	60	82	34

Os impactos



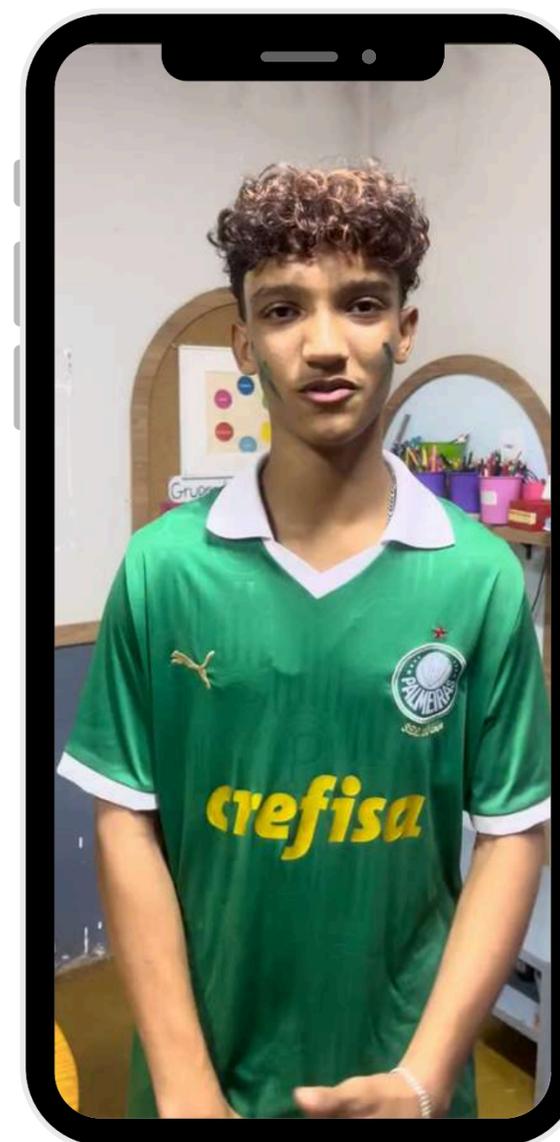
Depoimentos dos participantes:



Mãe de aluna
EMEF Jeronimo de Souza Filho



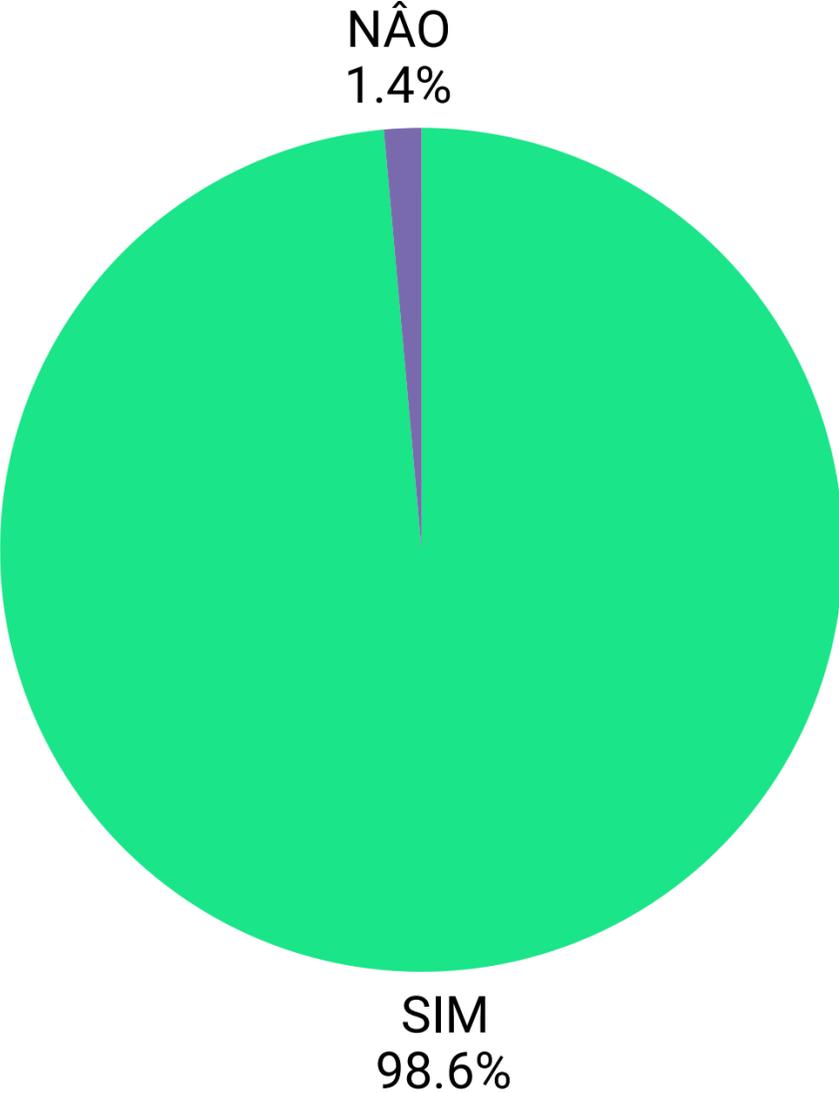
Assistente Social
Projeto Semear



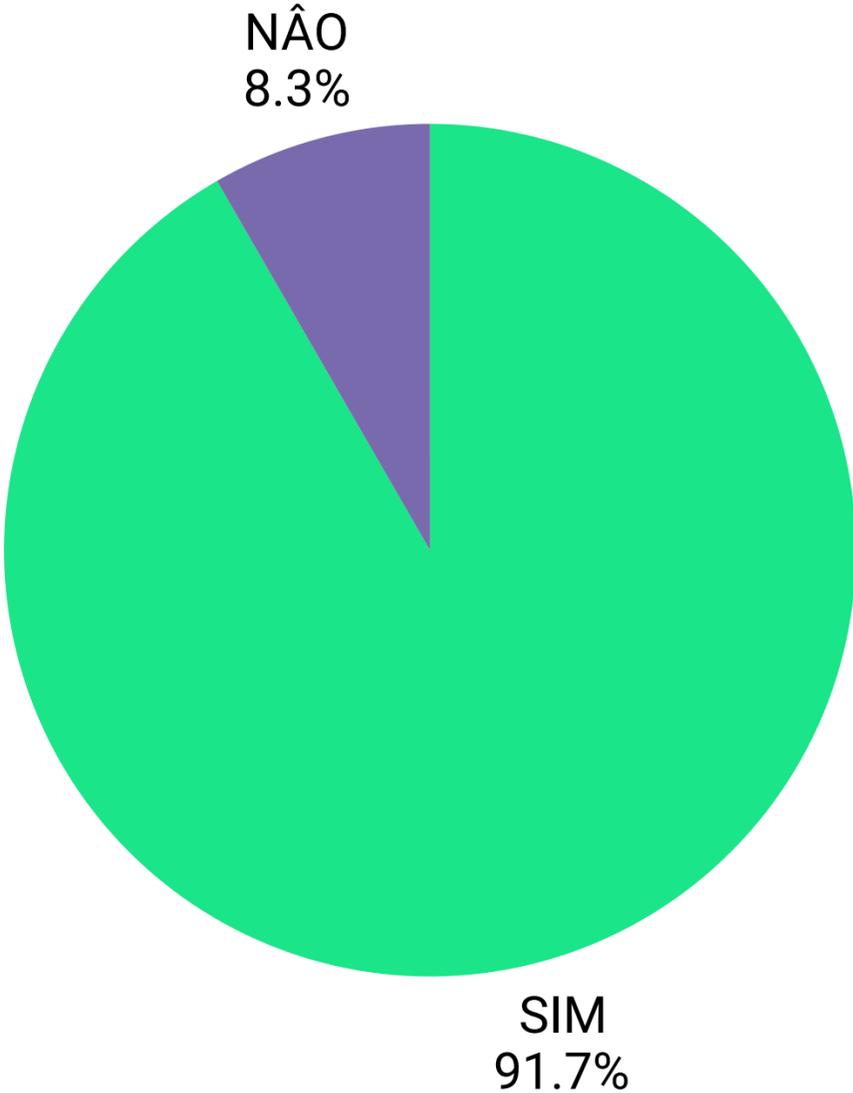
Agente X
Terra Livre

De acordo com a Missão 5 aplicada, os **jogadores das seis instituições** declararam:

Você aprendeu algo na Jornada X Orizon?



