

ANO 2025

JORNADA
FREE • FAST • FUN • FANTASTIC



OBJETIVO GERAL

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

Fortalecer as ações de voluntariado na Roche e seu compromisso com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 da ONU.

Promover a prevenção pelo aprendizado ativo e protagonismo jovem, com vivência de novos paradigmas e transformações pessoais e do local.

OBJETIVO ESPECÍFICO

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

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

Promover o engajamento dos jovens com temas que influenciam em sua qualidade de vida, por meio de metodologia ativa gamificada.

SUMÁRIO

1. Glossário
2. Histórico do Projeto
3. A Metodologia
4. A Mentoria
5. Os Encontros
6. Os Impactos
7. Melhoria e Inovação
8. Conclusão e Agradecimentos

Glossário



Agentes X: Jovens de todo o Brasil que aceitaram o Chamado para jogar e liderar a Jornada X.

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.

4 Fs: os valores-princípios fundantes do Multiverso X e que devem nortear toda e qualquer ação:

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

Histórico do projeto

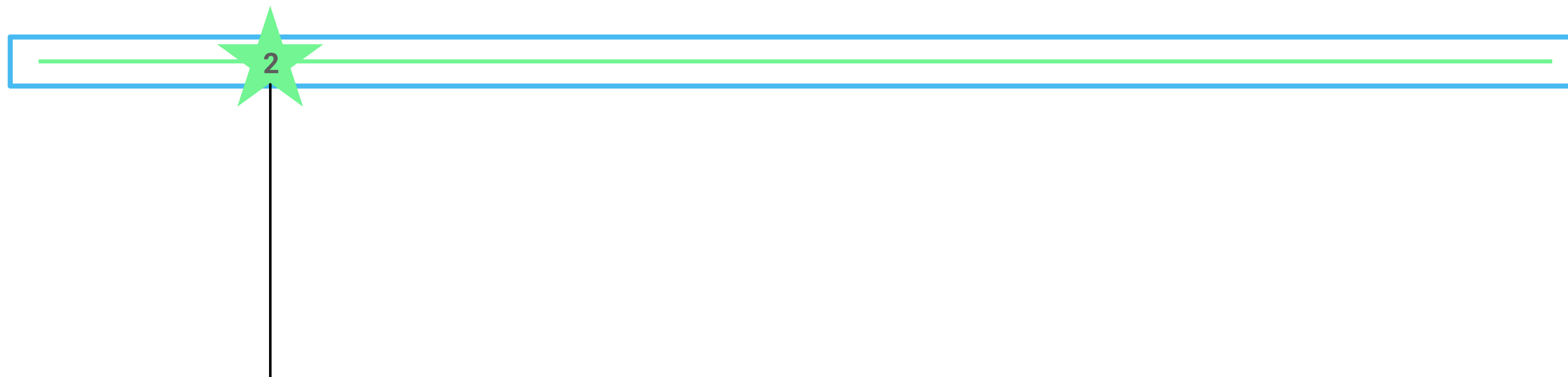




PRIMEIRO ANO DE PARCERIA

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

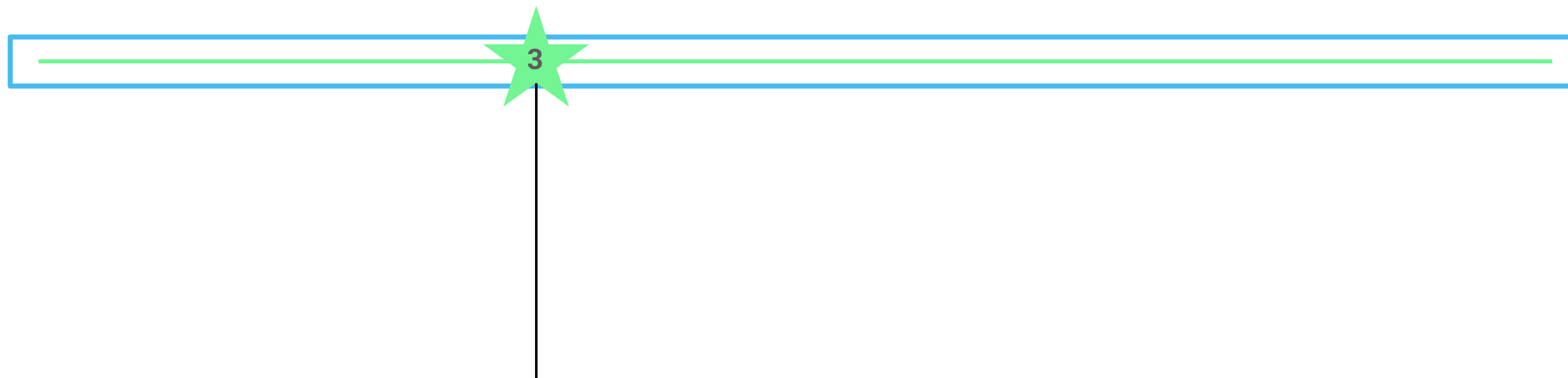




SEGUNDO ANO DA PARCERIA

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





TERCEIRO ANO DA PARCERIA

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

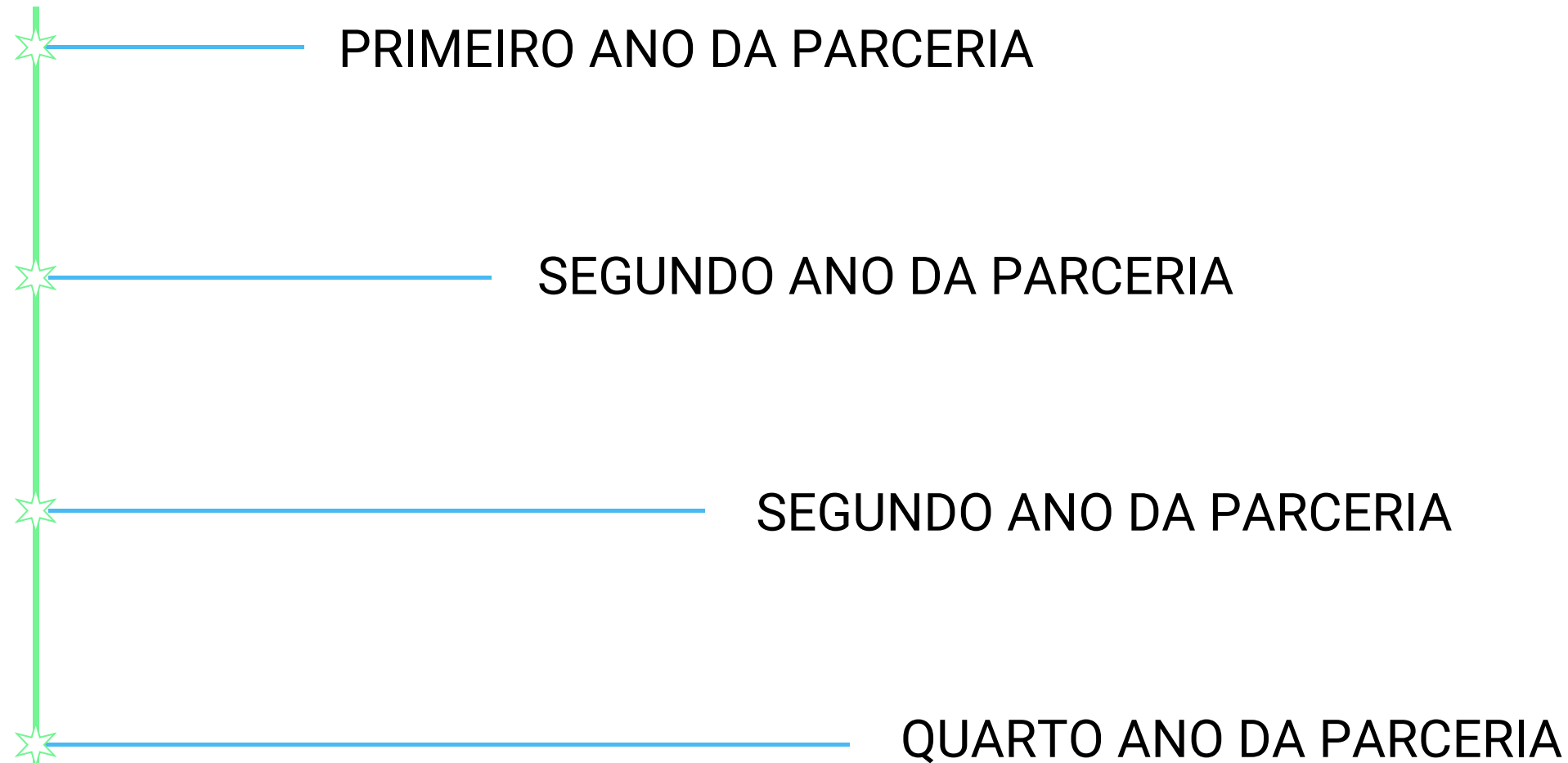




QUARTO ANO DA PARCERIA

Em 2025, o projeto foi realizado no Instituto Reciclar, no Jaguaré, em São Paulo (SP). A partir dos aprendizados das edições anteriores, o jogo foi atualizado e ampliado, aprofundando o foco na qualidade de vida e na prevenção de doenças crônicas não transmissíveis. Também foram trabalhados os temas tabagismo, consumo de álcool, sedentarismo e alimentação inadequada, com missões renovadas e conectadas à realidade e aos desafios atuais locais dos participantes.

Histórico do PROJETO



Ao longo de quatro anos, o projeto já **impactou diretamente mais de 500 pessoas e mais de 2 mil indiretamente**, promovendo conscientização, aprendizado prático e a adoção de hábitos mais saudáveis. A cada edição, fortalecemos nosso compromisso com a prevenção de doenças crônicas não transmissíveis e com a melhoria contínua da qualidade de vida dos participantes, consolidando uma atuação transformadora e de longo alcance



A metodologia



A metodologia



A Jornada X é baseada na **metodologia própria da LiveLab**, cofundada pelo Edgard Gouveia Jr., desenvolvida e aprimorada ao longo de **11 anos de atuação** e aplicada em mais de **90 mil jovens** na América Latina. Essa metodologia é reconhecida por sua capacidade de adaptação a diferentes realidades, territórios e problemáticas, mantendo sua essência participativa, criativa e orientada à inovação social.

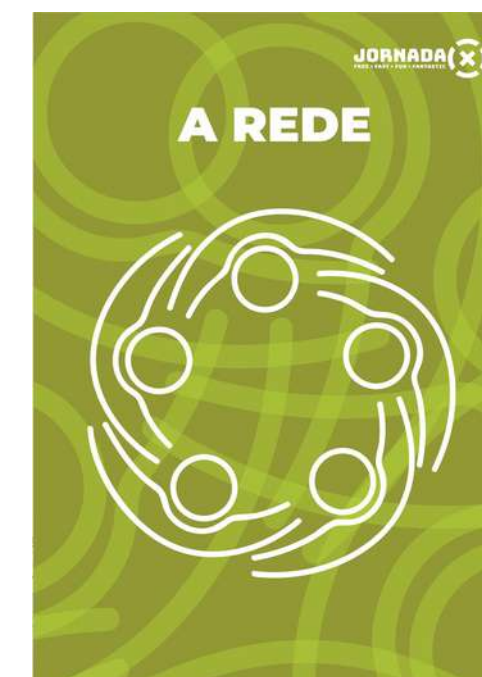
Inspirada nas competências da **BNCC**, nos 17 **ODS** da Agenda 2030 e no relatório *Reimaginar nossos futuros juntos* da **Unesco**, a metodologia promove educação integral, protagonismo juvenil, consciência socioambiental e visão de futuro.

Guiada pelos princípios **FREE, FAST, FUN & FANTASTIC**, a Jornada transforma aprendizagem em ação por meio de 7 missões que utilizam linguagem jovem, redes sociais,

desafios gamificados e trabalho em equipe para gerar engajamento real.

Em parceria com a Roche, esta edição foi ressignificada para aprofundar a compreensão dos jovens sobre os desafios e soluções relacionados às **Doenças Crônicas Não Transmissíveis (DCNTs)** no contexto onde vivem. Ao longo da Jornada, os participantes identificam a problemática, ativam suas redes, pesquisam informações e constroem soluções aplicáveis ao seu próprio contexto, desenvolvendo autonomia e senso de impacto real.

A metodologia LiveLab combina **narrativa, gamificação e experiências colaborativas** para tornar o aprendizado vivencial, significativo e transformador, estimulando cada jovem a reconhecer seu papel como agente de mudança na própria vida e na comunidade.



Na Missão **Agente X**, convocamos os jovens líderes indicados pela instituição, após a LiveLab identificar o perfil mais adequado para a Jornada X. Em seguida, na Missão **Liga X**, os participantes formam suas equipes, reforçando que na Jornada ninguém caminha sozinho. Na Missão **Busca Implacável**, eles identificam os quatro desafios relacionados às DCNTs presentes em seu território. A Missão **O Antídoto** marca o início da criação de soluções, quando as equipes começam a elaborar ideias para enfrentar esses desafios. Na Missão **A Rede**, os jovens ampliam sua capacidade de ação convidando pessoas da comunidade e especialistas da temática para integrar sua rede de apoio. A Missão **A Ação** é o momento em que desenham, testam e implementam suas soluções no próprio território. Por fim, na Missão **Evolução**, os participantes reconhecem seu crescimento pessoal, avaliam o impacto alcançado e projetam como a experiência pode continuar fortalecendo transformações no futuro.

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

- No **primeiro ano**, os voluntários participaram como árbitros das provas da gincana, com uma atuação pontual e presencial, avaliando as atividades propostas e garantindo a transparência e o engajamento da competição.
- No **segundo ano**, os voluntários assumiram o papel de especialistas, contribuindo diretamente para o desenvolvimento das soluções criadas pelos jovens. Nesse formato, participaram presencialmente em dois encontros, orientando e inspirando os jovens.
- No **terceiro ano**, demos um passo além ao capacitar os voluntários como Game Masters, um papel central e desafiador.
- **Neste ano**, mantivemos o formato da edição anterior, ampliando a frequência dos encontros presenciais entre os game masters e os jovens para fortalecer o vínculo.

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

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

Formação de Game Master:

- Fase 1: Game Master e o Universo X
- Fase 2: Game Master e o Poder da Juventude
- Fase 3: Game Master e o Futuro do Planeta
- Fase 4: Game Master em Ação

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: no início da Jornada X e no último encontro da Jornada X, 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 nesse relatório final.**

UM RPG DE VOCÊ

Jornada X DCNTs

Nome: _____ Liga: _____

Idade: _____ Tipo de participação - jogador(a) ou Game Master: _____

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: ○ ○ ○

A mentoria



A Jornada X foi estruturada a partir de um processo de mentoria contínua, composto por **8 encontros presenciais**, realizados no Instituto Reciclar, e **suporte online interino** entre os encontros, direcionado tanto aos jovens participantes quanto aos voluntários da Roche. Esse formato híbrido permitiu acompanhamento próximo, orientações constantes e apoio ao desenvolvimento das atividades, garantindo coerência metodológica e sustentação do engajamento ao longo de toda a Jornada.

Nos encontros presenciais, a **mentoria teve papel central na condução das etapas do projeto**, no estímulo ao protagonismo juvenil e no apoio à construção das soluções desenvolvidas pelas Ligas. Já no acompanhamento online, o suporte se deu por meio de orientações, esclarecimento de dúvidas, devolutivas sobre os avanços dos projetos e apoio aos Game Masters, fortalecendo a segurança dos voluntários em sua atuação junto aos jovens. Segundo a mentora, o maior impacto da Jornada X no Instituto Reciclar foi o compromisso demonstrado pelos jovens ao longo do processo e a qualidade das entregas finais, que superaram as expectativas iniciais.

“Para mim, o maior impacto da Jornada X no Instituto Reciclar foi ver o compromisso dos jovens com as atividades propostas e a qualidade dos trabalhos desenvolvidos e apresentados ao final do processo. Os jovens me surpreenderam positivamente ao longo da Jornada.”

“Acredito que a Jornada teve papel fundamental para falar e conscientizar os jovens sobre assuntos que ainda hoje são tabus na sociedade como o alcoolismo e o tabagismo. Tratar esses assuntos de forma lúdica, leve e divertida é um grande desafio nos dias atuais com as novas gerações e a Jornada X cumpre esse papel de forma brilhante.”

Entre os momentos mais marcantes, a mentora destacou depoimentos que revelaram a profundidade do **impacto do projeto na vida dos jovens**: *“Eu fumava pod, narguilé e fiquei com pneumonia no começo desse ano, foi horrível, pior experiência do mundo! Também fiquei internada e por isso eu não vim por muito tempo no Reciclar. Gente, não fumem por favor! É a pior coisa que vocês estão fazendo com a sua vida. Porque eu tenho 15 anos, imagina quem fuma há muito tempo. Eu comecei com 12 anos.”*

Em relação aos temas abordados, a mentora observa que o interesse dos jovens pelas Doenças Crônicas Não Transmissíveis (DCNTs) foi **construído de forma gradual**. Ao longo da jornada, o envolvimento aumentou à medida que os jovens passaram pelas etapas de pesquisa, consulta a especialistas e elaboração de soluções próprias, resultando em alto nível de engajamento ao final do projeto. De forma geral, o **processo de mentoria foi fundamental para garantir a qualidade** das experiências vividas, o desenvolvimento de competências socioemocionais e a transformação observada tanto nos jovens quanto nos voluntários envolvidos na Jornada X.