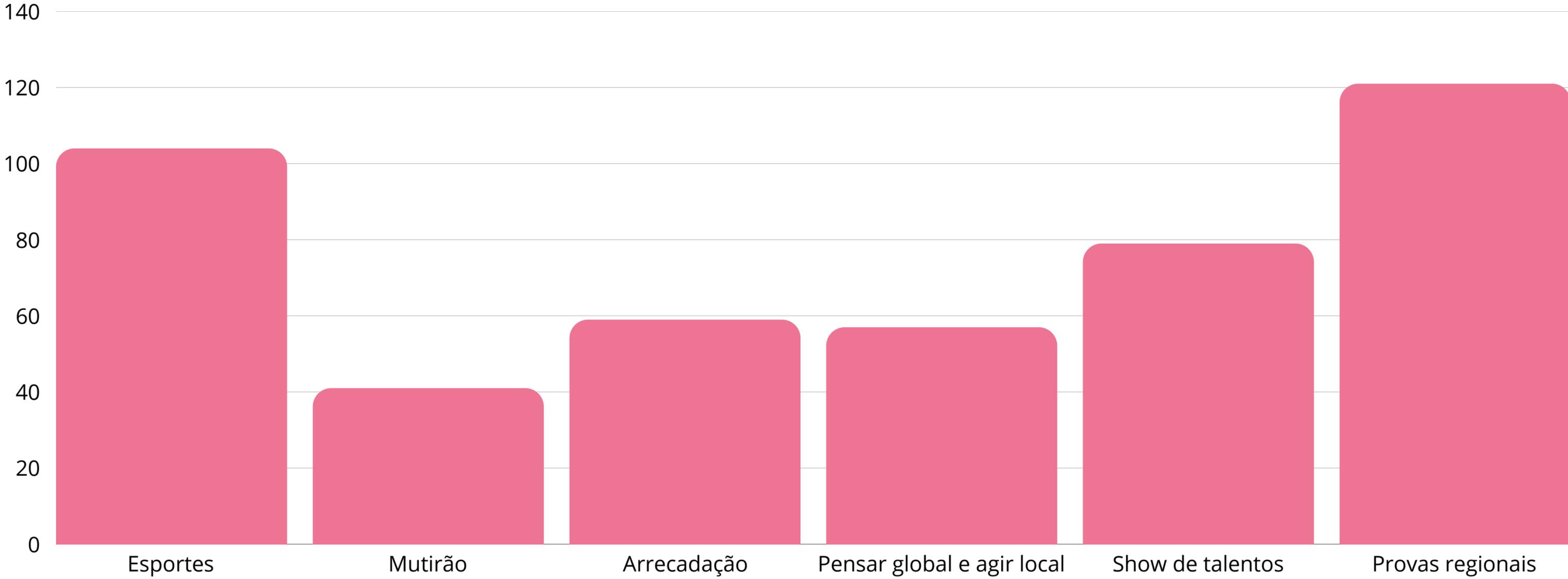
A comunidade aprendeu algo na Jornada X Orizon?





De acordo com a Missão 5 aplicada, os **jogadores das seis instituições** declararam:

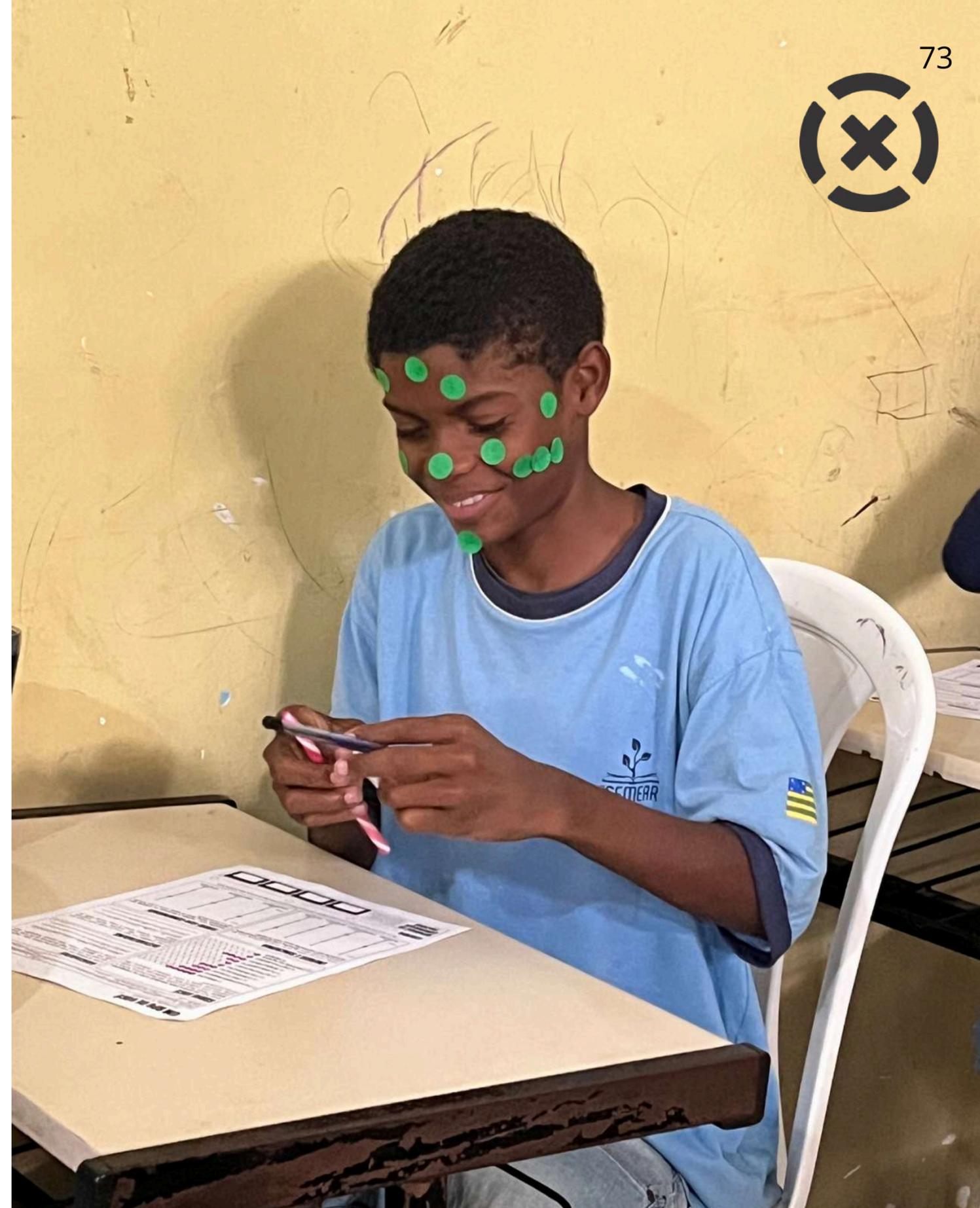
Qual prova você mais gostou?



Os impactos

Dos 489 *RPGs de Você* aplicados, 343 foram devidamente preenchidos e 146 não foram preenchidos ou tiveram preenchimento incorreto. Essa diferença significativa ocorreu, principalmente, por dois fatores: a ausência de estudantes no dia da aplicação e dificuldades de interpretação e preenchimento da atividade – inclusive entre alunos do ensino médio.

Diante desse cenário, a equipe da LiveLab realizou adaptações na linguagem e na mediação da ferramenta, a fim de tornar a atividade mais acessível e garantir a participação dos estudantes e a consistência dos dados coletados.





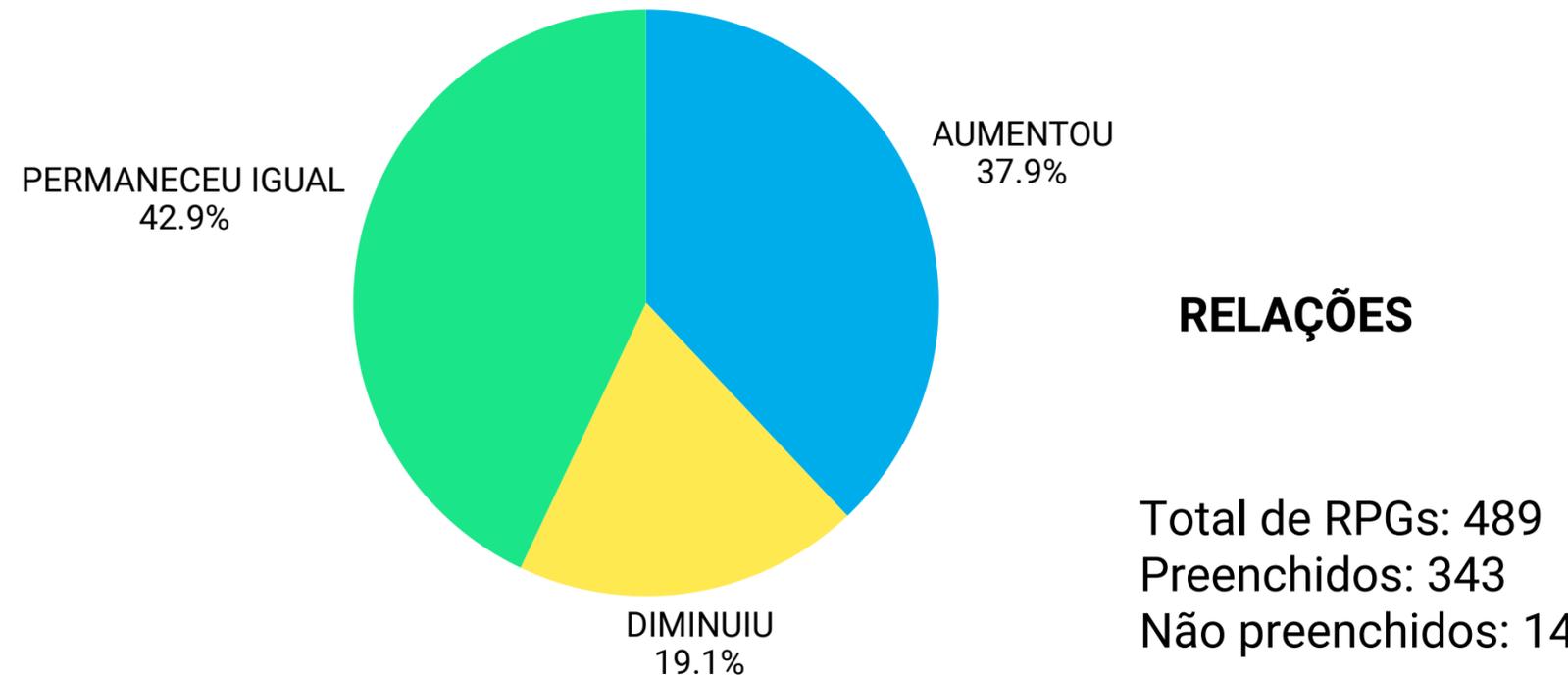
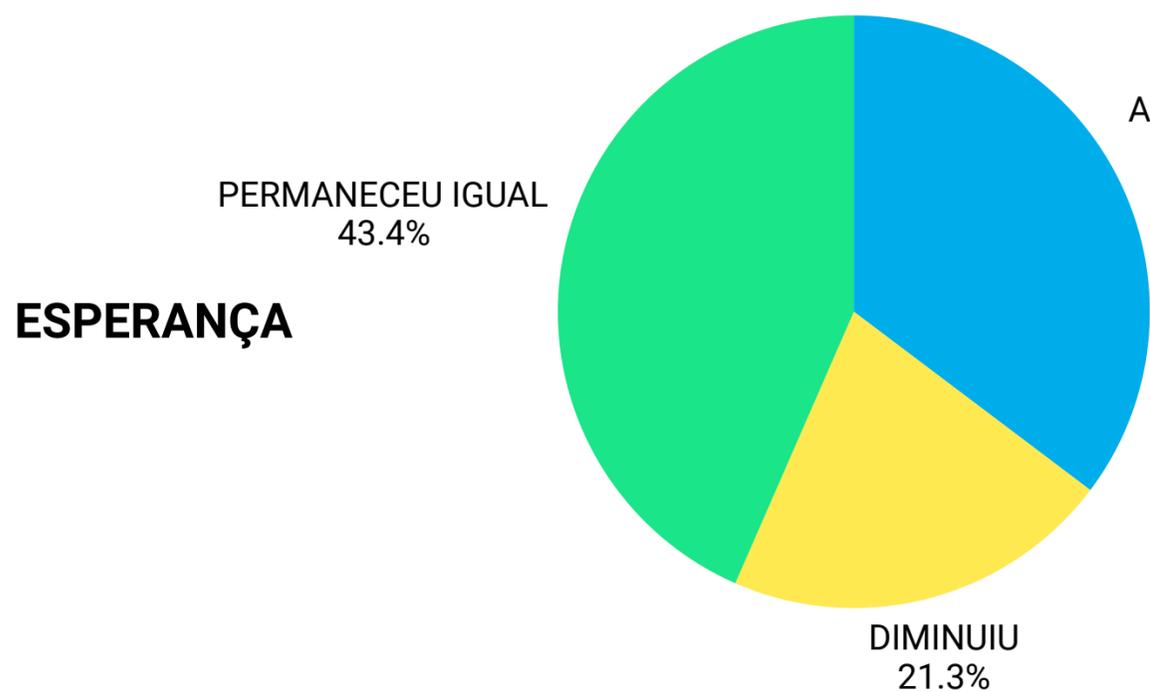
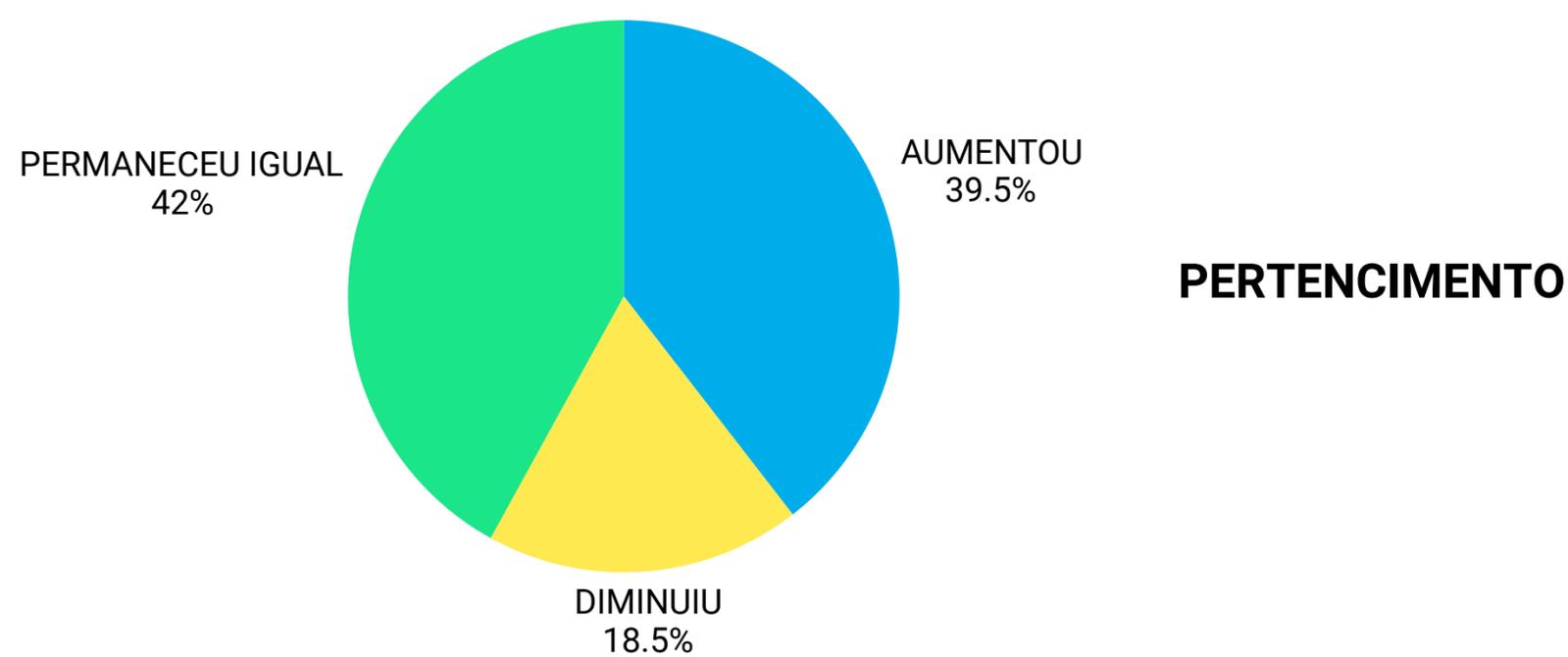
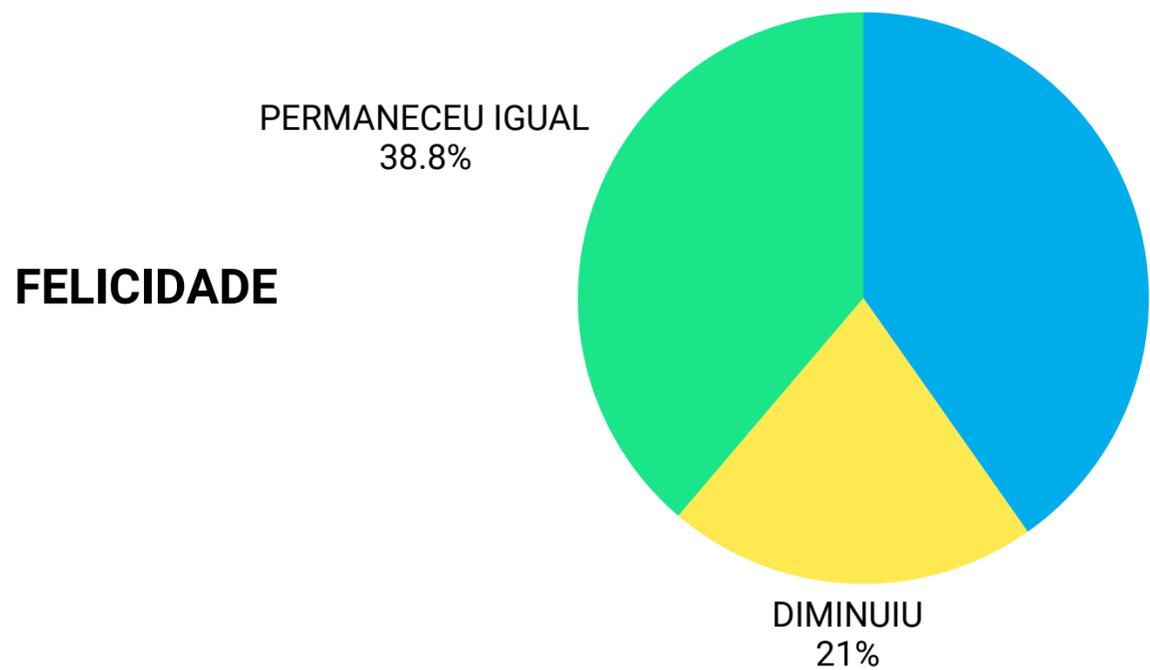
RPG de você: Resultado geral dos super poderes