Os encontros



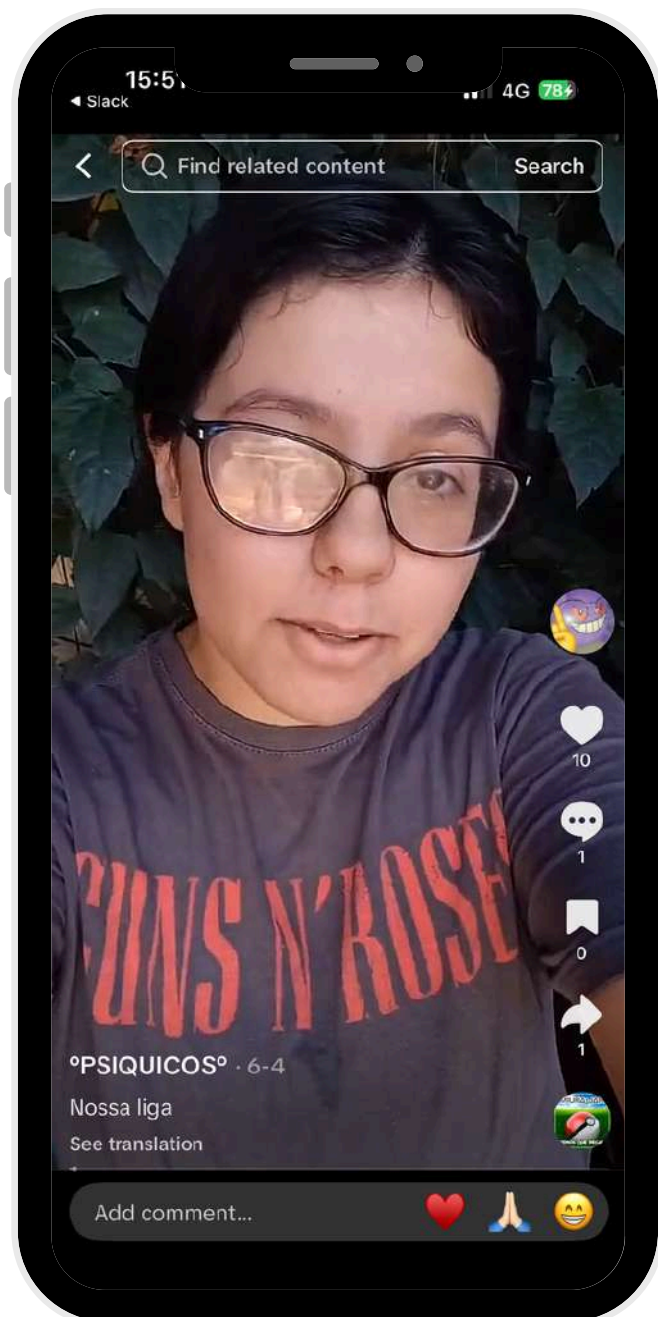
Primeiro encontro - 04 de junho

O primeiro encontro marcou o início oficial da Jornada X, com foco no acolhimento, na criação de vínculos e na apresentação da proposta do projeto. Os Game Masters recepcionaram os jovens no Instituto Reciclar, criando um ambiente de confiança e pertencimento. A abertura apresentou a parceria entre Roche, Instituto Reciclar e LiveLab, contextualizando a Jornada como uma experiência coletiva, lúdica e transformadora, centrada no protagonismo juvenil.

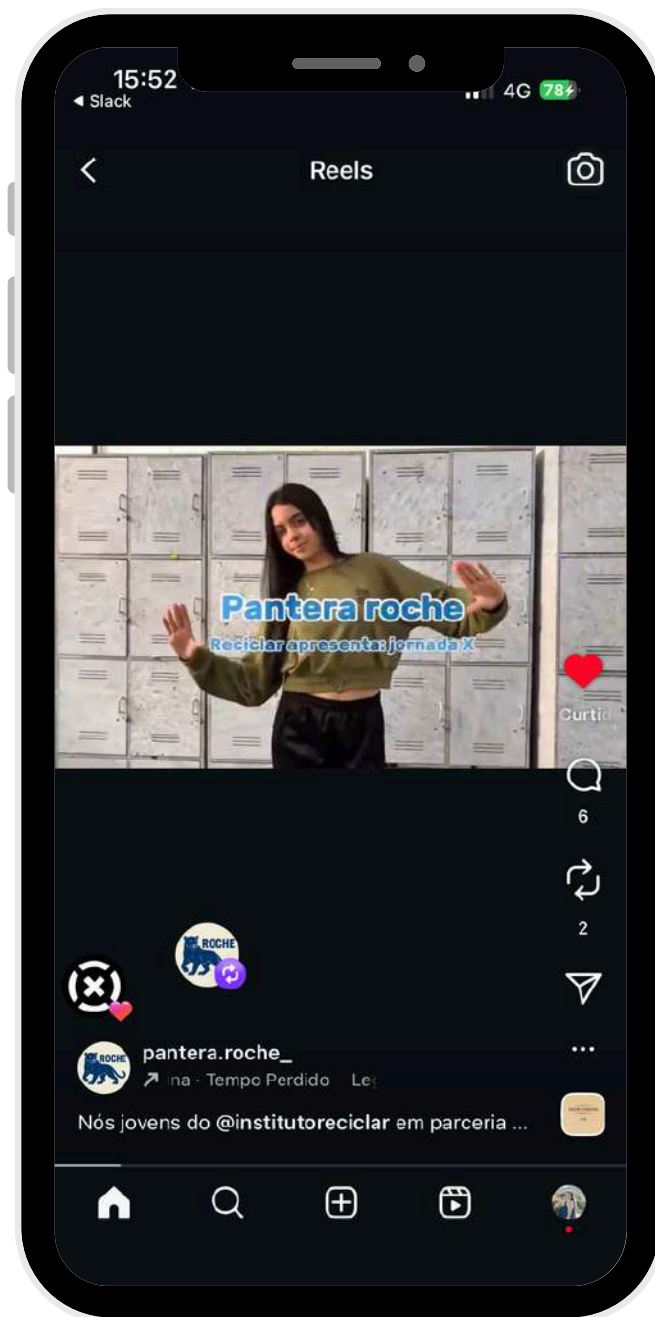
Em seguida, foi realizada a **Missão 01 – Agente X**, na qual quatro jovens foram convocados para assumir papéis de liderança, despertando senso de responsabilidade, coragem e pertencimento. A partir dessa convocação, aconteceu a **Missão 02 – A Liga X**, quando os Agentes formaram suas Ligas, convidando outros jovens e estruturando os primeiros espaços de organização coletiva, como grupos de WhatsApp e perfis de Diário de Bordo.

O encontro foi encerrado com dinâmicas de conexão humana e expressão pessoal, reforçando valores como escuta, empatia, criatividade e comunidade. A atividade “Se Permitir Ser Humano” possibilitou trocas profundas entre jovens e Game Masters, fortalecendo laços e estabelecendo as bases emocionais e coletivas da jornada. O clima final foi de entusiasmo, curiosidade e engajamento para os próximos encontros.

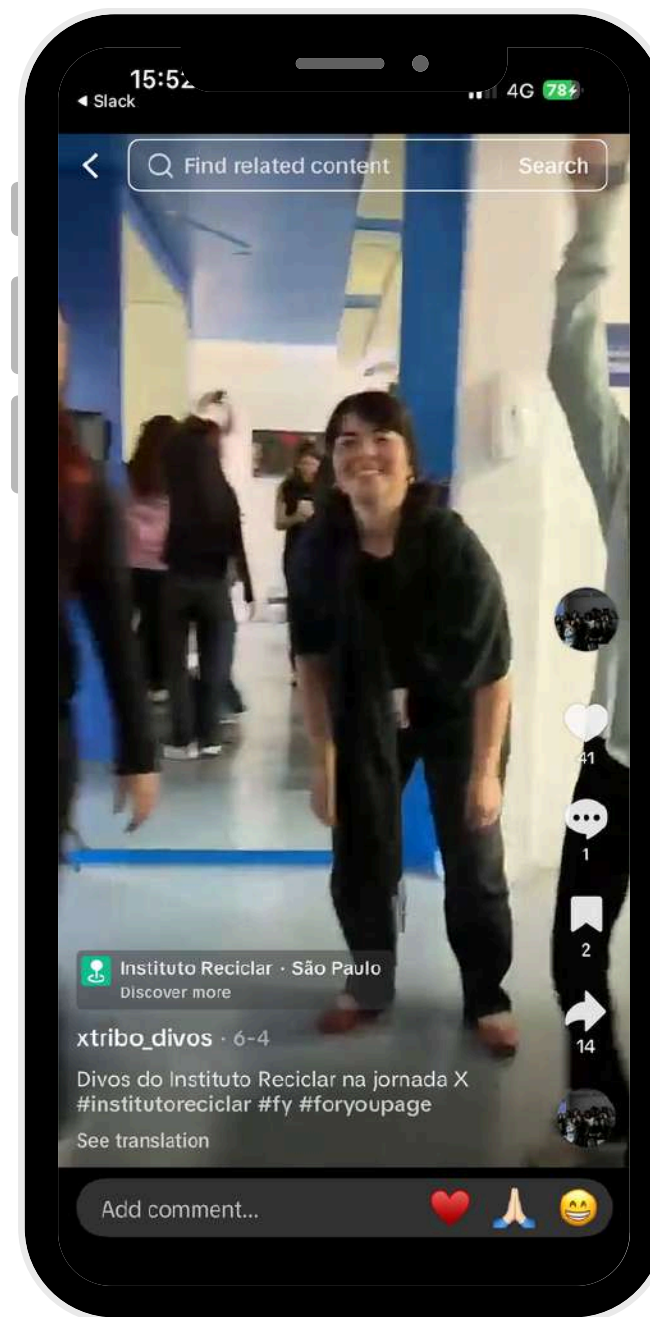
Primeiro encontro - 04 de junho



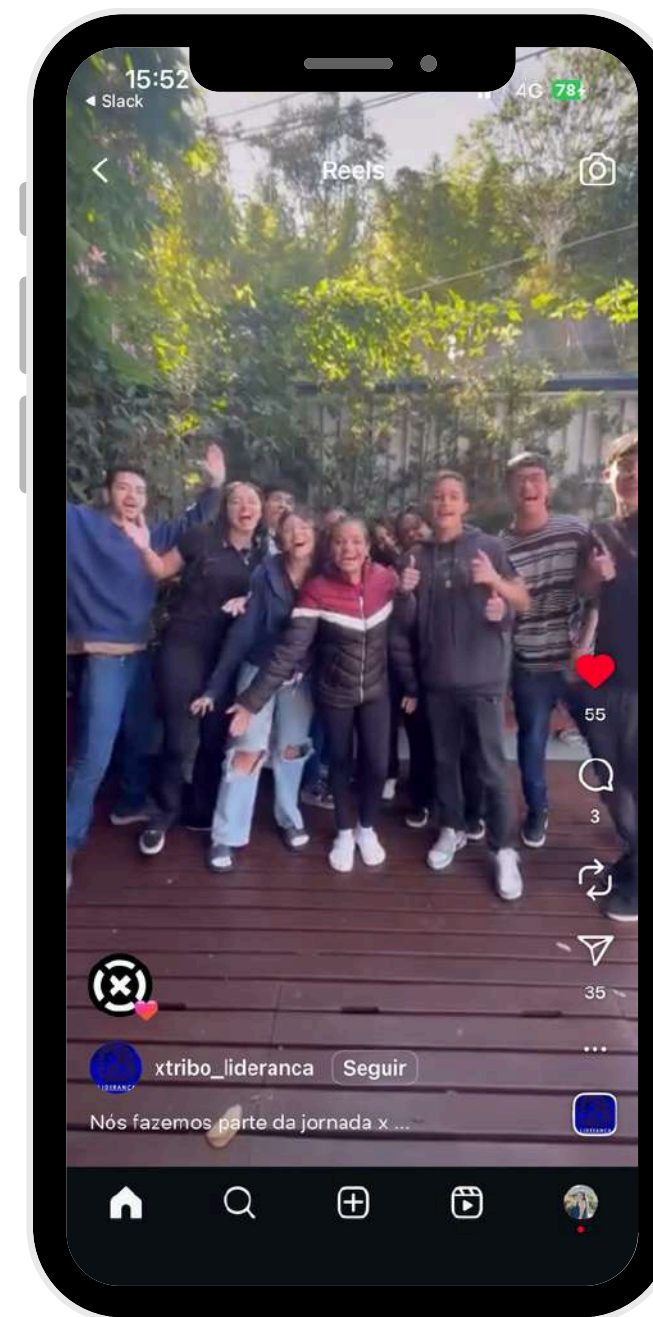
LIGA PSIQUICOS



LIGA PANTERA ROCHE



LIGA DIVOS



LIGA LIDERANÇA

Segundo encontro - 18 de junho

O segundo encontro aprofundou a temática central da Jornada X por meio de uma palestra formativa com o **Dr. João Paulo Lotufo**, que trouxe informações relevantes sobre Doenças Crônicas Não Transmissíveis (DCNTs). A atividade ampliou o repertório dos jovens, conectando ciência, saúde coletiva e realidade cotidiana, despertando questionamentos e reflexões sobre hábitos, escolhas e impactos no território.

Na sequência, os jovens iniciaram a **Missão 03 – Busca Implacável**, que teve como objetivo estimular a pesquisa ativa e crítica sobre as DCNTs. Organizados em suas Ligas, os participantes buscaram informações em vídeos, redes sociais e outros materiais digitais, exercitando o olhar investigativo e a curadoria de conteúdos relevantes.

O encontro reforçou a importância da colaboração entre jovens e Game Masters, que acompanharam as descobertas, ofereceram devolutivas e estimularam o aprofundamento das pesquisas. Esse momento consolidou a transição da curiosidade inicial para um processo mais estruturado de investigação e aprendizagem ativa.



Terceiro encontro - 13 de agosto

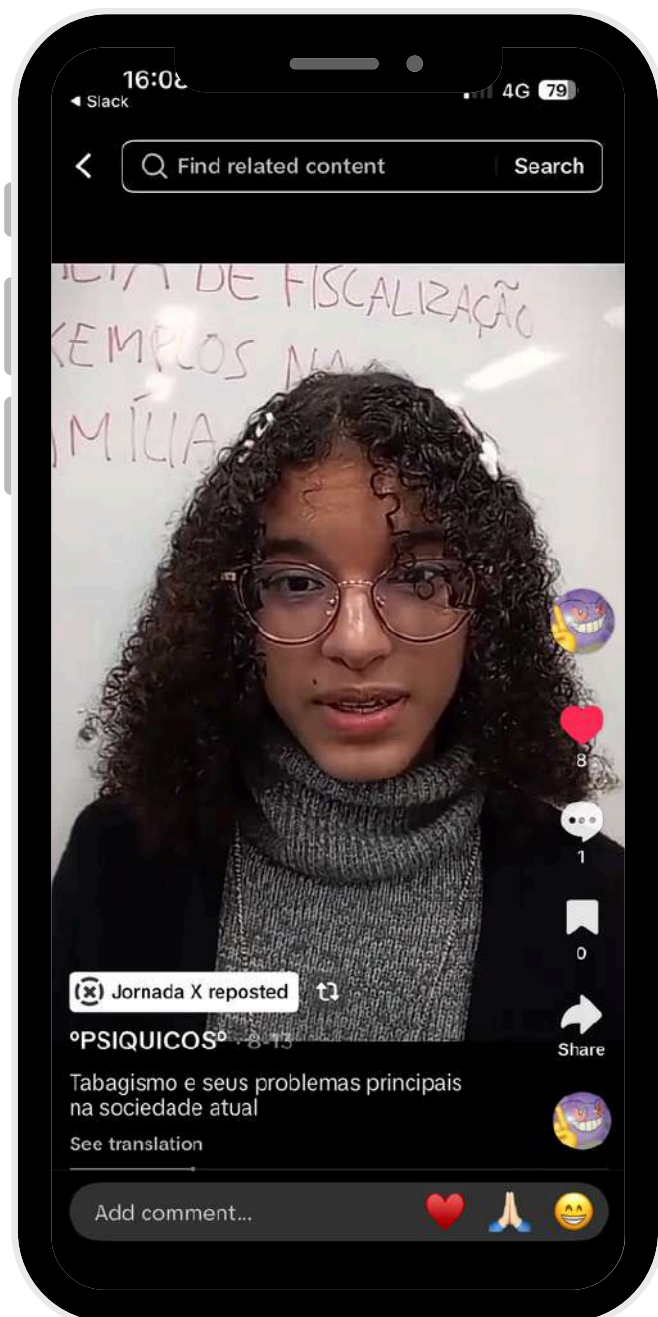


Após o **retorno das férias**, o terceiro encontro teve como foco a presença, o cuidado emocional e a retomada da Jornada. A programação começou com uma dinâmica de **respiração guiada**, que trabalhou atenção plena, regulação emocional e consciência corporal, conectando saúde mental ao cotidiano dos jovens.