SOBRE VOCÊ	MÉDIA AUTOANÁLISE 1	MÉDIA AUTOANÁLISE 2	MÉDIA ANÁLISE DOS COLEGAS	MÉDIA FINAL 360°
EMPATIA	3,5	4,6	1	5,6
AUTOCONHECIMENTO	2,7	4,1	0,9	4,8
CRIATIVIDADE	3,3	4,4	1,4	6
COMUNICAÇÃO	2,8	3,8	1,1	4,9
COLABORAÇÃO	2,6	3,8	1,2	4,9
AUTOCONFIANÇA	2,4	3,1	1	4,1
PLANEJAMENTO	2,2	3,3	0,9	4,1
PERSISTÊNCIA	2,6	3,6	1	4,6
PROTAGONISMO	2	3,1	1	4,1
VONTADE DE MUDAR O MUNDO	2,5	3,7	1,1	4,9

Análise: Antes da Gincana, a **empatia** (3,5) e **criatividade** (3,3) foram os superpoder mais pontuado pelos participantes, enquanto **protagonismo** (2,0) e **planejamento** (2,2) apareceram com menor destaque. Depois da gincana, os colegas reconheceram a **colaboração** (1,2) e criatividade (1,4) como o superpoder mais evidente entre os jovens. Já as habilidades mais desenvolvidas foram **criatividade e vontade de mudar o mundo**, o que demonstra que a Jornada conseguiu ativar a consciência crítica e o desejo de agir coletivamente. Esses resultados refletem que a Jornada X Orizon foi além de um projeto educativo; ela se tornou um **catalisador de transformação pessoal e comunitária**. Os jovens passaram a se perceber como protagonistas de suas histórias e territórios, conectando o aprendizado à ação e o cuidado com o outro à responsabilidade ambiental. A experiência despertou novos sentidos de **pertencimento, autonomia e potência coletiva** – valores fundamentais para a construção de uma **juventude mais engajada**, criativa e comprometida com um futuro sustentável.



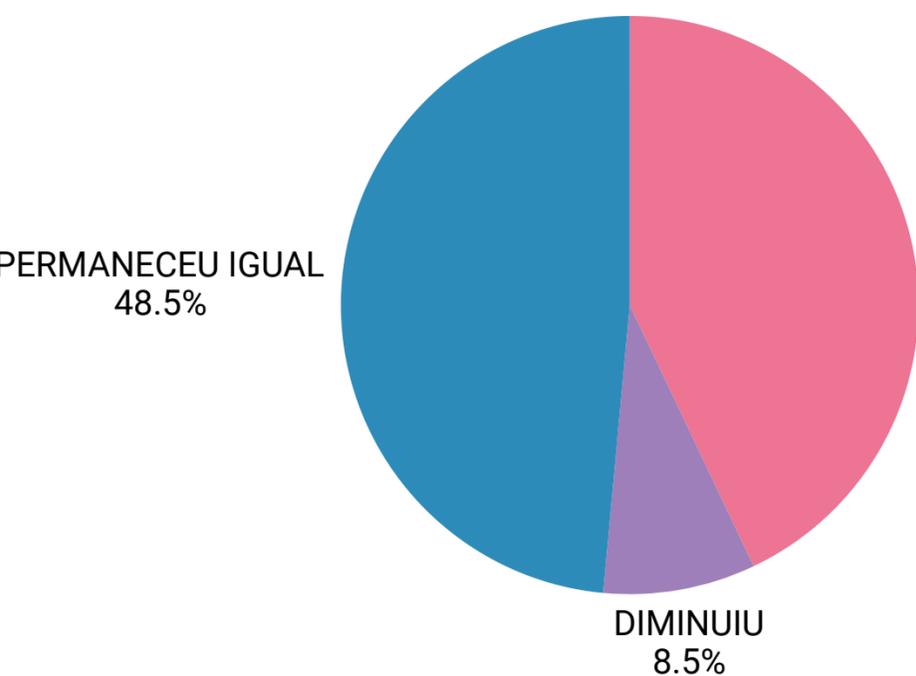
RPG de você: Resultado geral da energia e sincronia



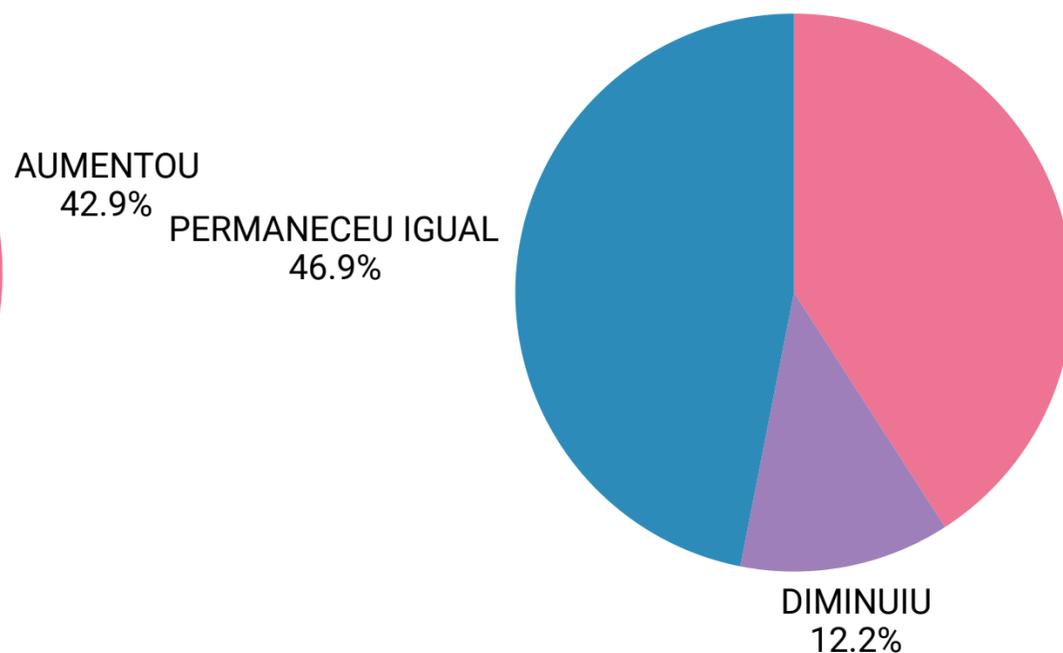
Total de RPGs: 489
Preenchidos: 343
Não preenchidos: 146



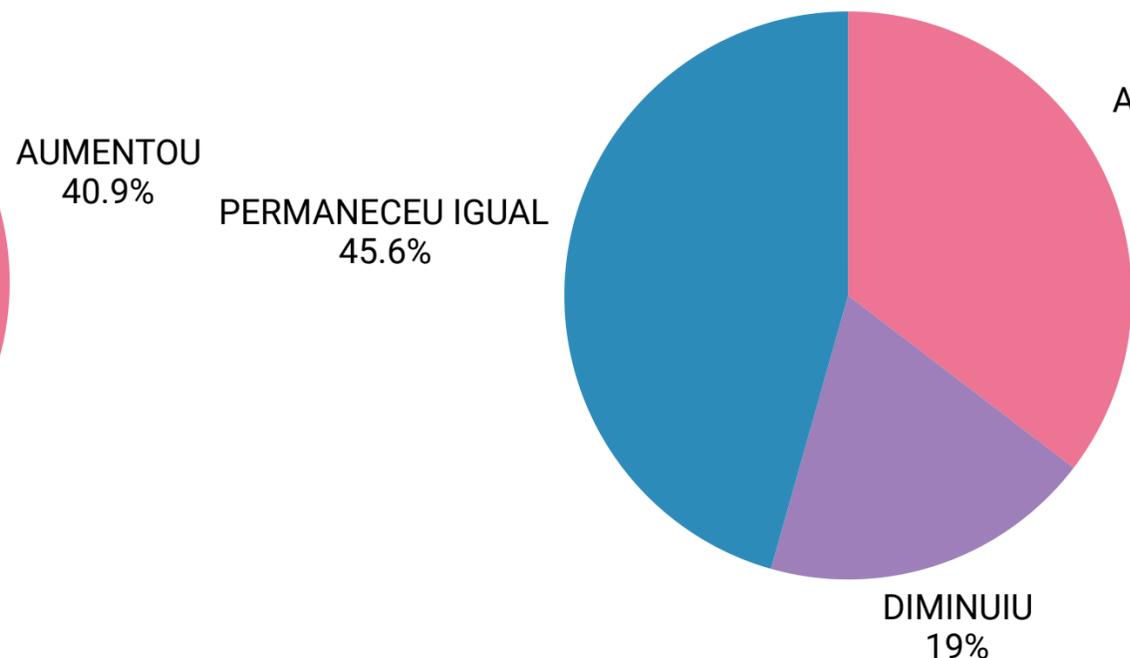
RPG de você: Resultado geral sobre sua comunidade



CONHECIMENTO



QUALIDADE



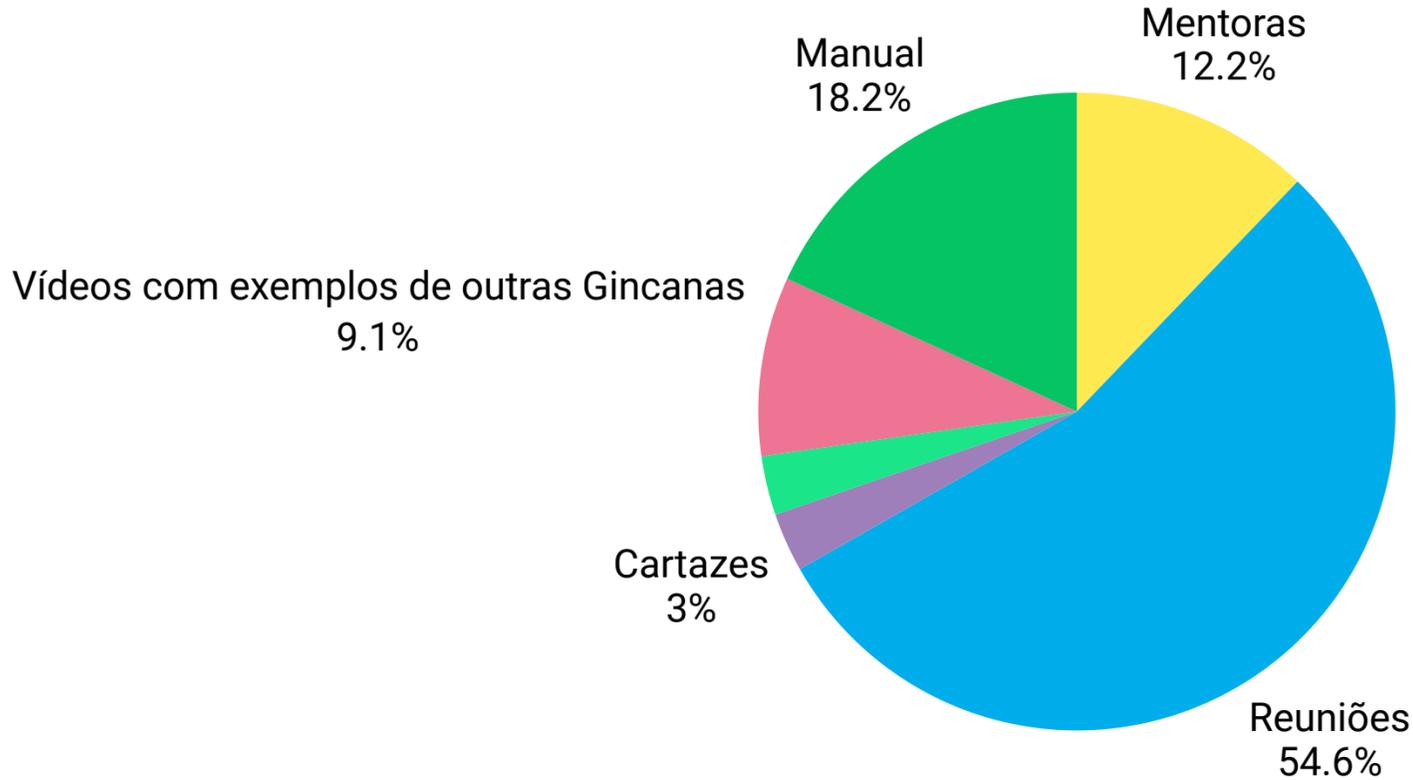
ENGAJAMENTO

De acordo com os jovens participantes, a Gincana contou com o envolvimento direto de **254 familiares**, **223 pessoas da comunidade** e **129 ex-alunos da escola**. Esses números evidenciam o alcance intergeracional e o poder de mobilização do projeto, que extrapolou os muros da escola e fortaleceu os laços entre estudantes, famílias e comunidade local. A presença ativa de famílias e vizinhança nas atividades fortaleceu o sentimento de pertencimento, criando pontes entre escola e território.

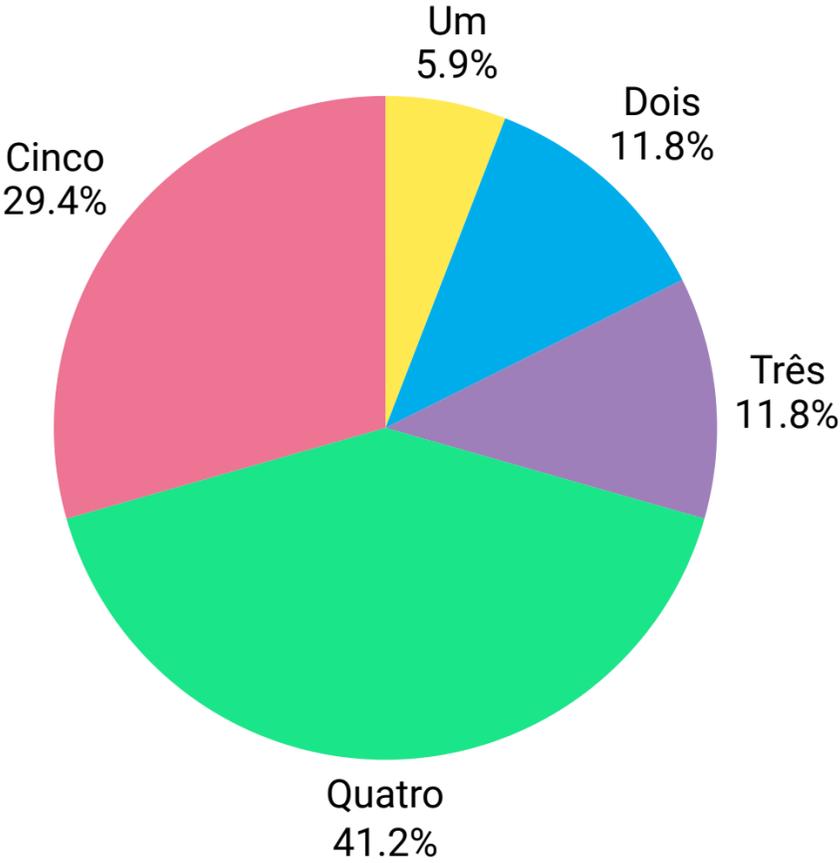
Total de RPGs: 489
Preenchidos: 343
Não preenchidos: 146

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

Quais recursos mais te auxiliaram?



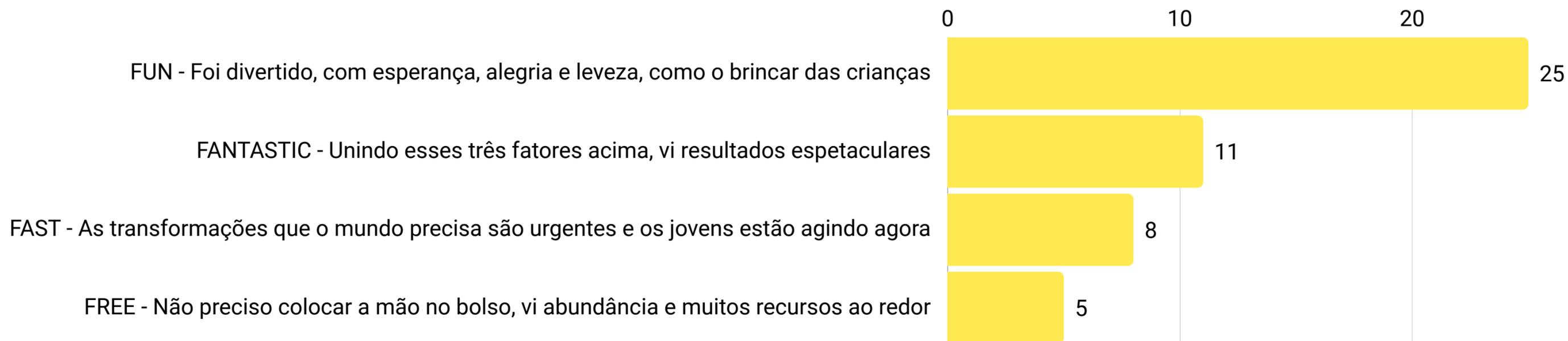
De 1 a 5, quanto você se sente transformado positivamente após participar da Jornada X?