Em seguida, foi aplicado o instrumento **“RPG de Você”**, que permitiu aos participantes refletirem sobre suas habilidades, percepções e características pessoais. Esse diagnóstico inicial foi pensado como base comparativa para avaliar o crescimento individual ao longo da Jornada X, reforçando a dimensão de autoconhecimento do projeto.

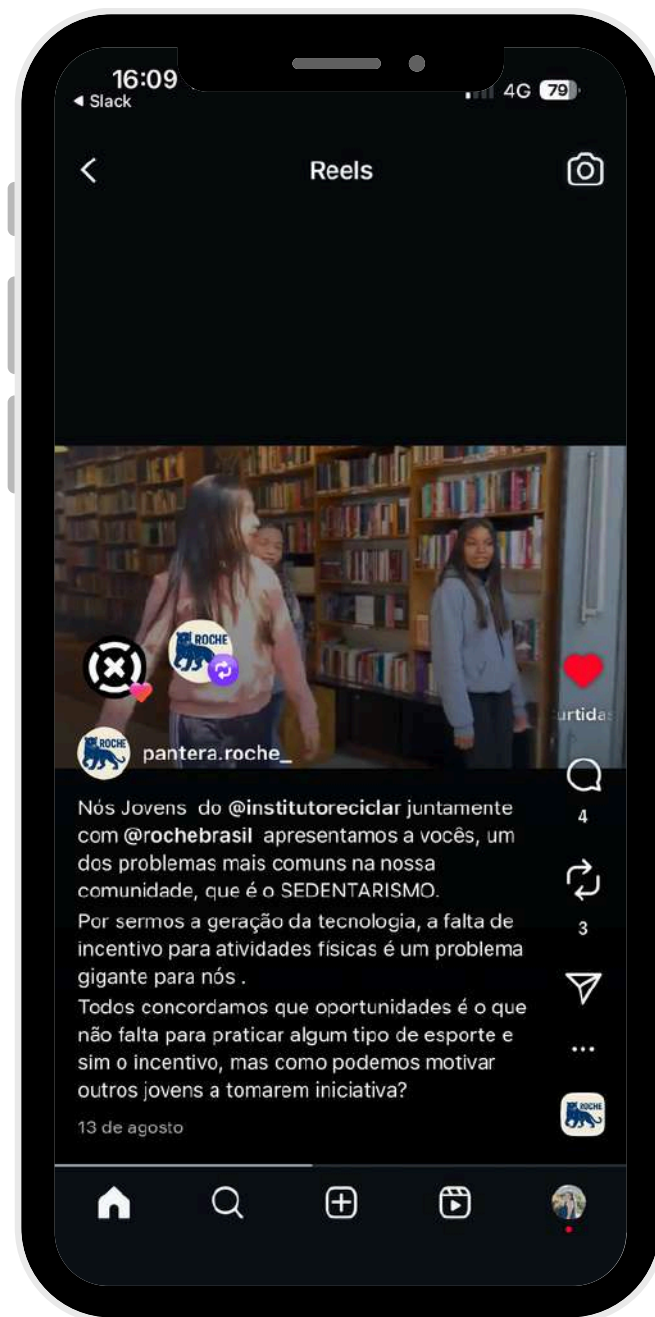
Na segunda parte do encontro, os jovens **retomaram a Missão 03 e avançaram para a Missão 04 – O Antídoto**. Cada Liga escolheu um desafio relacionado às DCNTs, mapeou como ele se manifesta em seu território e produziu registros audiovisuais para o Diário de Bordo. O encontro foi encerrado com rodas de escuta com os Game Masters, fortalecendo o acompanhamento próximo e o alinhamento coletivo.

Terceiro encontro - 13 de agosto



LIGA PSIQUICOS

Tema: Tabagismo



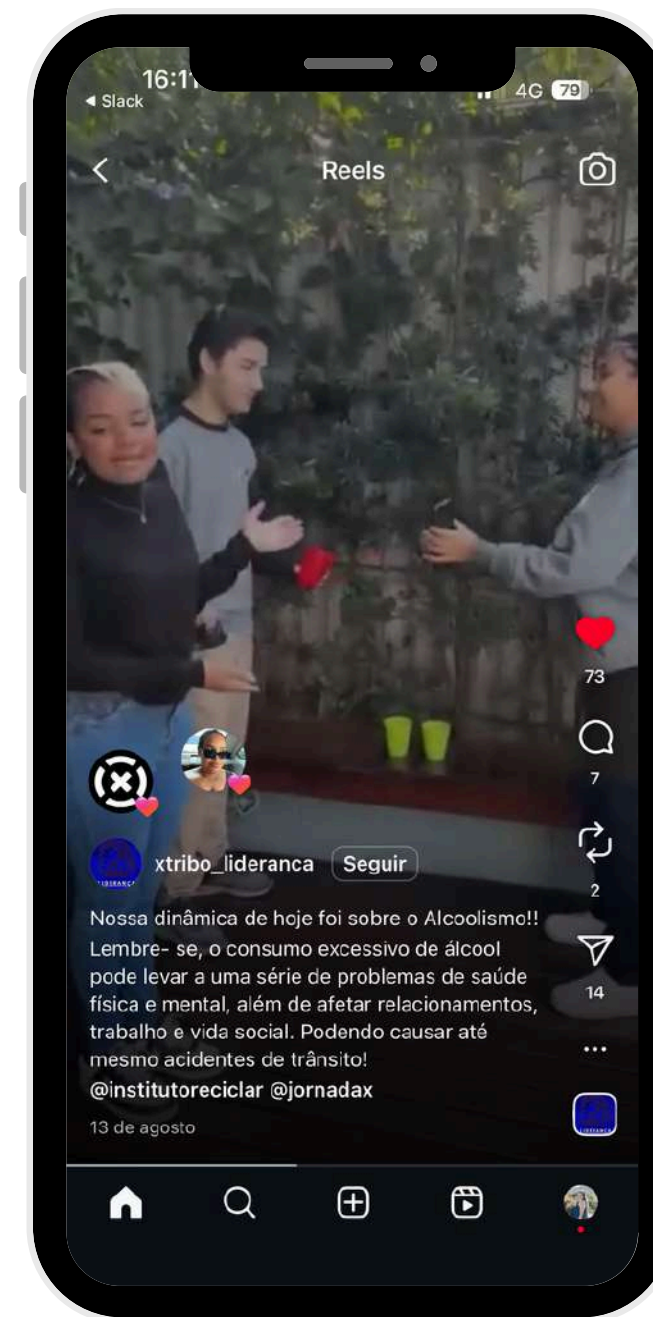
LIGA PANTERA ROCHE

Tema: Sedentarismo



LIGA DIVOS

Tema: Alimentação



LIGA LIDERANÇA

Tema: Alcoolismo

Quarto encontro - 27 de agosto

O quarto encontro teve como eixo central o fortalecimento dos vínculos, da **empatia e da noção de rede**. A dinâmica do Bilhete de Gratidão abriu o dia, convidando os jovens a reconhecerem pessoas importantes em seu cotidiano, promovendo afeto, reconhecimento e pertencimento dentro do Instituto Reciclar.

Na sequência, a **Missão 05 – A Rede** aprofundou as reflexões sobre os desafios das DCNTs, conectando experiências pessoais, território e comunidade. Em pequenos grupos, os jovens compartilharam percepções, preocupações e referências, ampliando o entendimento coletivo sobre as problemáticas escolhidas.

O encontro também estimulou a mobilização externa, com ações de fortalecimento dos Diários de Bordo e a busca ativa por **especialistas do território**. Esse movimento ampliou o alcance da Jornada, conectando os jovens a novos saberes, atores locais e redes de apoio, reforçando que soluções reais nascem da colaboração.



Quinto encontro - 10 de setembro

O quinto encontro marcou a transição da análise para a criação de soluções. A dinâmica inicial do “Papel na Testa” trabalhou **percepção emocional, empatia e reconhecimento de habilidades individuais**, criando um ambiente seguro para expressão e participação de todos.

Na sequência, os jovens participaram de uma **conversa com especialistas ligados às DCNTs e ao território**, aprofundando a compreensão dos desafios e validando percepções construídas até então. Esse diálogo contribuiu para qualificar as ideias e ampliar a visão sobre possibilidades de intervenção.

O principal momento do encontro foi a construção de **Mapas Mentais coletivos**, nos quais cada Liga organizou ideias de soluções possíveis para seu desafio. A atividade estimulou criatividade, colaboração e pensamento sistêmico, preparando os grupos para as próximas etapas de planejamento e execução.



Sexto encontro - 24 de setembro

O sexto encontro teve como foco transformar **ideias em planos concretos**. A acolhida foi marcada por dinâmicas que valorizaram o território, a cultura local e o orgulho comunitário, reforçando a conexão entre os jovens e seus contextos de vida.

As Ligas apresentaram suas propostas de solução, discutiram impacto, viabilidade e alcance, e receberam **feedbacks dos colegas e Game Masters**. A partir dessas trocas, cada grupo escolheu uma solução prioritária para ser executada, alinhando expectativas e objetivos.

Na etapa de planejamento, os jovens estruturaram planos de ação detalhados, definindo responsabilidades, recursos necessários, parcerias e etapas. O encontro encerrou com a mobilização para o Diário de Bordo e o compromisso com a execução prática no encontro seguinte.



Sétimo encontro - 08 de outubro

O sétimo encontro foi dedicado à **execução prática das soluções desenvolvidas pelas Ligas**. A abertura leve, com memes e figurinhas, criou um clima descontraído e acolhedor, preparando o grupo para um momento intenso de ação.

Cada Liga colocou sua **solução em prática**, realizando testes com colegas e comunidade, observando reações, impactos e possibilidades de melhoria. As ações envolveram atividades educativas, físicas, culturais e comunicacionais, conectadas aos desafios das DCNTs escolhidos.

O encontro também priorizou o registro e a troca, com publicações no Diário de Bordo e devolutivas dos Game Masters. Ao final, os jovens foram orientados a **sistematizar resultados e preparar apresentações criativas para o evento de encerramento**, reforçando o protagonismo e a autoria coletiva.



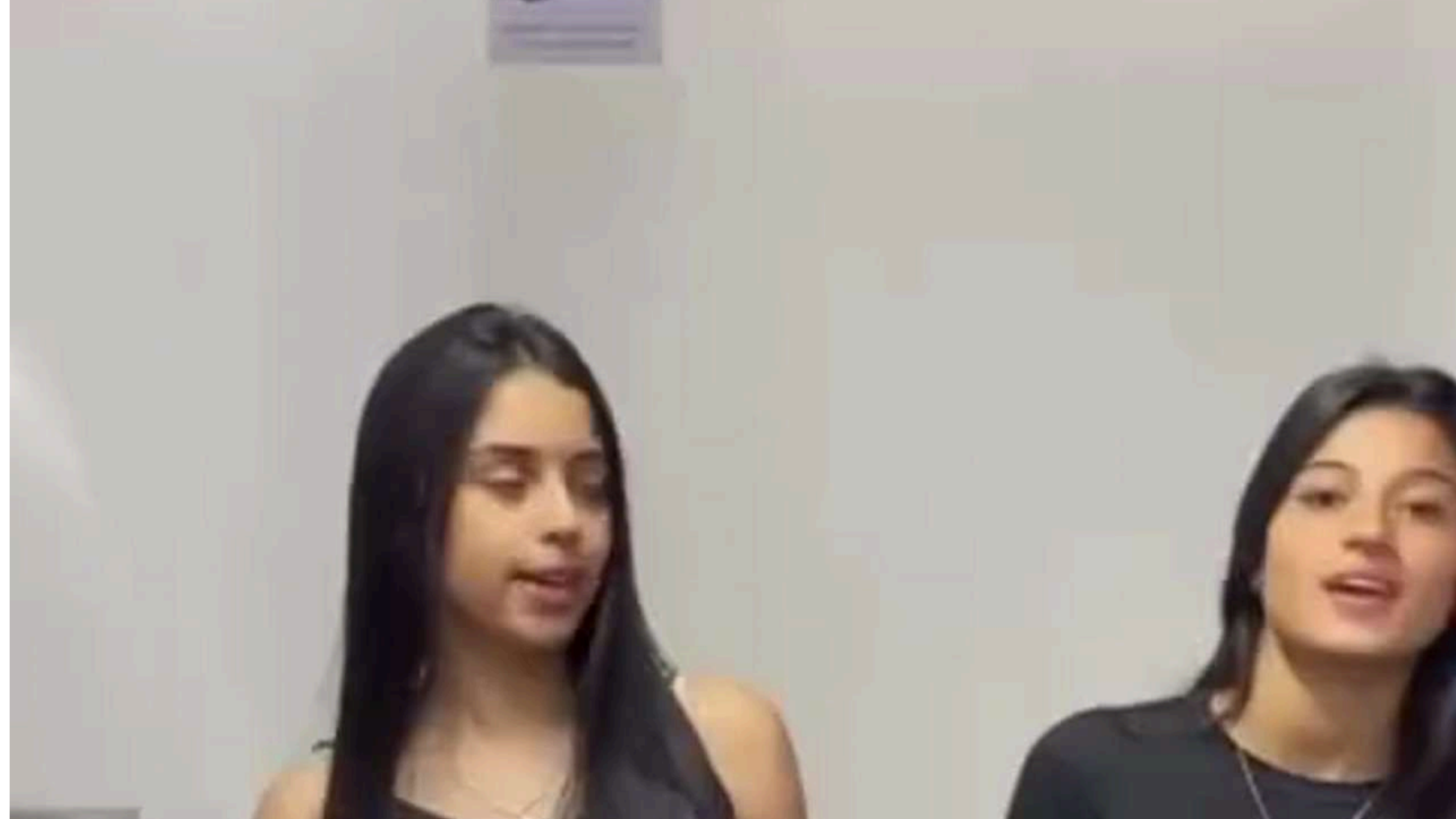
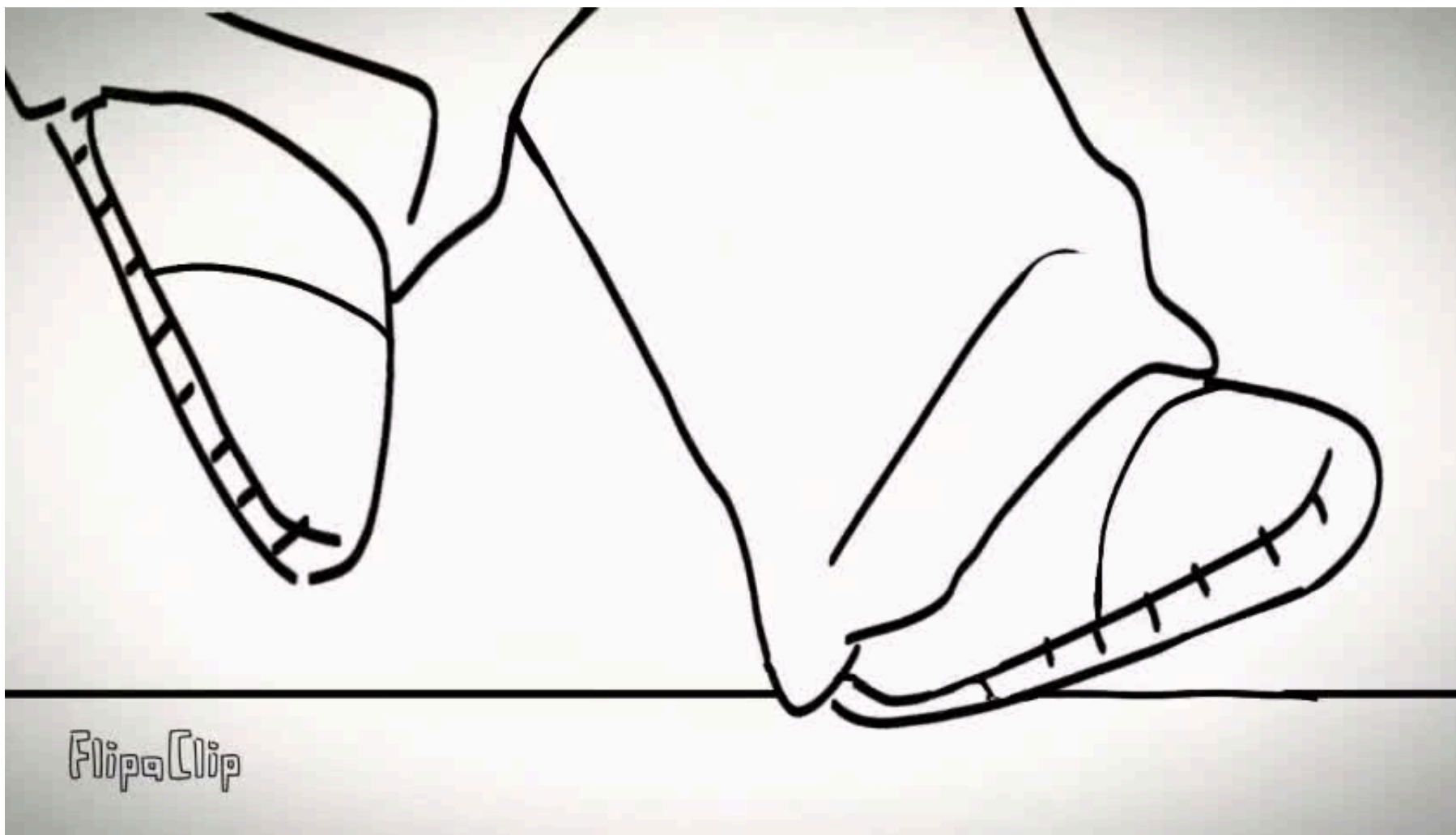
Oitavo encontro - 05 de novembro



O último encontro da Jornada X marcou o encerramento de um ciclo de aprendizado e protagonismo juvenil, reunindo jovens, Game Masters, educadores e representantes institucionais. A abertura destacou o percurso construído ao longo da jornada, reconhecendo o engajamento dos participantes e a importância da **educação em saúde coletiva como ferramenta de transformação nos territórios**.

As Ligas apresentaram suas soluções finais, desenvolvidas a partir dos desafios relacionados às Doenças Crônicas Não Transmissíveis (DCNTs). A Liga Psíquicos, com foco no tabagismo, produziu uma **animação de conscientização**, utilizando linguagem acessível e criativa para dialogar com jovens sobre os riscos do cigarro e a importância da prevenção. A Liga Pantera Roche, dedicada ao sedentarismo, produziu um **vídeo de tabata, incentivando a prática de atividade física acessível**. Já a Liga Divos, que trabalhou a alimentação, desenvolveu um **livro de receitas saudáveis**, em versões física e digital, enquanto a Liga Liderança, com foco no alcoolismo, elaborou uma **cartilha informativa com referências a grupos de apoio, testemunhos e um jogo educativo como estratégia complementar**.

O encerramento contou com falas inspiradoras, reaplicação do instrumento **“RPG de Você”**, coleta de feedbacks e entrega de certificados e pins do X. A roda final de partilha reforçou que, embora a Jornada X se encerre formalmente, as soluções criadas e os aprendizados construídos seguem ativos, ampliando o impacto do projeto nos territórios dos jovens.





Cartilha alcoolismo

- "O que começa como diversão pode virar dependência."

O alcoolismo afeta o corpo, a mente e a vida social.
Pode causar doenças graves, como cirrose e problemas no coração, além de depressão, ansiedade e perda de memória.
Também traz conflitos familiares, dificuldades no trabalho ou nos estudos e pode levar à dependência, onde a pessoa perde o controle sobre o que bebe. Além disso, aumenta o risco de acidentes e comportamentos perigosos.

Locais que fazem grupos de apoio próximo ou no jaguaré:

- Paróquia Sagrado Coração de Jesus- R. Francisco Ferrari, 130- Parque continental- São Paulo.
- Igreja Matriz São José do Jaguaré- Jaguaré- R. Bartolomeu de Ribeira, 33- São Paulo.
- Uabb sede Osasco- Novo Osasco- Av. Dr Kekiti Shimomoto, 495



"O copo cheio pode esconder um coração vazio."

Profissionais que podem ajudar no processo de superação do vício:

- Psicólogos(as);
- Psiquiatra;
- Assistente social;
- Enfermeiro;
- Terapeuta
- Grupos de apoio como Alcoólicos anônimos(AA).

Benefícios de parar de beber:

- Melhora da memória e concentração
- Mais disposição e energia no dia a dia
- Redução da ansiedade e da depressão
- Sono mais tranquilo e reparador
- Melhora da saúde do fígado, que volta a funcionar melhor
- Pressão arterial e batimentos cardíacos mais estáveis
- Sistema imunológico mais forte
- Pele e aparência mais saudáveis (olhos menos inchados, pele mais limpa)
- Relacionamentos mais saudáveis
- Mais controle sobre as emoções e decisões
- Economia de dinheiro
- Melhor desempenho no trabalho e nos estudos

Redes sociais:



@YTIDIO | INEDAMPA

Os impactos





O impacto em números:

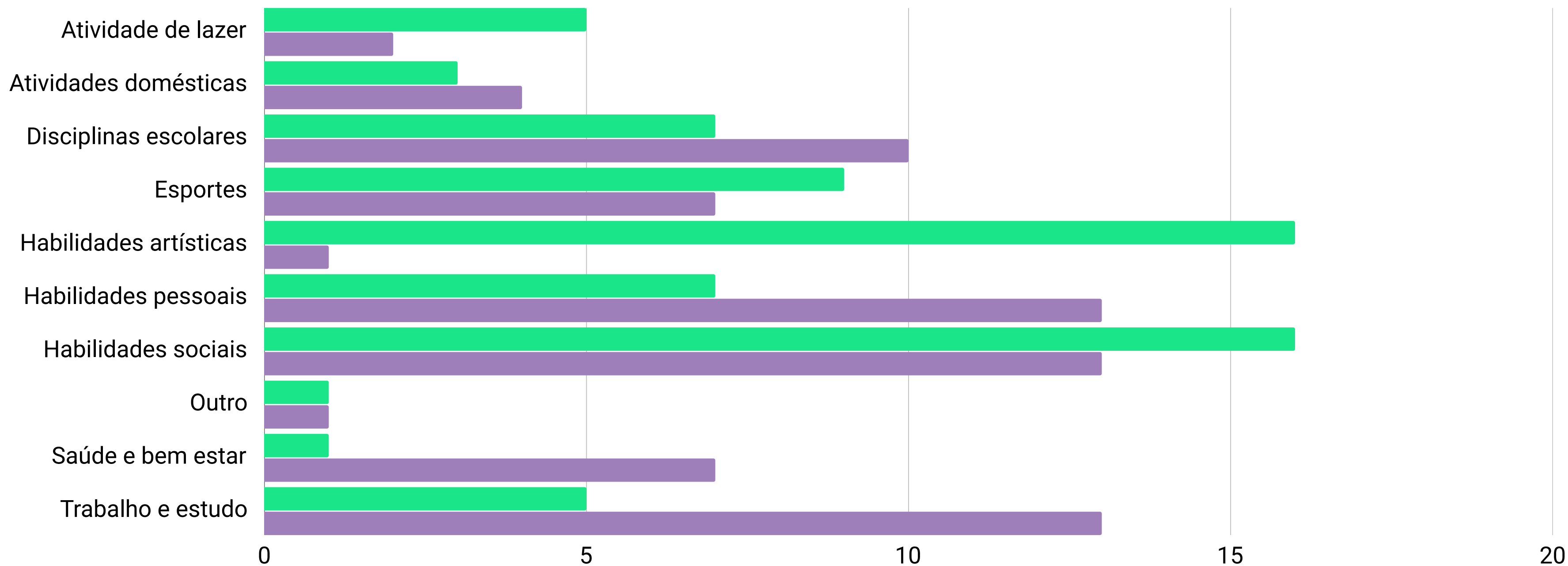
A Jornada X mobilizou diretamente **59 jovens**, que participaram ativamente de todas as etapas do projeto, desde a formação das Ligas até a criação e execução de soluções voltadas à promoção da saúde e à prevenção das Doenças Crônicas Não Transmissíveis (DCNTs). Esses jovens atuaram como protagonistas do processo, exercitando liderança, trabalho em equipe e compromisso com a transformação de seus territórios.

O percurso formativo contou com o acompanhamento de **10 Game Masters**, que exerceram um papel fundamental de escuta, apoio e orientação ao longo da jornada. Sua presença garantiu um ambiente seguro de aprendizagem, fortalecendo vínculos, estimulando reflexões críticas e apoiando os jovens na construção e aplicação de soluções reais.

Como resultado das ações desenvolvidas pelas Ligas, o projeto alcançou **75 pessoas impactadas diretamente**, que participaram das atividades, testaram as soluções ou tiveram contato direto com os produtos criados. Além disso, estima-se o **impacto indireto em 232 pessoas**, incluindo membros da comunidade, familiares e amigos que acompanharam, apoiaram ou foram beneficiados pelas iniciativas, ampliando o alcance da Jornada X e fortalecendo sua atuação em rede.

Baseado do *RPG de você*, os jovens declaram suas **vantagens e desvantagens**:

● VANTAGENS ● DESVANTAGENS



51 jovens respondentes

Baseado do *RPG* de você, temos o **ranking das competências**:

Antes

EMPATIA	3,73
CRIATIVIDADE	3,2
COLABORAÇÃO	2,98
COMUNICAÇÃO	2,94
VONTADE DE MUDAR O MUNDO	2,86
AUTOCONHECIMENTO	2,76
PERSISTÊNCIA	2,51
AUTOCONFIANÇA	2,45
PROTAGONISMO	2,22
PLANEJAMENTO	2,14

Pontos extras dos colegas

AUTOCONFIANÇA	1,61
EMPATIA	1,52
CRIATIVIDADE	1,42
PROTAGONISMO	1,31
PERSISTÊNCIA	1,26
COMUNICAÇÃO	1,25
AUTOCONHECIMENTO	1,17
VONTADE DE MUDAR O MUNDO	1,13
PLANEJAMENTO	1,1
COLABORAÇÃO	1

Depois

EMPATIA	6,66
CRIATIVIDADE	6,04
COMUNICAÇÃO	5,75
AUTOCONFIANÇA	5,75
VONTADE DE MUDAR O MUNDO	5,41
COLABORAÇÃO	5,4
AUTOCONHECIMENTO	5,26
PROTAGONISMO	5,16
PERSISTÊNCIA	4,98
PLANEJAMENTO	4,4



Baseado do *RPG de você*, temos a **análise do ranking das competências**:

A avaliação das competências socioemocionais ao longo da Jornada X evidencia um crescimento consistente e transversal dos jovens participantes, demonstrando a efetividade da metodologia adotada. No início do projeto, as competências apresentavam médias moderadas, com destaque para **Empatia** (3,73) e **Criatividade** (3,2), indicando uma base relacional já existente. Em contrapartida, competências diretamente ligadas à ação e ao protagonismo, como **Planejamento** (2,14), **Protagonismo** (2,22) e **Autoconfiança** (2,45), apresentavam os menores índices, sinalizando insegurança inicial e pouca experiência prévia em processos de liderança e execução prática.

A etapa intermediária, representada pela distribuição de pontos extras entre os colegas, revelou um dado qualitativo relevante: o reconhecimento entre pares. Nessa fase, **Autoconfiança** (1,61) e **Empatia** (1,52) foram as competências mais valorizadas pelos próprios jovens, indicando que, ao longo da convivência, passaram a perceber e reconhecer o crescimento uns dos outros. O destaque para **Criatividade** (1,42) e **Protagonismo** (1,31) reforça que a Jornada começou a deslocar os jovens de uma postura mais passiva para uma atuação mais ativa, colaborativa e autoral.



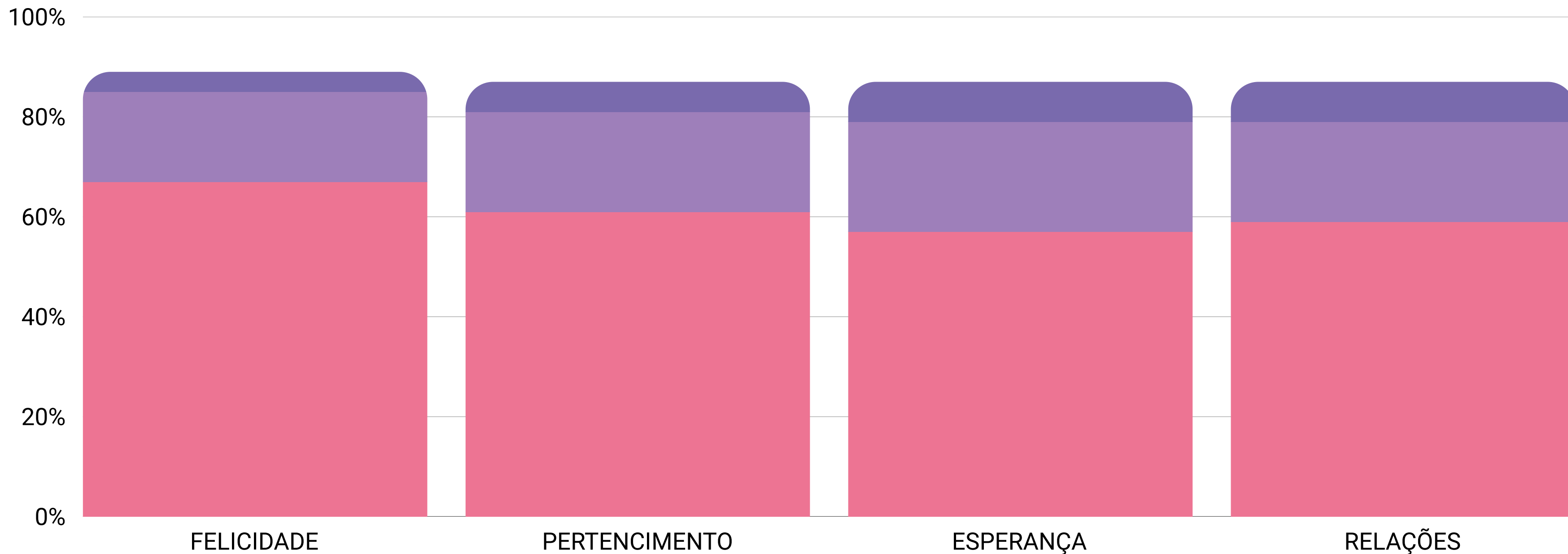
Baseado do *RPG de você*, temos a **análise do ranking das competências**:

Ao término do projeto, os resultados apontam um salto expressivo em todas as competências avaliadas. A **Empatia** (6,66) se consolidou como a competência mais desenvolvida, refletindo o forte investimento em escuta, trabalho em rede e convivência coletiva. **Criatividade** (6,04), **Comunicação** (5,75) e **Autoconfiança** (5,75) também apresentaram crescimento significativo, evidenciando que os jovens se sentiram mais seguros para expressar ideias, dialogar em grupo e apresentar soluções publicamente. O avanço em **Protagonismo** (5,16) e **Planejamento** (4,4) demonstra que, mesmo partindo de patamares baixos, essas competências foram fortalecidas por meio da vivência prática de desafios reais, execução de ações e entrega de produtos concretos.

De forma geral, a comparação entre os três momentos indica que a Jornada X promoveu não apenas ganhos individuais, mas também uma cultura coletiva de reconhecimento, apoio mútuo e corresponsabilidade. O desenvolvimento equilibrado entre competências relacionais, pessoais e de ação evidencia que o projeto cumpriu seu objetivo de formar jovens mais conscientes de si, conectados ao outro e capazes de atuar de maneira mais propositiva em seus territórios.

Baseado do *RPG de você*, temos os dados de **energia e sincronia**:

AUMENTOU DIMINUIU PERMANECEU IGUAL



Entre 12% e 14% dos 51 jovens não preencheram essa parte da ferramenta.