Respondentes: 34 pessoas

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

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



Entre os princípios da Jornada X Orizon, o *FREE* — que propõe agir com criatividade e valorizar os recursos já disponíveis — foi o mais desafiador de ser trabalhado nas escolas. Sua aplicação exige uma mudança de mentalidade para superar a lógica do consumo e enxergar valor na colaboração e no reaproveitamento. Em contextos mais vulneráveis, essa virada simbólica foi ainda mais delicada. No entanto, ao longo do processo, surgiram avanços significativos, como a criação de jogos com materiais recicláveis, hortas revitalizadas e bazares autogeridos, mostrando que, com escuta ativa e valorização dos saberes locais, é possível transformar o pouco em muito.



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

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

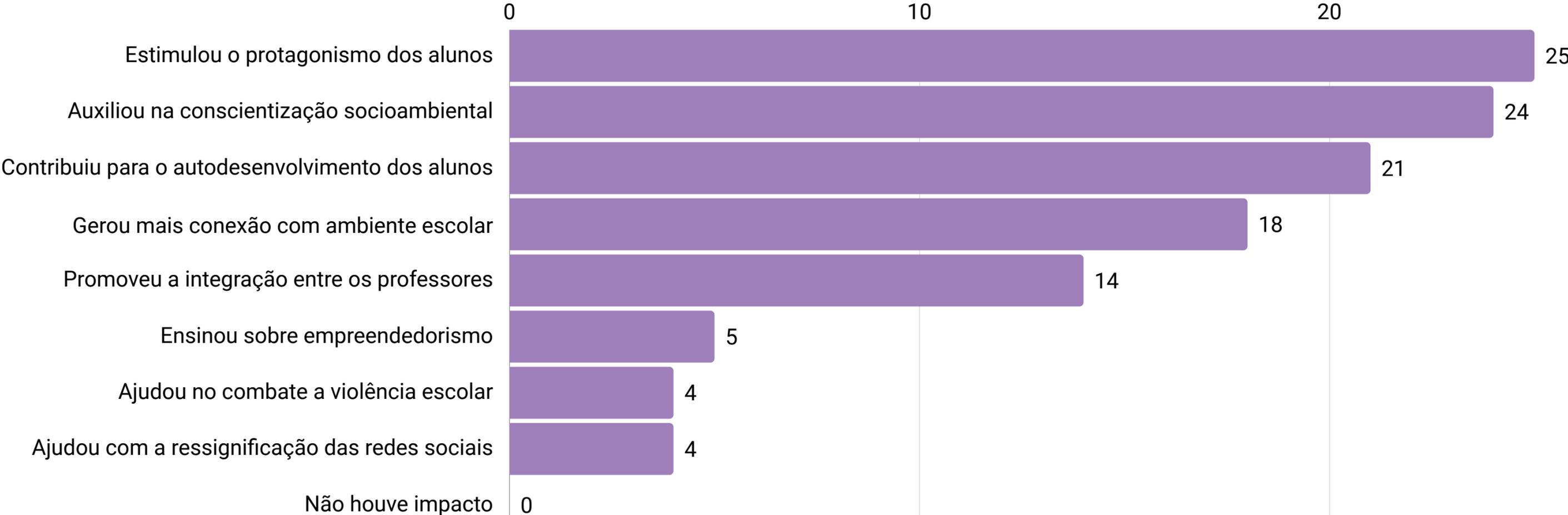
- **Protagonismo e engajamento juvenil.** Exemplo: “O envolvimento dos alunos no processo inteiro. Isso é a prova de um protagonismo juvenil efetivo.”
- **Fortalecimento da cooperação e da união.** Exemplo: “A união dos alunos em prol de um objetivo comum com ações concretas.”
- **Desenvolvimento da consciência ambiental.** Exemplo: “Desenvolver a consciência ambiental nos estudantes, pois antes da Jornada X uma parte deles não sabia o que era resíduos eletrônicos e economia circular.”
- **Participação e envolvimento da comunidade escolar.** Exemplo: “A movimentação da escola como um todo e a participação da comunidade.”
- **Alegria, pertencimento e motivação.** Exemplo: “A alegria das crianças e jovens.”

Os impactos



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

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

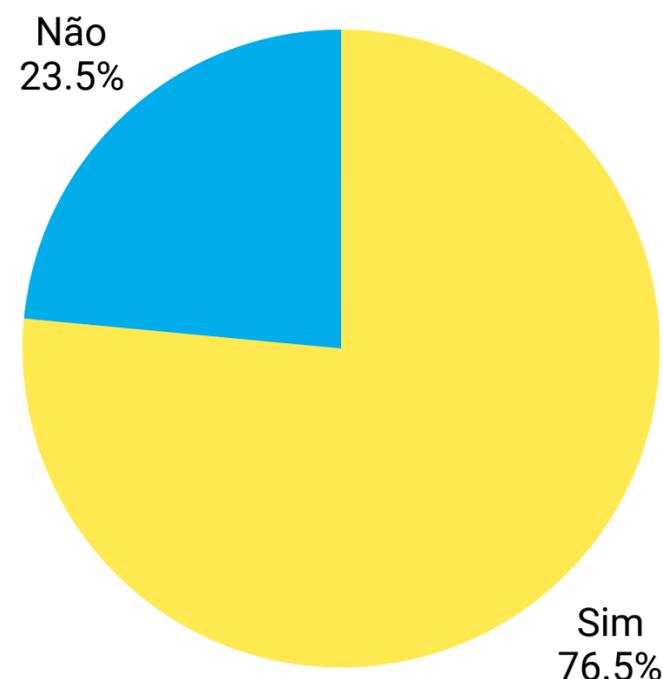


Respondentes: 34 pessoas



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

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



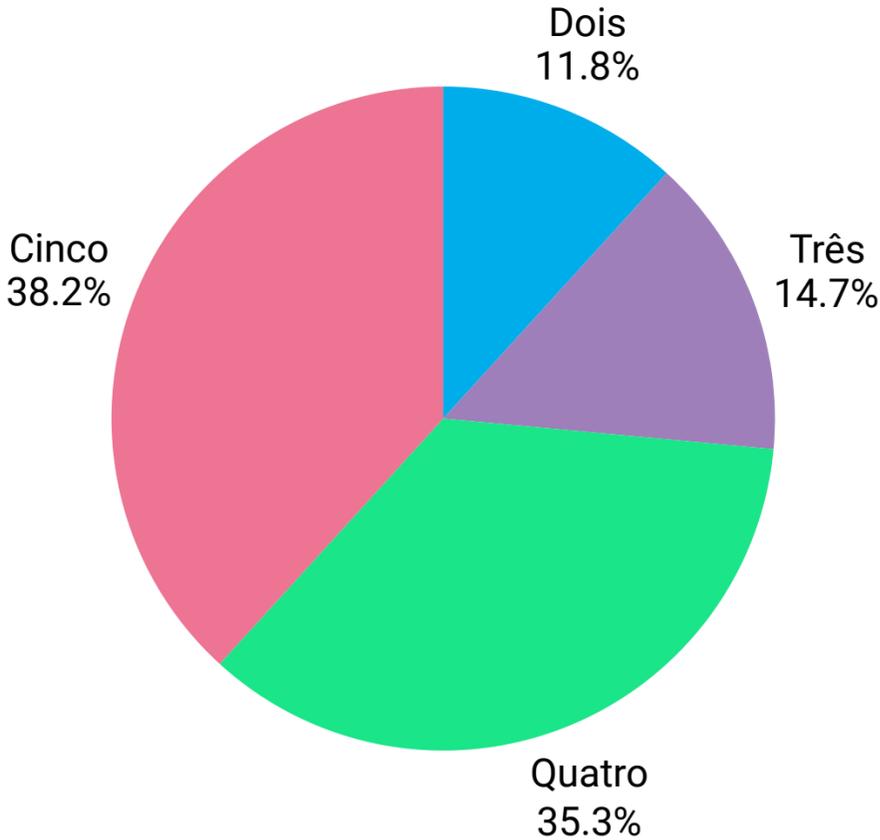
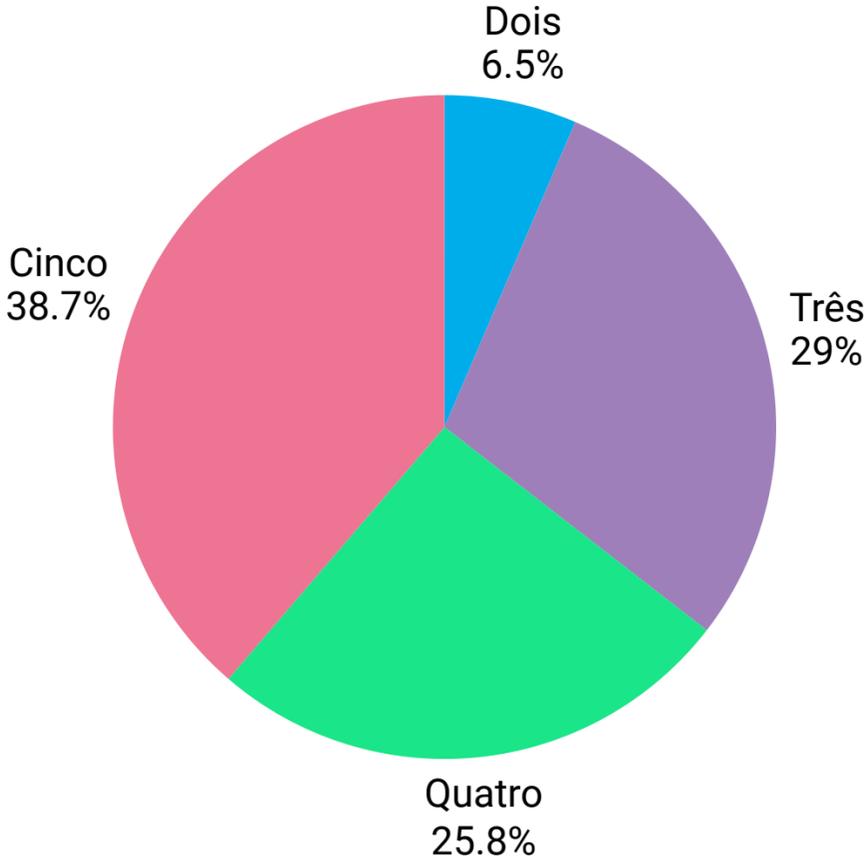
Qual foi a transformação que você notou?
(Análise das respostas abertas)

- **Fortalecimento da consciência ambiental.** Exemplo: “Despertar para a conscientização ambiental com relação à destinação do resíduo eletrônico, moda circular e jardinagem com reaproveitamento de pneus.”
- **Desenvolvimento do protagonismo juvenil.** Exemplo: “Desenvolvimento de habilidades e compromisso com o evento.”
- **Aumento da união, respeito e empatia nas relações.** Exemplo: “Conscientização e respeito à opinião alheia.”
- **Maior engajamento e participação na vida escolar.** Exemplo: “Alunos com muitas faltas estão sendo muito presentes pós-Jornada.”
- **Descoberta de talentos e caminhos profissionais.** Exemplo: “Alguns dos alunos da mídia se encontraram como profissionais da comunicação.”

De acordo com o formulário final aplicado, a **comissão e os game masters** das seis instituições 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.

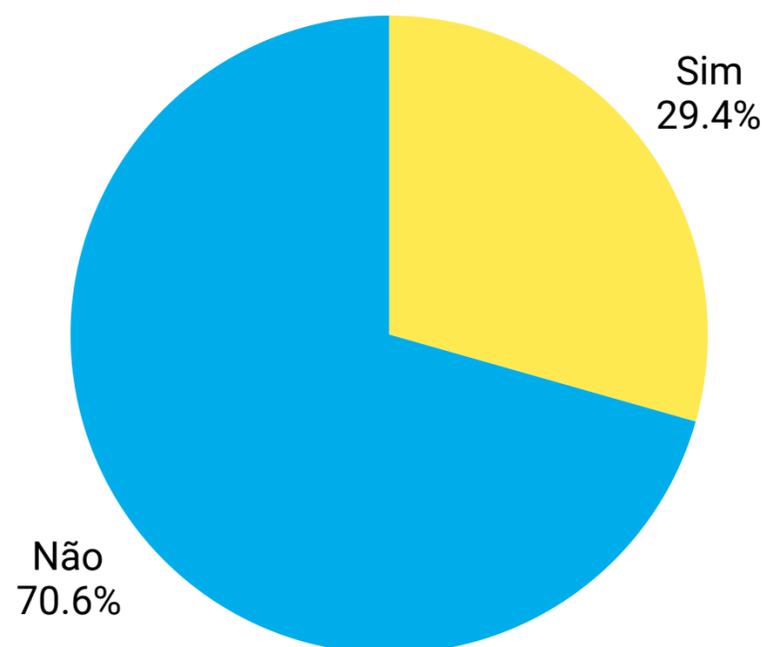


Respondentes: 34 pessoas



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

A escola firmou parcerias com alguma organização local durante a Jornada?

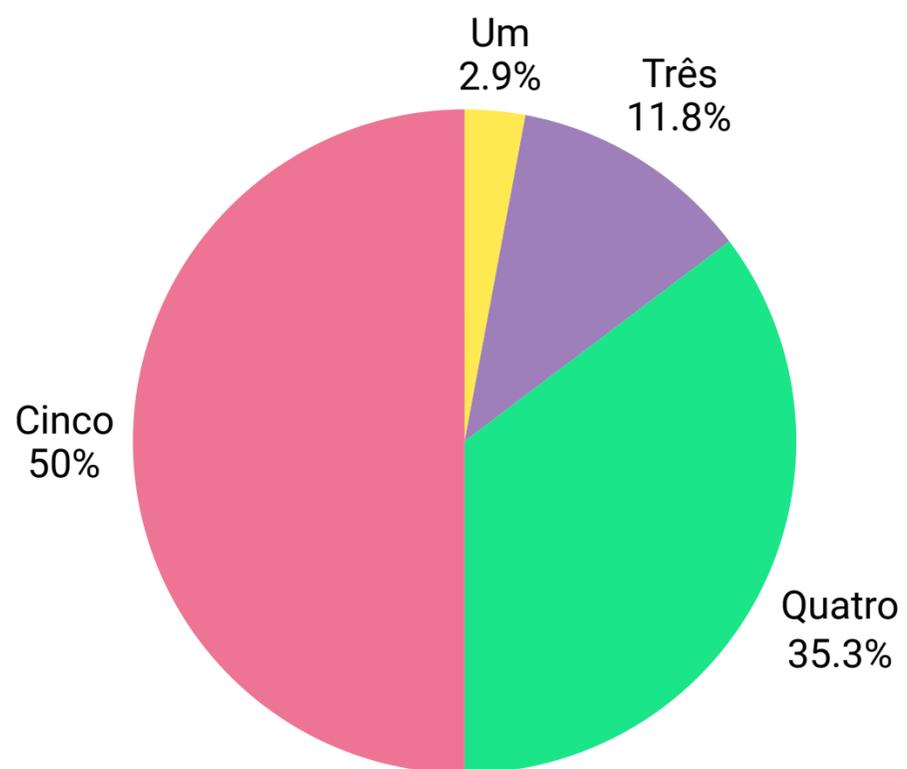


A Jornada X promoveu a transformação da escola ou de algum lugar no entorno? Se sim, o que foi feito? (Análise das respostas abertas)