Baseado do *RPG de você*, temos a **análise sobre energia e sincronia**:

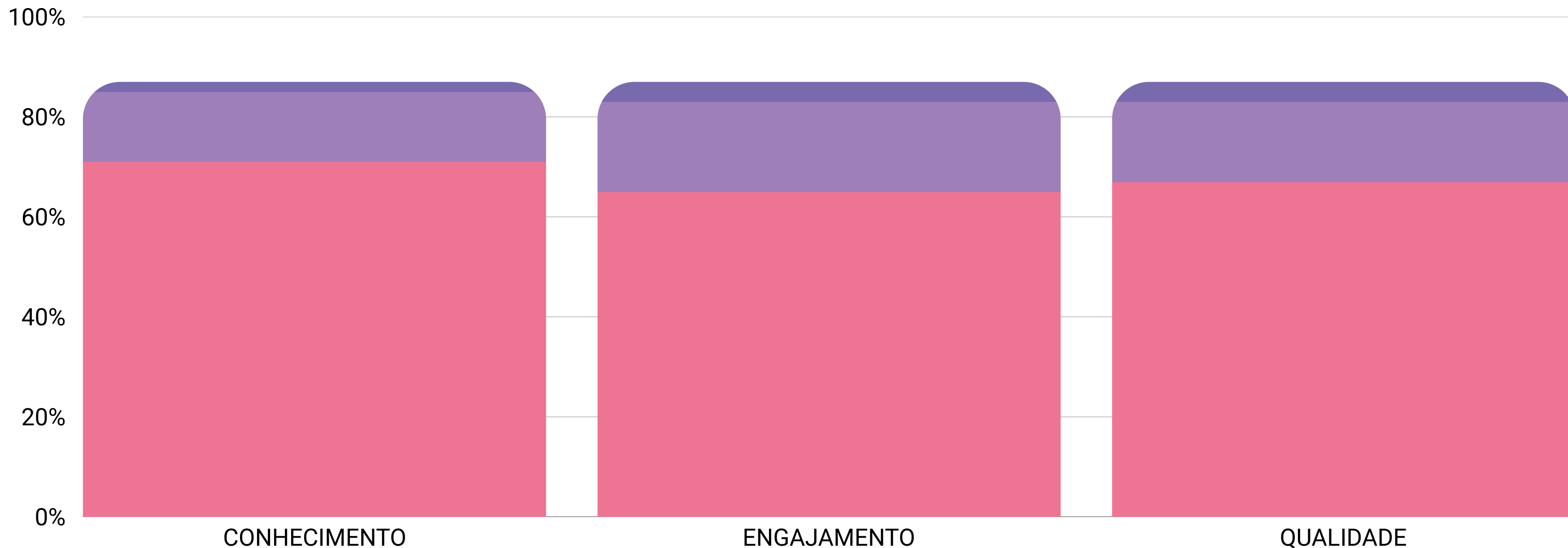
Em todos os aspectos avaliados, a maior parte dos respondentes indicou aumento ao longo do projeto, evidenciando ganhos no bem-estar emocional e na qualidade dos vínculos construídos durante a jornada. O indicador de **felicidade apresentou o maior crescimento**, com 67% dos jovens relatando aumento, sugerindo que a participação no projeto gerou experiências positivas, sensação de realização e maior satisfação pessoal. O **pertencimento** também se destacou, com 61% indicando aumento, reforçando a importância do projeto como espaço de acolhimento, reconhecimento e construção de identidade coletiva. Já os indicadores de **relações** (59%) e **esperança** (57%) demonstram avanços na forma como os jovens se conectam entre si e enxergam o futuro, fortalecendo laços sociais e perspectivas positivas.

Embora uma parcela dos participantes tenha indicado diminuição nesses indicadores (variando entre 18% e 22%), esses dados reforçam a necessidade de **manter estratégias de escuta ativa e acompanhamento contínuo**, especialmente para jovens em contextos de maior vulnerabilidade. Os percentuais que indicaram que os sentimentos permaneceram iguais (entre 4% e 8%) apontam estabilidade emocional para parte do grupo. No conjunto, os dados evidenciam que a Jornada X contribuiu de forma consistente para o **fortalecimento do bem-estar socioemocional, das relações interpessoais e do senso de pertencimento dos jovens**.



Baseado do *RPG* de você, temos os dados **sobre sua comunidade**:

● AUMENTOU ● DIMINUIU ● PERMANECEU IGUAL



Entre 12% e 14% dos 51 jovens não preencheram essa parte da ferramenta.



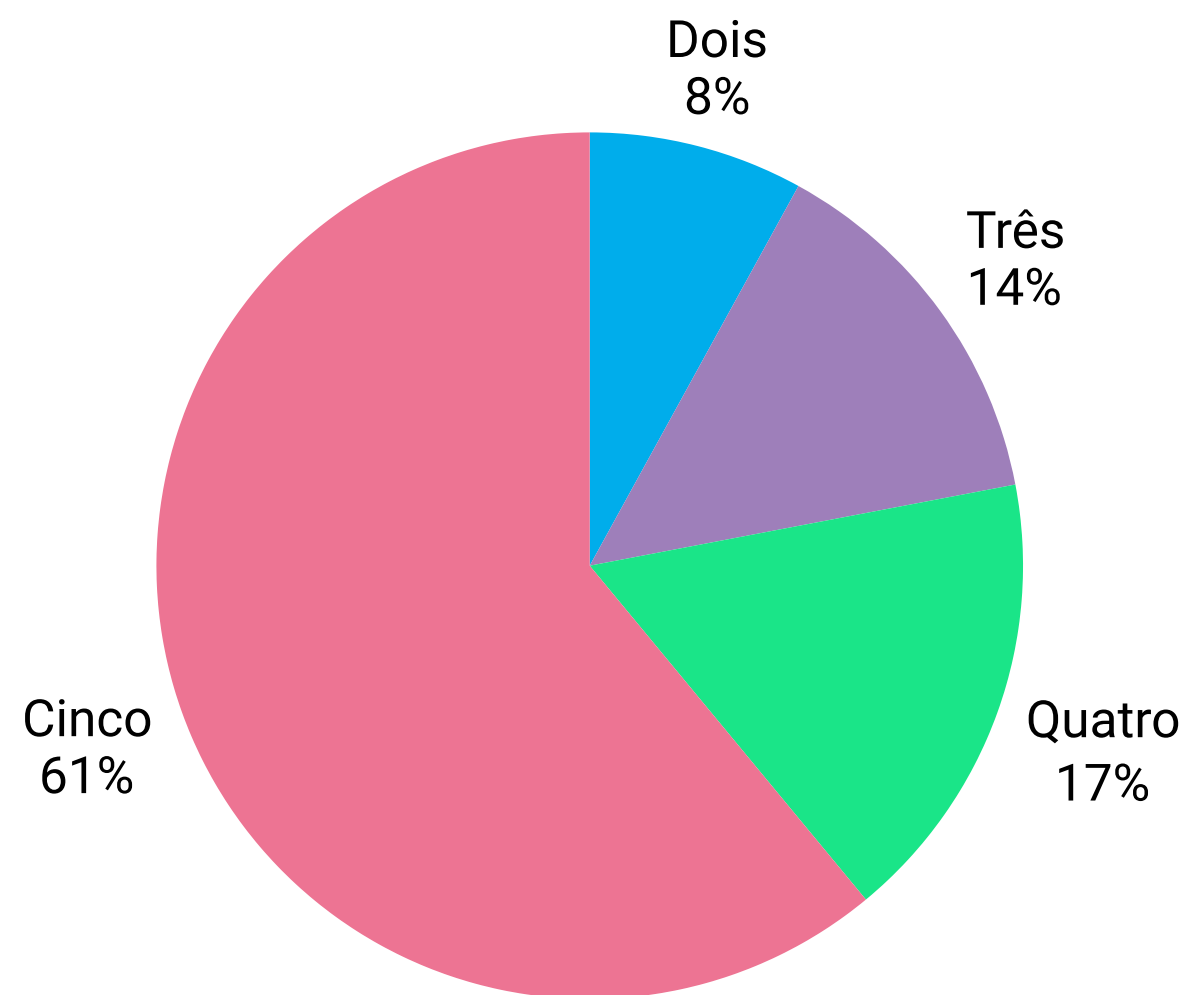
Baseado do *RPG de você*, temos a **análise sobre sobre sua comunidade**:

A maioria dos participantes relatou aumento em todos os aspectos avaliados, evidenciando que o projeto contribuiu para ampliar a compreensão do território, fortalecer o envolvimento comunitário e qualificar as relações estabelecidas. O indicador de **conhecimento sobre a comunidade** apresentou o maior crescimento, com 71% dos jovens relatando aumento, demonstrando que a jornada estimulou a observação do território, o reconhecimento de desafios locais e a valorização dos saberes e recursos existentes na comunidade. O **engajamento comunitário** também apresentou crescimento expressivo (65%), indicando maior disposição dos jovens para participar, mobilizar pessoas e atuar de forma ativa em ações coletivas.

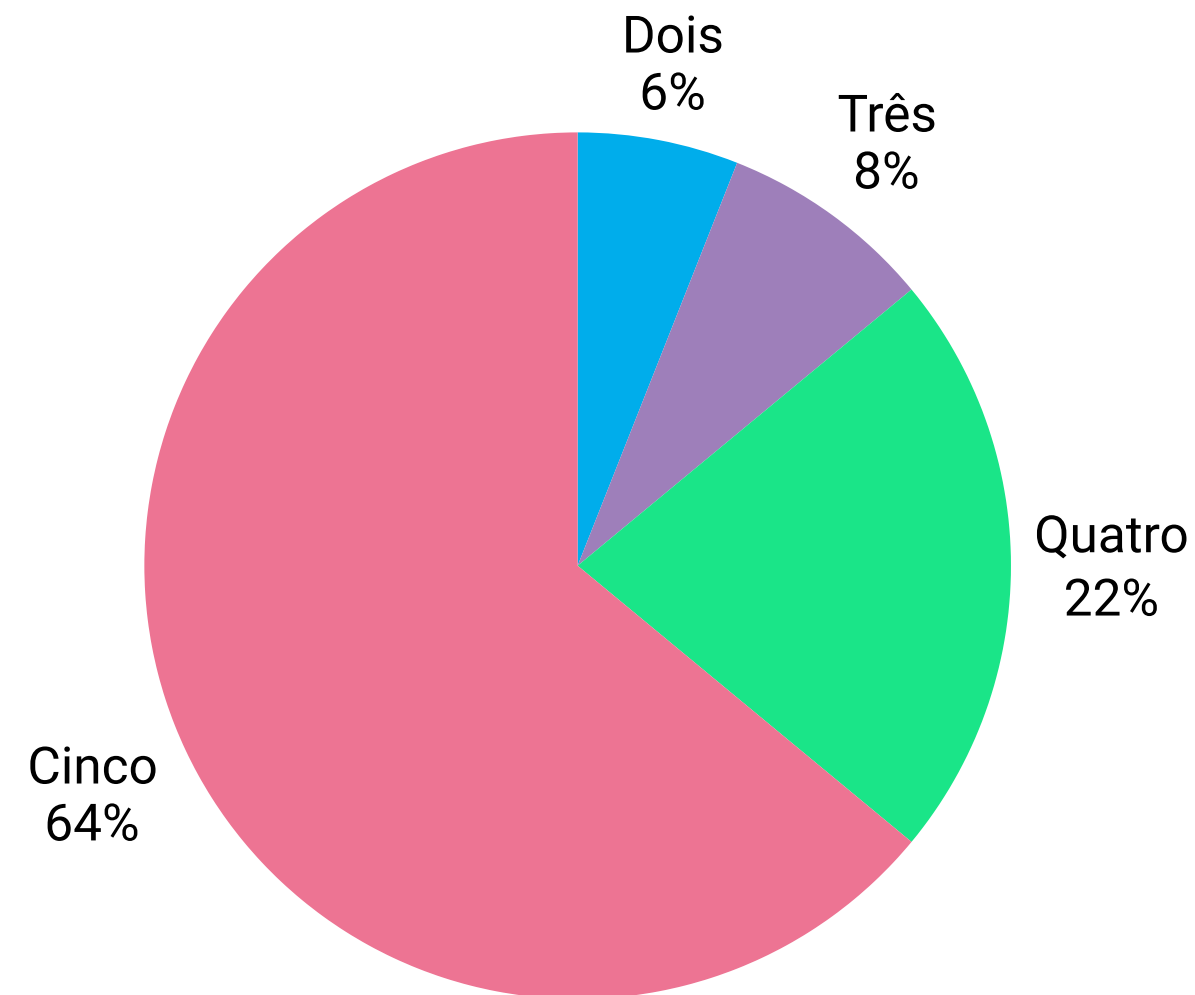
A **qualidade da relação com a comunidade** aumentou para 67% dos participantes, sugerindo melhorias na forma como os jovens se conectam, dialogam e constroem vínculos no território. Embora uma parcela menor tenha indicado diminuição nos indicadores (entre 14% e 18%), esses dados reforçam a importância de **ações contínuas de acompanhamento e fortalecimento das redes locais**. Os percentuais que permaneceram iguais (entre 2% e 4%) indicam estabilidade para uma pequena parte dos jovens. De maneira geral, os resultados demonstram que a Jornada X fortaleceu o vínculo dos participantes com a comunidade, ampliando o **senso de pertencimento territorial e a atuação cidadã**.

De acordo com o formulário final aplicado, os **jovens responderam:**

De 0 a 5, quanto você gostou de fazer parte da Jornada X?

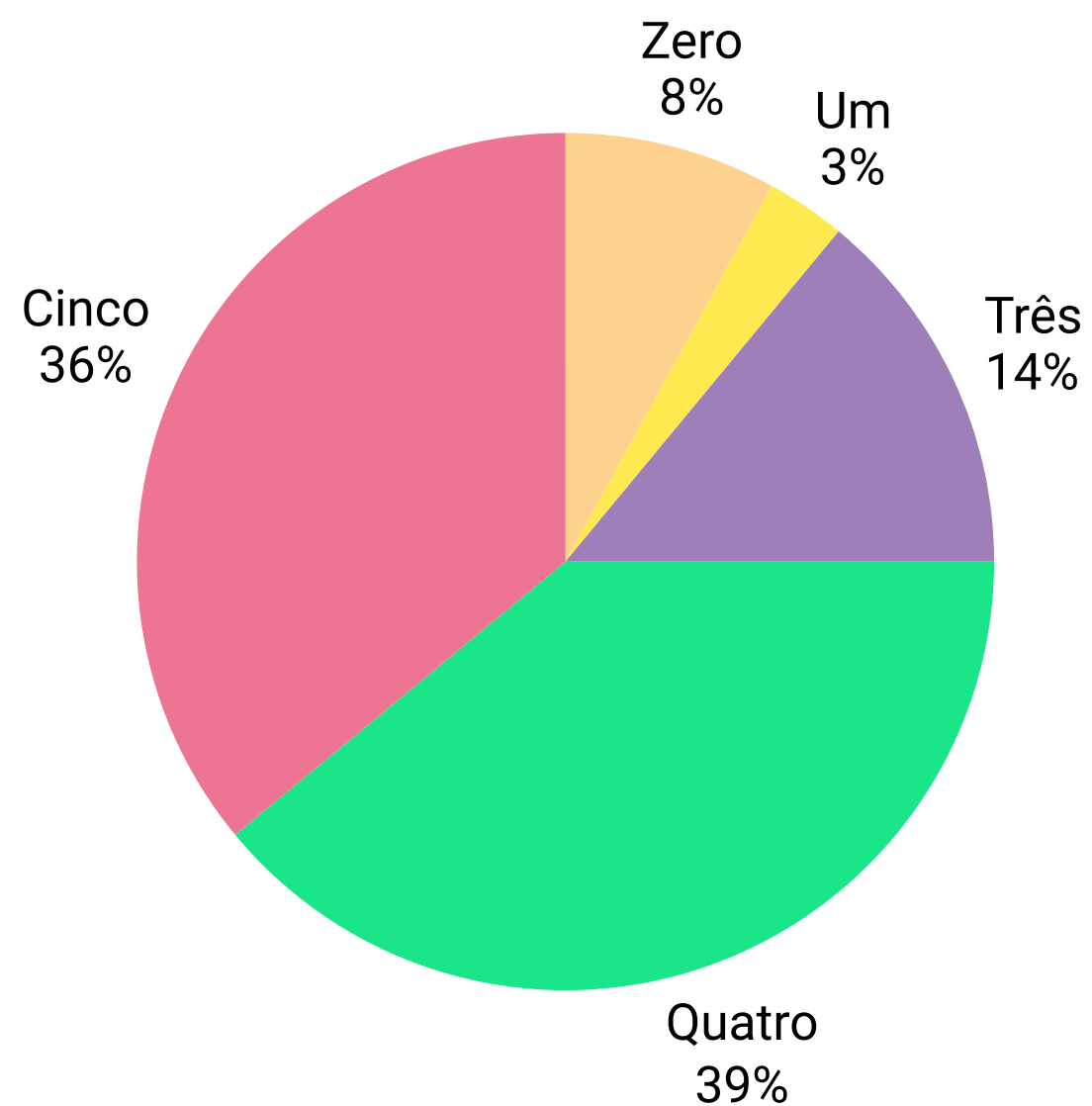


De 0 a 5, quanto você acha que a Jornada X ajuda você a saber mais informações e ações sobre as DCNTs e os fatores de risco?