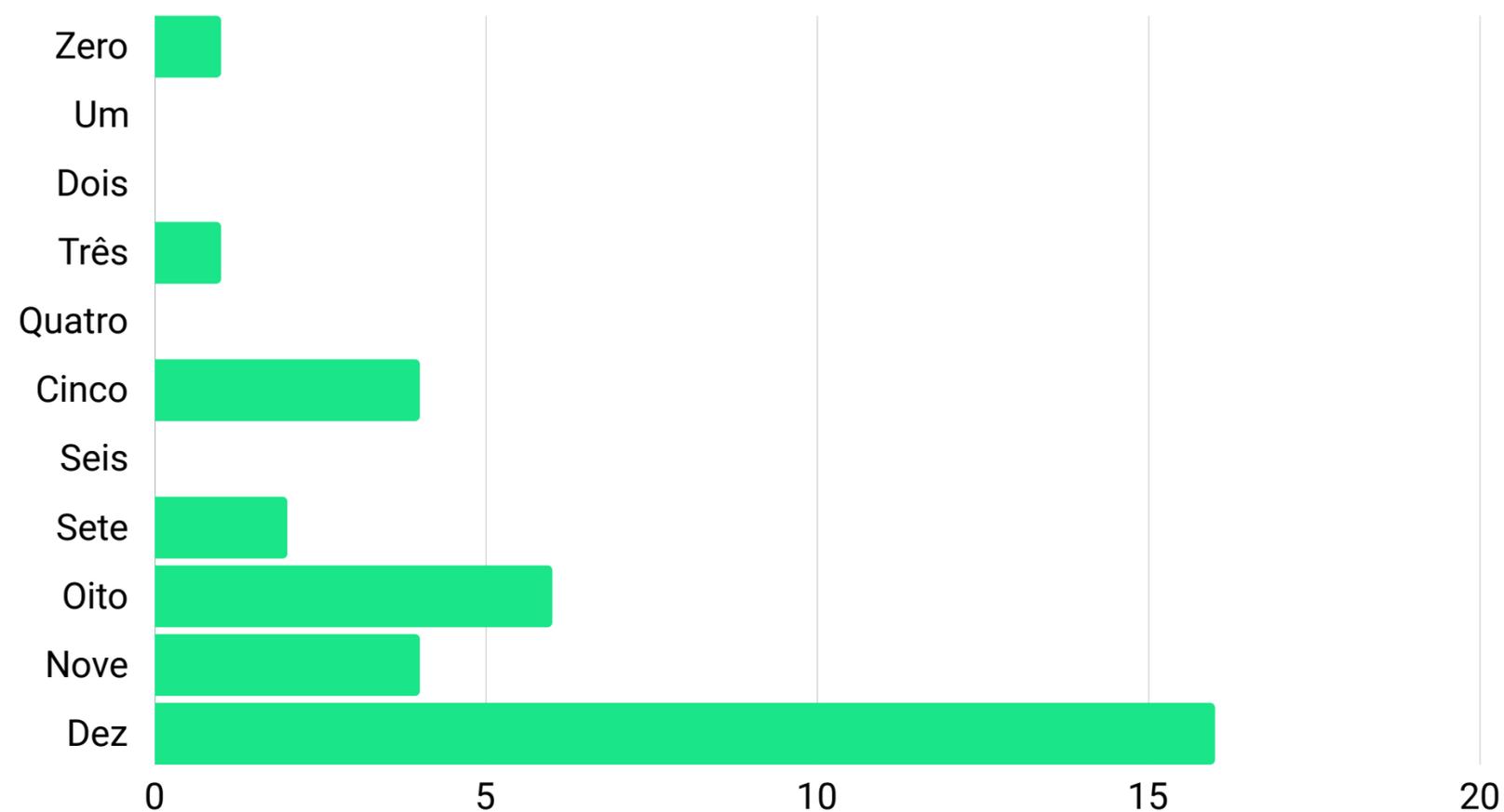
- **Conscientização ambiental e cuidado com o espaço escolar.** Exemplo: “A comunidade entendeu a importância de questões de sustentabilidade.”
- **Transformação de espaços físicos e valorização do ambiente escolar.** Exemplo: “Restauramos o espaço de leitura da escola e ajudamos o asilo.”
- **Mudança de comportamento e valorização das relações.** Exemplo: “Transformação na escola. Mudanças de comportamento, despertar para consciência ecológica, valorização e respeito às relações.”
- **Criação de ações com potencial de continuidade.** Exemplo: “A coleta de lixo eletrônica que vai continuar sendo feita e a arborização da escola.”
- **Aprendizado significativo e engajado.** Exemplo: “Trouxe o lúdico para as atividades.”

De acordo com o formulário final aplicado, a **comissão e os game masters** das seis instituições 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?



Respondentes: 34 pessoas



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

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

- **Aprofundamento da formação e contato direto com estudantes:** “Minha sugestão é de que haja um contato maior da parte da LiveLab com os estudantes, para que eles possam entender melhor o panorama e a proposta da gincana.”
- **Reforçar o caráter cooperativo da gincana, e não competitivo:** “Enfatizar ainda mais que não é uma atividade de competição e usar exemplos para ilustrar.”
- **Reestruturação do cronograma e do modelo de duração do projeto:** “O modelo flash poderia ser revisto, levando em consideração as outras demandas das escolas.”
- **Reconhecimento mais concreto e simbólico dos estudantes e escolas:** “Sugerimos apenas que haja um reconhecimento, valorização de modo mais concreto (troféu pra escola, por exemplo, ou medalhas para os alunos).”
- **Manutenção da parceria e ações pós-Gincana:** “Manter a parceria com a escola enviando ações para que possamos realizar, como um desafio.” e “Educação continuada sobre meio ambiente em todas as escolas e projetos sociais.”

A group of children in blue shirts are playing soccer on a grassy field. A large globe is being used as a ball. The children are gathered around the globe, some reaching up to touch it. The background shows a soccer goal and a dense line of trees under a clear blue sky.

Melhoria e inovação



Ao final da edição anterior da Jornada X Orizon, foram sugeridas diversas melhorias com o objetivo de aprimorar o projeto. Abaixo, destacamos os avanços realizados e os pontos que seguem como oportunidades para as próximas edições:

Realizadas:

- Reuniões de acompanhamento: possibilidade de ter acompanhamento remoto; avaliação do projeto ao longo das etapas.
- 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.
- 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 a participação de mais estudantes nas provas; pensar em questões técnicas com som e microfone; incluir a participação mais efetiva das pessoas especialistas durante a jornada e no dia da Gincana.
- Metodologia: repensar o princípio "*fast*" quando se fala de adultos; realizar a missão 05 no dia seguinte da Gincana com a equipe presente.

Não realizadas:

- 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.
- Oficinas: Divulgar melhor as oficinas; trazer mais pessoas para esse momento; pensar em pequenos vídeos sobre a temática (pílulas) que pudessem ser compartilhadas entre os alunos; ter mais de uma oficina para aprofundar a temática.

Para as próximas edições:

- 1. Realizar diagnóstico presencial nas escolas antes do início da Jornada:** A ausência de uma visita inicial dificultou a leitura do território e a identificação prévia de fragilidades e potências de cada escola. A visita presencial ajudaria a alinhar expectativas, fortalecer vínculos e evitar atrasos do cronograma. Recomenda-se retomar o diagnóstico presencial e garantir o engajamento das instituições desde o início do ano letivo.
- 2. Reavaliar o uso do aplicativo e propor alternativas estruturadas:** A ausência do app em 2025, por força da nova legislação (Lei nº 15.100/2025), exigiu um alto volume de adaptações (formulários paralelos, documentos soltos, excesso de reuniões). Para as próximas edições, é importante negociar a viabilidade de um app adaptado à lei ou desenvolver ferramentas unificadas de acompanhamento e coleta de dados.
- 3. Reforçar a formação direta com estudantes e garantir espaços de escuta:** Foi evidente o desejo e a necessidade de uma relação mais direta entre a LiveLab/Instituto e os jovens. Para ampliar o engajamento e o entendimento do propósito da Jornada, sugerem-se ações presenciais ou online específicas com as Ligas e Agentes X.
- 4. Trabalhar mais intencionalmente a proposta pedagógica do RPG e o espírito não competitivo da gincana:** O RPG e a estrutura de avaliação geraram dúvidas e interpretações equivocadas, especialmente no preenchimento de pontuações. Além disso, alguns grupos ainda entenderam a gincana como competição, gerando frustrações.
- 5. Prever reconhecimento simbólico e materiais sustentáveis para as premiações:** A entrega de medalhas, certificados ou troféus simbólicos feitos com materiais recicláveis pode valorizar o esforço dos jovens e reforçar os princípios do projeto.
- 6. Ampliar o investimento por escola e incluir orçamento para continuidade:** O valor por escola poderia ser revisto, buscando mais equilíbrio entre as responsabilidades da equipe, das escolas e do Instituto, especialmente quando há entregas duradouras (hortas, revitalizações, etc).

Conclusão e Agradecimentos





Conclusão

A Jornada X Orizon 2025 demonstrou, mais uma vez, seu potencial transformador ao mobilizar seis instituições em torno da educação socioambiental, do protagonismo juvenil e da ação coletiva. Com metodologias criativas e colaborativas, os(as) jovens protagonizaram mudanças reais em suas escolas e comunidades, como a revitalização de espaços, criação de ecopontos e desenvolvimento de projetos sustentáveis.

O projeto também fortaleceu vínculos entre estudantes, professores e famílias, promovendo um ambiente de cooperação, pertencimento e empatia. Ao mesmo tempo, trouxe aprendizados importantes, como a necessidade de maior contato direto com os(as) jovens, melhoria nos instrumentos de acompanhamento e valorização simbólica dos participantes.

A parceria entre Instituto Orizon Social, LiveLab e as instituições participantes amadureceu, apontando caminhos promissores para o futuro. A Jornada provou que, com confiança nos jovens e apoio das comunidades, a escola pode ser um verdadeiro espaço de transformação

Agradecimentos

Agradecimentos especiais ao Instituto Orizon Social e ao Grupo Orizon pela confiança e parceria na realização de mais uma edição da Jornada X Orizon. Estendemos nossa gratidão às Secretarias de Educação e de Meio Ambiente das cidades de João Pessoa (PB), Tremembé (SP) e Aparecida de Goiânia (GO), pelo apoio institucional e pelo compromisso com a educação transformadora. Nosso reconhecimento também às mentoras Adriana Fabri e Sônia Pelegrini, que conduziram o processo com sensibilidade e dedicação, e às seis escolas e instituições participantes, que tornaram a Jornada X Orizon 2025 possível e transformadora.

live lab

INOVAÇÃO SOCIAL