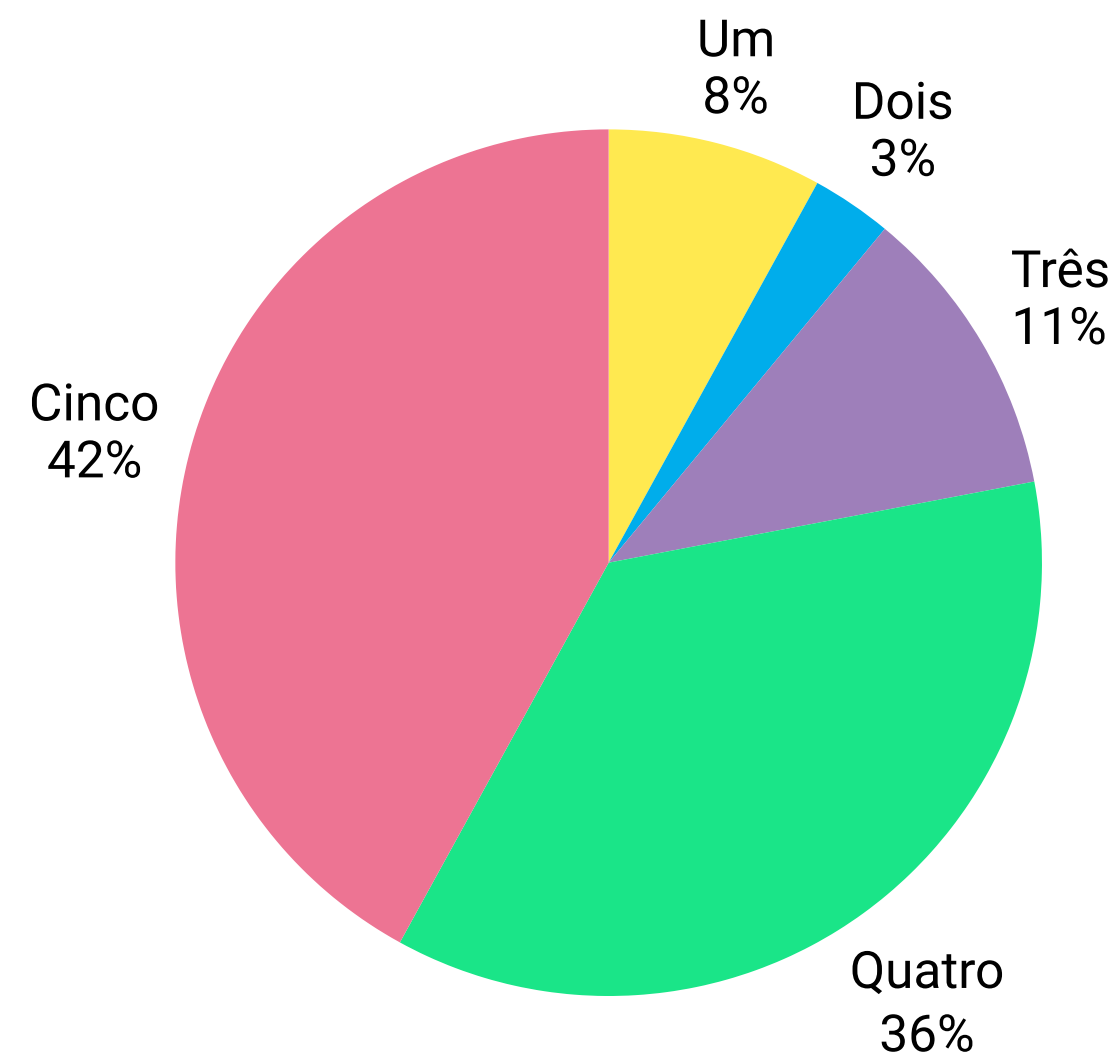


De acordo com o formulário final aplicado, os **jovens responderam:**

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

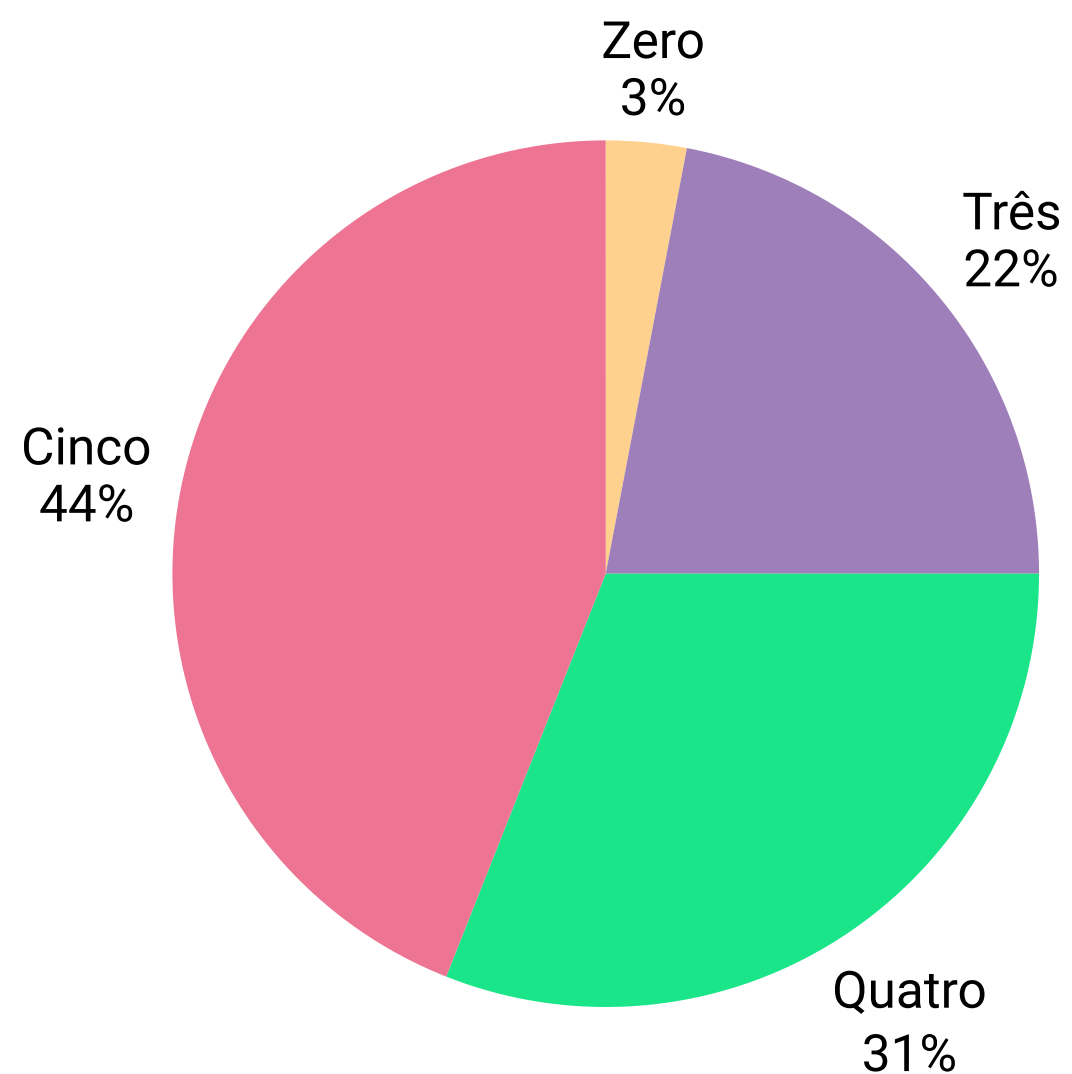


De 0 a 5, quanto você acha que a Jornada X ajudou você a ter mais vontade de se alimentar de forma mais saudável?

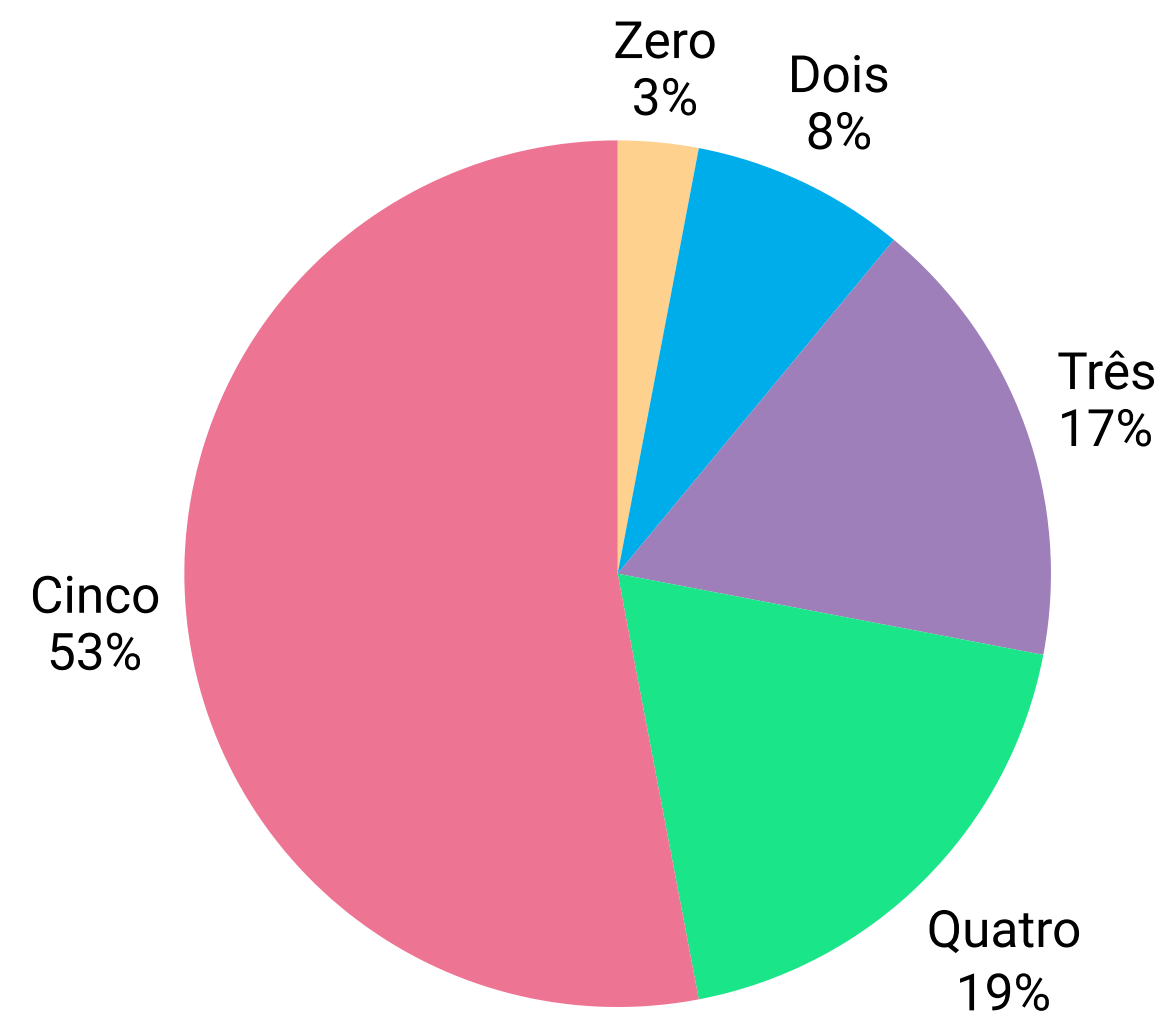


De acordo com o formulário final aplicado, os **jovens responderam:**

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

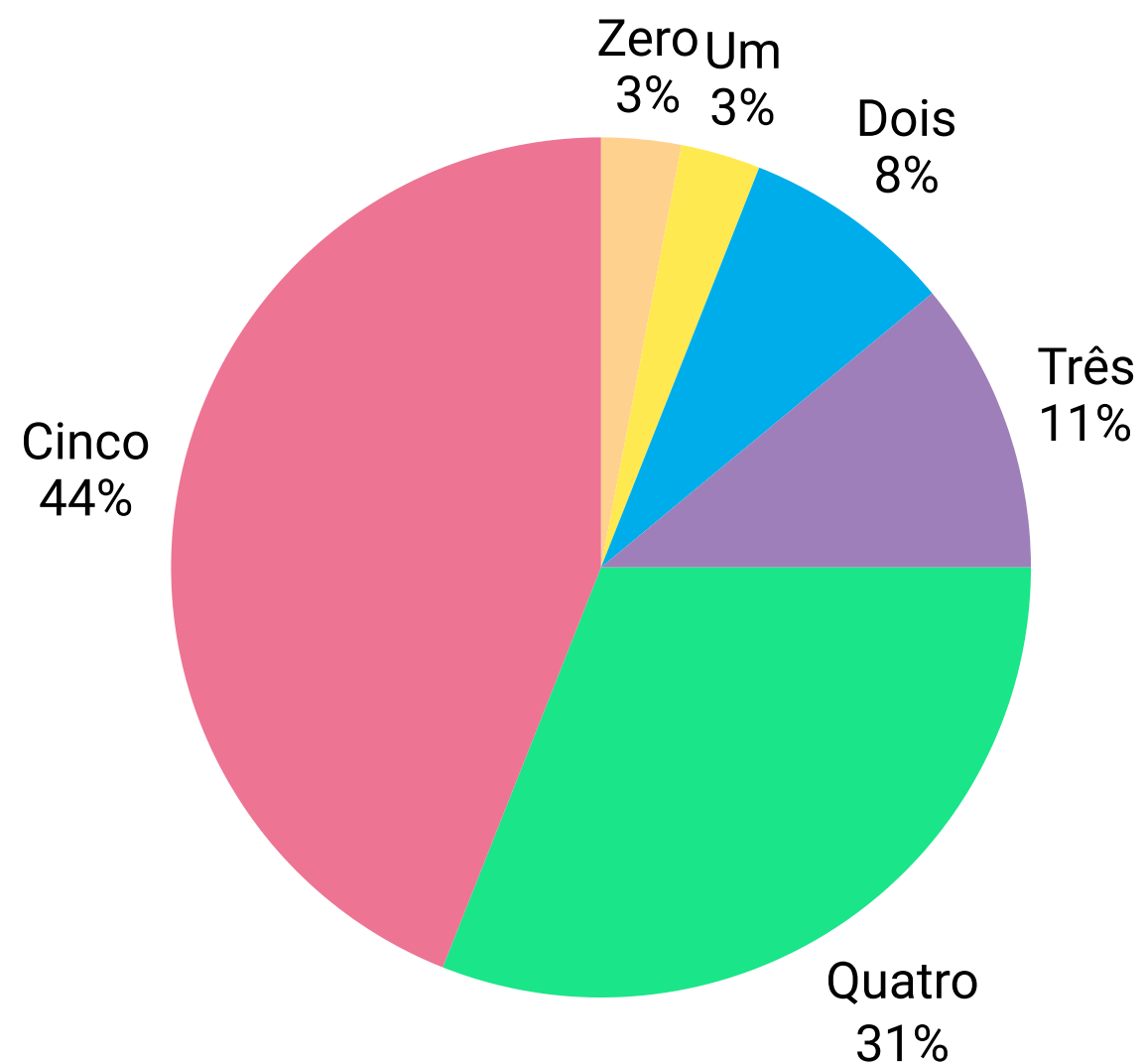


De 0 a 5, quanto você acha que a Jornada X ajudou você a saber mais informações sobre o consumo de álcool?

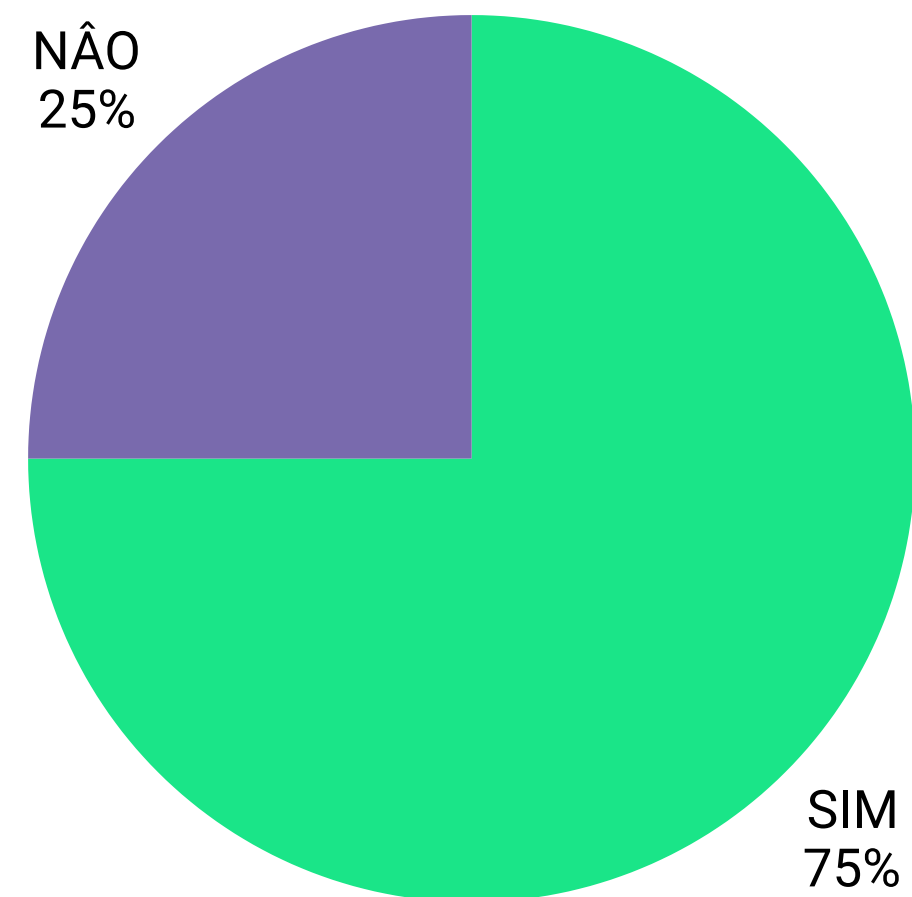


De acordo com o formulário final aplicado, os **jovens responderam:**

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

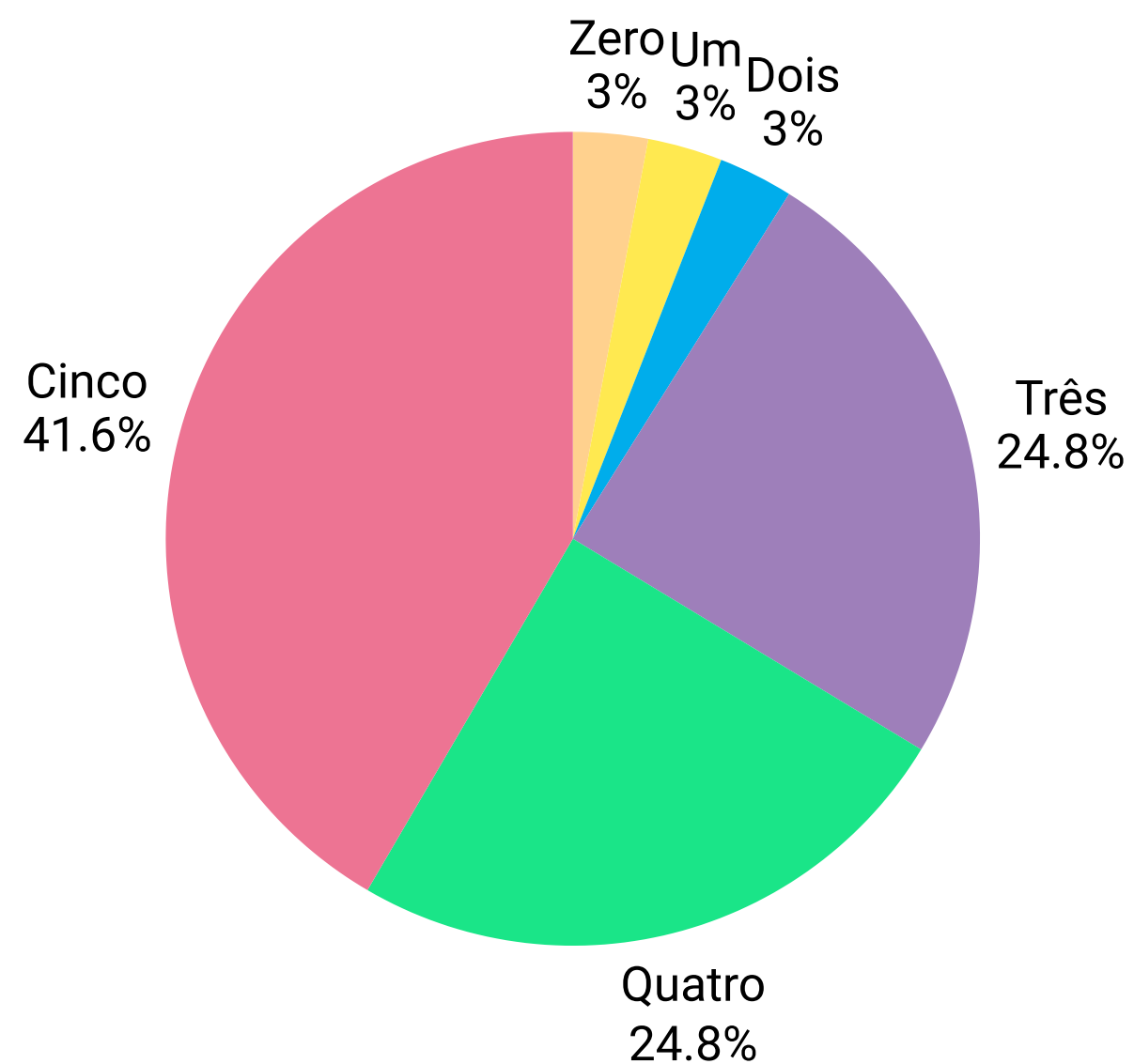


Você conversou com a sua família sobre algo que aprendeu na Jornada X?

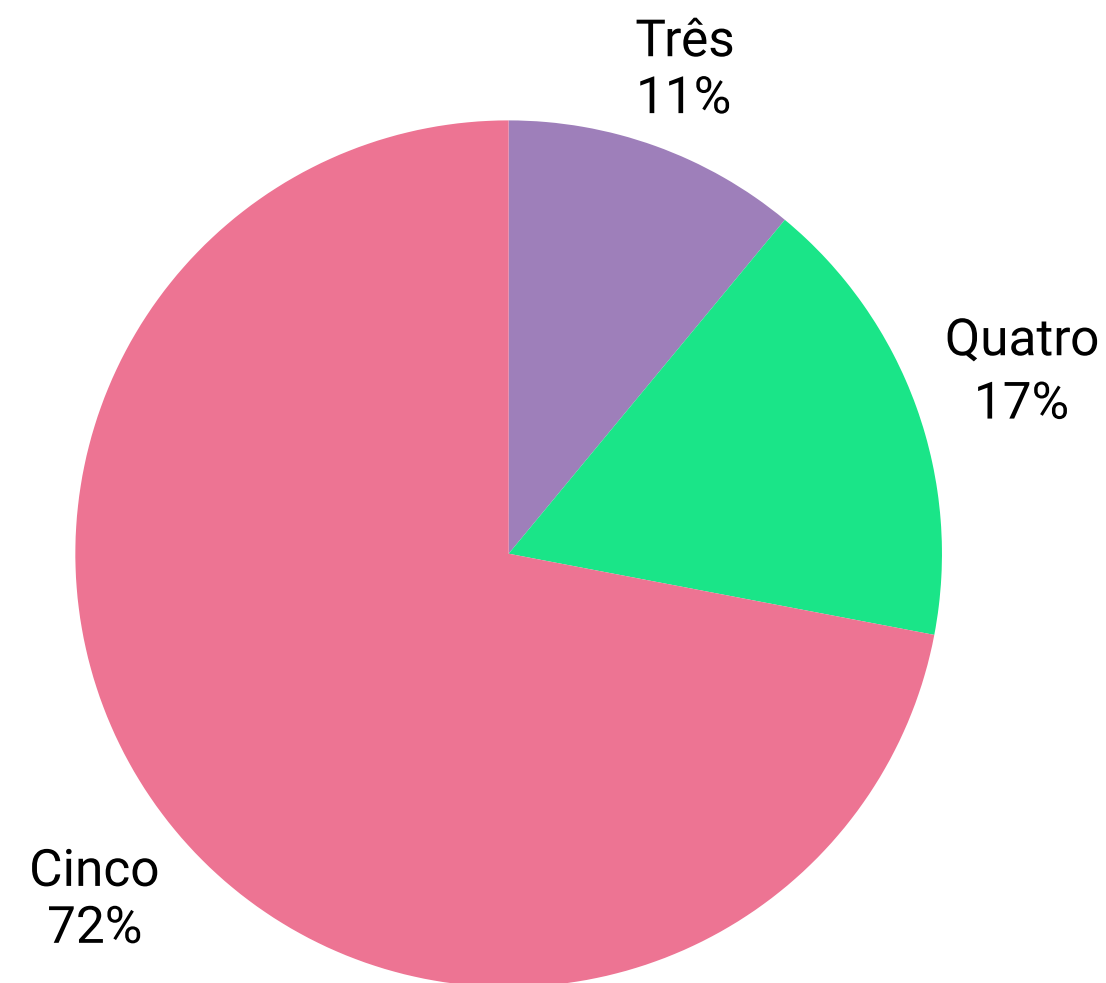


De acordo com o formulário final aplicado, os **jovens responderam:**

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



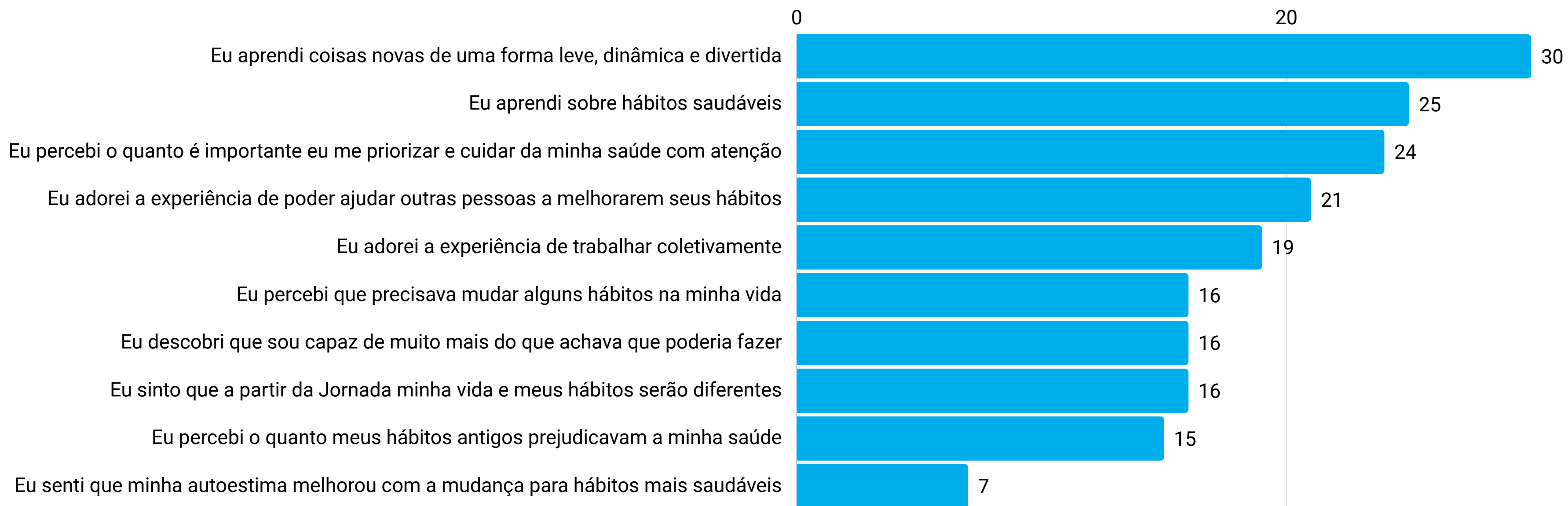
De 0 a 5, o que você achou da atuação do seu Game Master?





De acordo com o formulário final aplicado, os **jovens responderam:**

Com a Jornada X eu...

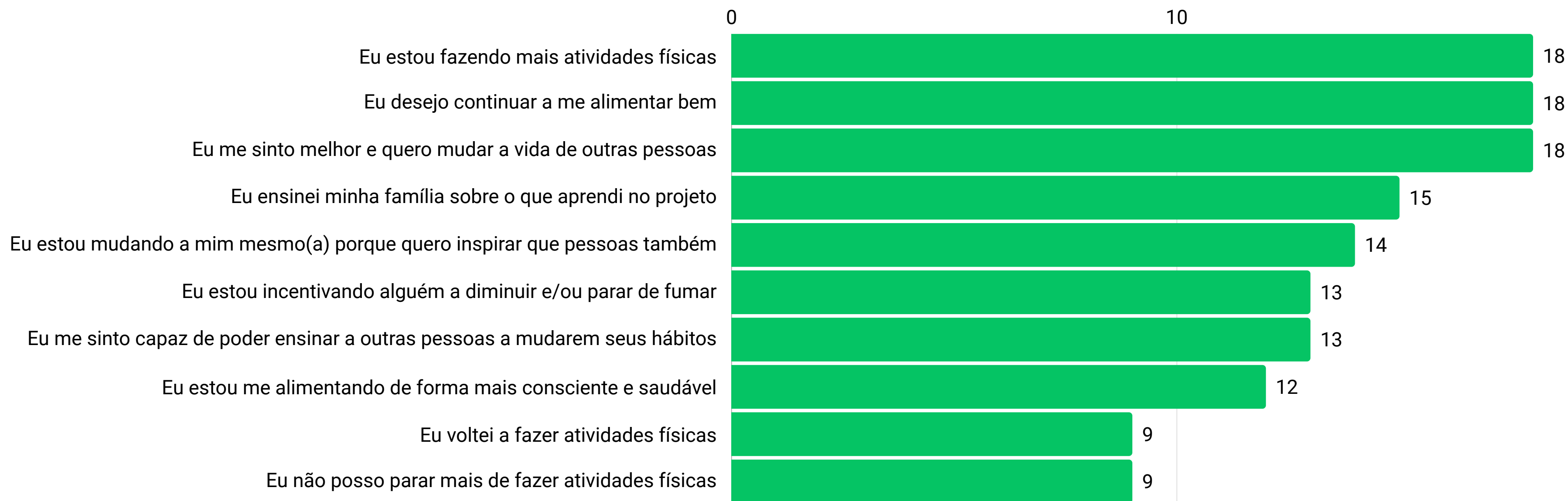


Respondentes: 51 pessoas



De acordo com o formulário final aplicado, os **jovens responderam:**

Depois da Jornada X eu...



Respondentes: 51 pessoas

Os impactos



De acordo com o formulário final aplicado, os **jovens responderam:**

Com suas palavras, quais as transformações/aprendizados você quer manter na sua vida?

- 1. Alimentação Saudável:** “Quero começar a me alimentar bem”
- 2. Prática de Atividades Físicas e Combate ao Sedentarismo:** “Podemos deixar de ser sedentário por poucos minutos de exercícios”
- 3. Prevenção ao Uso de Álcool e Tabaco:** “Ficar longe de bebidas alcoólicas
- 4. Influência Positiva e Multiplicação do Aprendizado:** “Quero passar para frente os perigos do tabagismo”
- 5. Autocuidado, Prioridade Pessoal e Relações Saudáveis:** “É importante me priorizar”



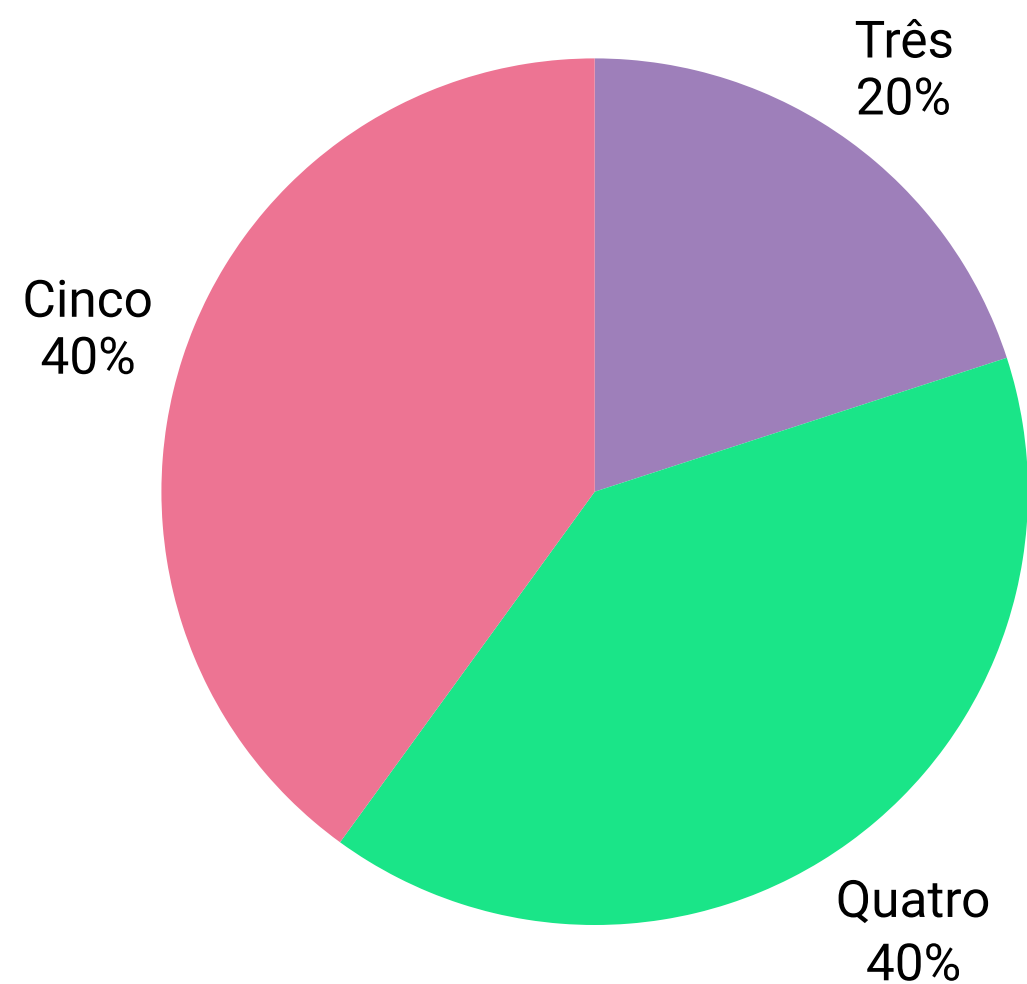
De acordo com o formulário final aplicado, os **jovens responderam:**

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

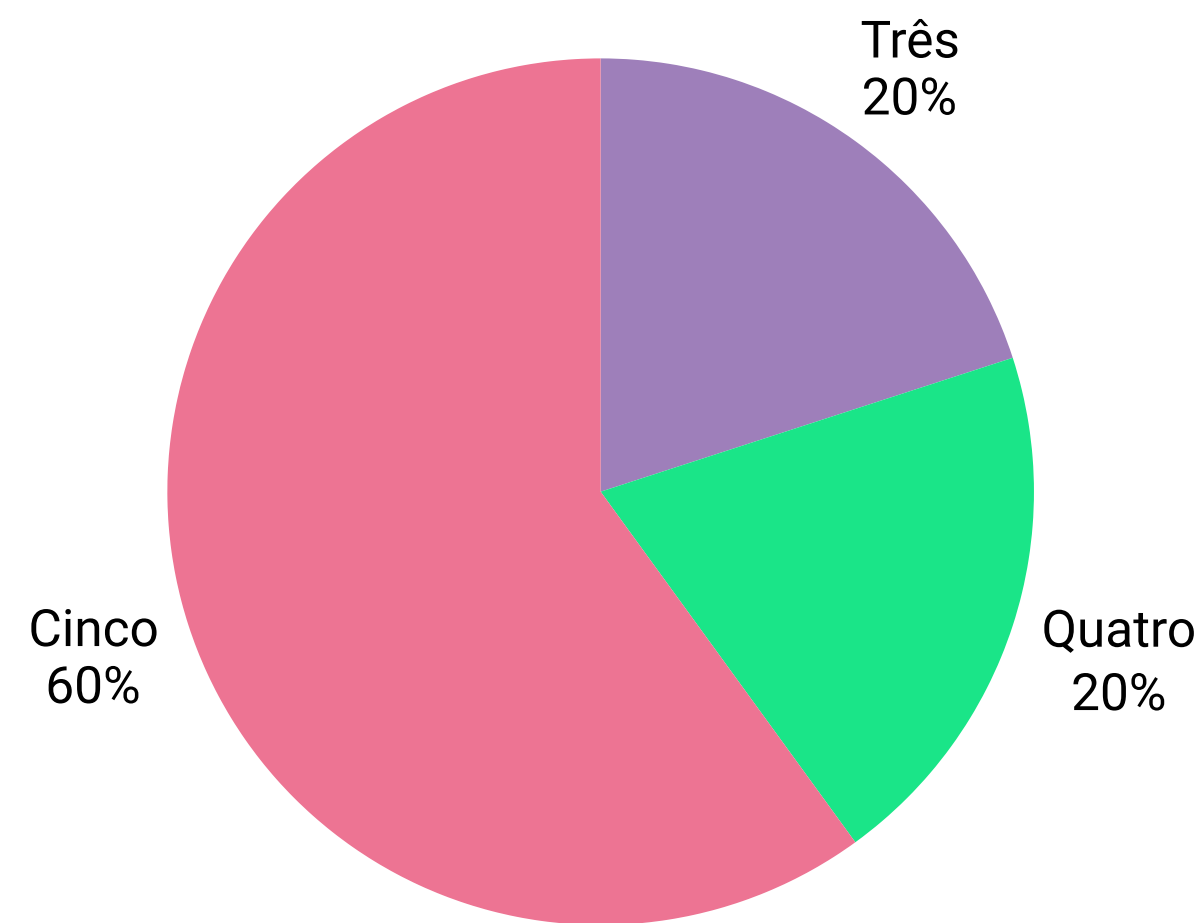
- 1. Experiência positiva e satisfação geral:** “Foi uma experiência única!! Eu adorei cada segundo.”
- 2. Aprendizado e reflexão:** “Um projeto lindo que me fez repensar muito sobre tudo que eu acreditava saber.”
- 3. Acolhimento, cuidado e vínculos:** “Me senti muito acolhida e amada.”
- 4. Relação com os Game Masters:** “Gostei muito de todos os Game Masters; “Em especial a Ana Luiza, que se tornou nossa amiga.”
- 5. Desafio, esforço e superação:** “Foi muito gostoso ver que conseguimos concluir bem.”
- 6. Diversão e desejo de continuidade:** “Sinto que o projeto foi bastante necessário para os jovens do Instituto Reciclar.”

De acordo com o formulário final, os **Game Masters falaram:**

De 0 a 5, como você avalia a narrativa e os exercícios propostos da Formação Online de Game Masters?



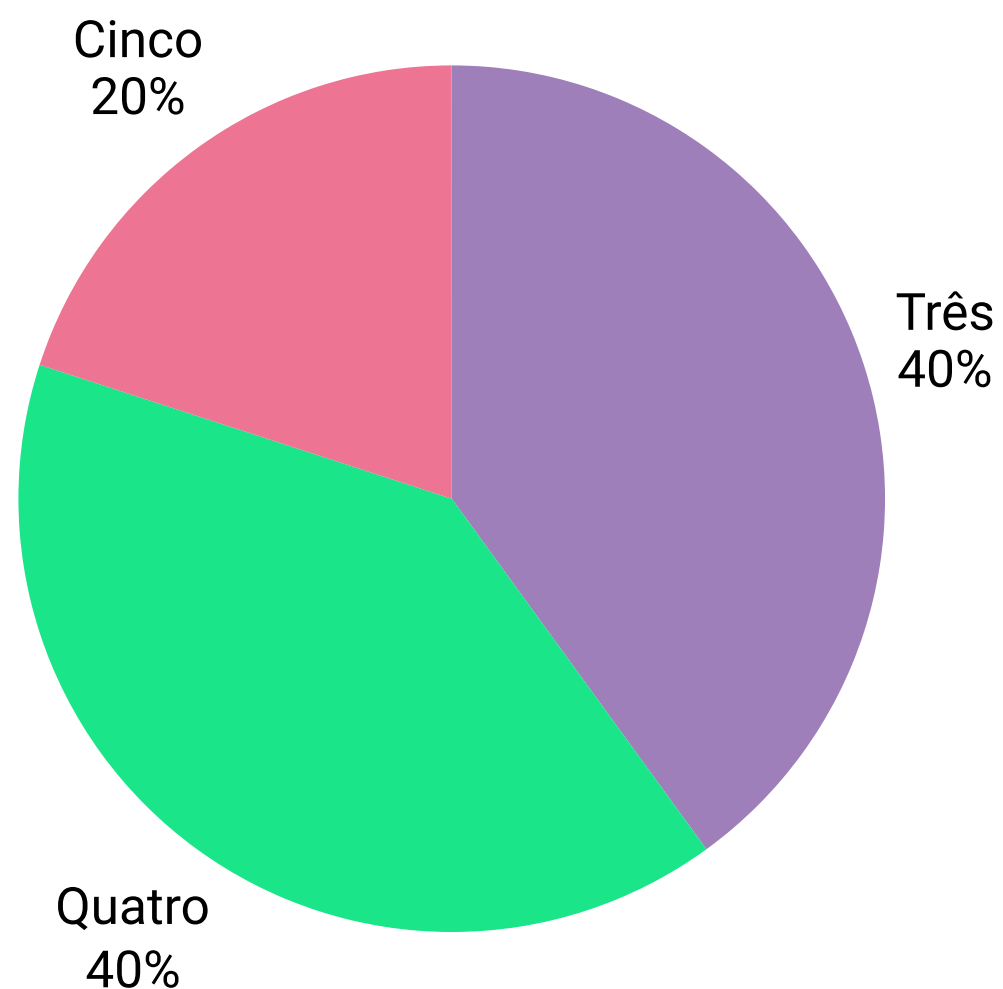
De 0 a 5, o quanto você concorda com a frase "eu tive facilidade de compreender os desafios e exercícios propostos na Formação online de Game Master" :



Respondentes: 5 pessoas

De acordo com o formulário final, os **Game Masters falaram:**

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



Respondentes: 5 pessoas

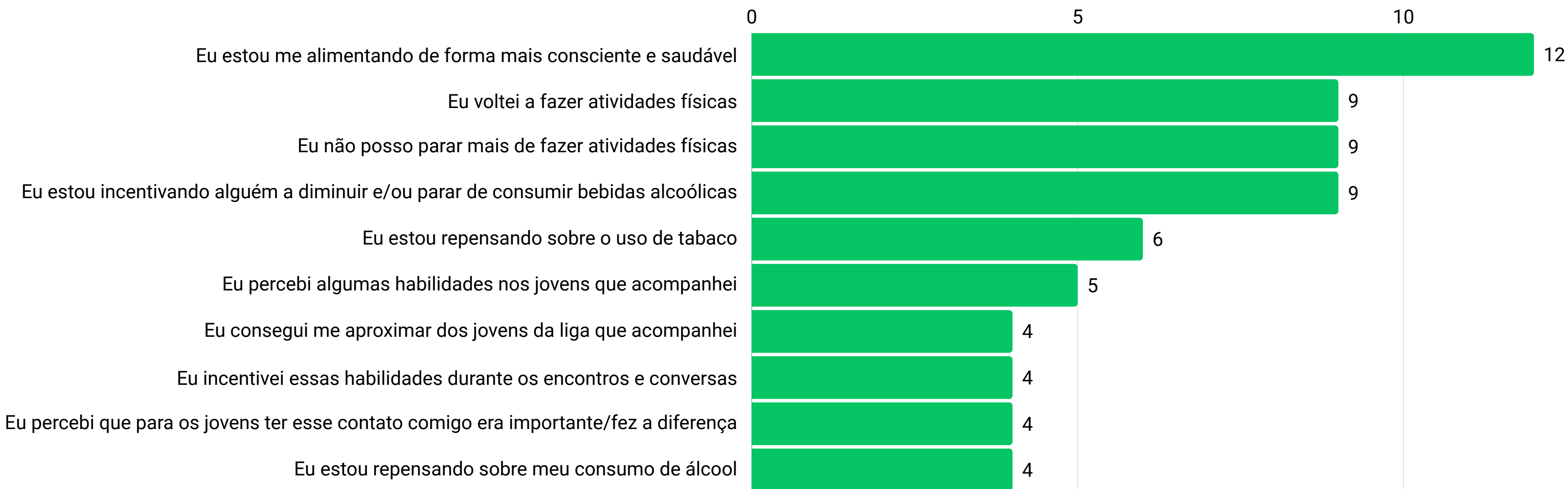
Comente sua opinião sobre a Formação de Game Masters no Google Classroom

1. "Achei dinâmica e instrutiva"
2. "Ambiente lúdico e bem dinâmico"
3. "Poderia ser presencial e mais dinâmica"
4. "Formação muito longa, mas valiosa"
5. "Como levantado na reunião de feedback, acredito que possa ser mais dinâmico e seria muito legal se pudessemos conversar com Game Masters passados"



De acordo com o formulário final, os **Game Masters falaram:**

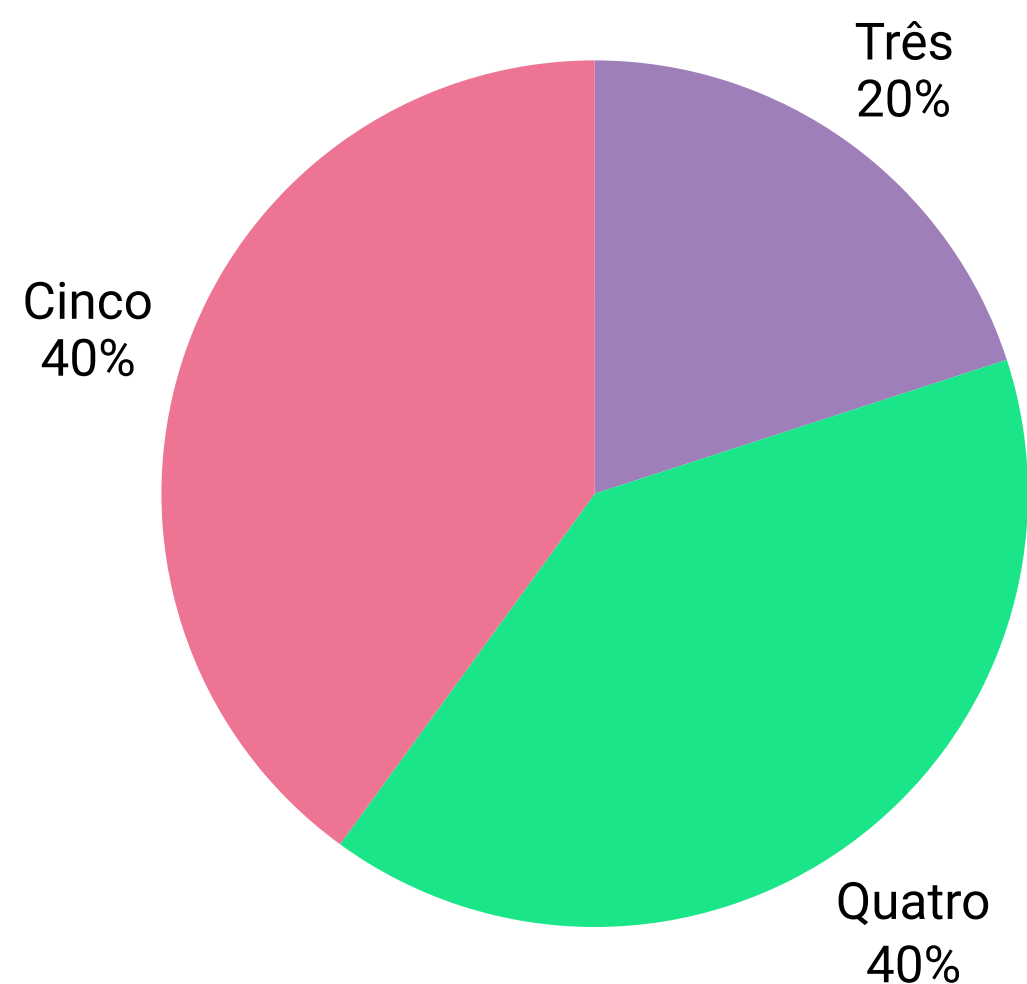
Nos ajude a entender a sua percepção quanto ao desenvolvimento da equipe, compreensão da temática, assertividade das soluções propostas, da sua dedicação como voluntário e do engajamento dos jovens, marcando as opções que, de fato, ocorreram:



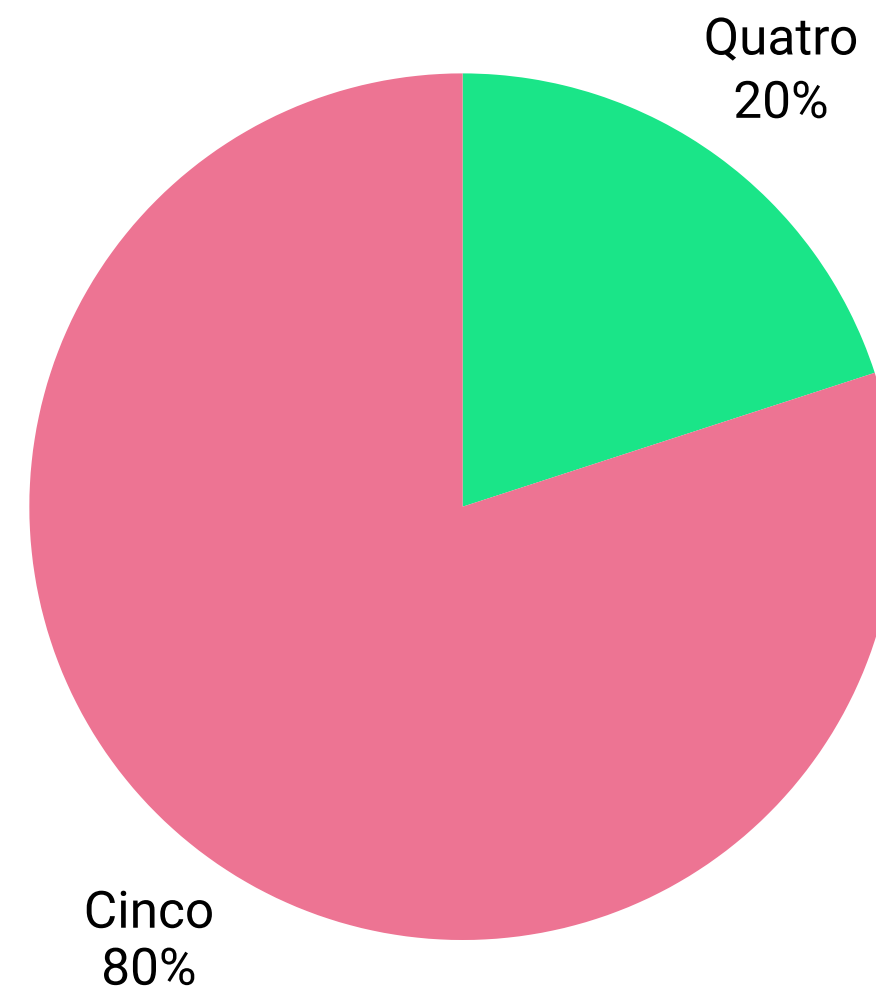
Respondentes: 5 pessoas

De acordo com o formulário final, os **Game Masters** falaram:

De 0 a 5, o quanto você concorda com a frase "Eu tive facilidade de me comunicar e interagir com os jovens da liga que acompanhei"



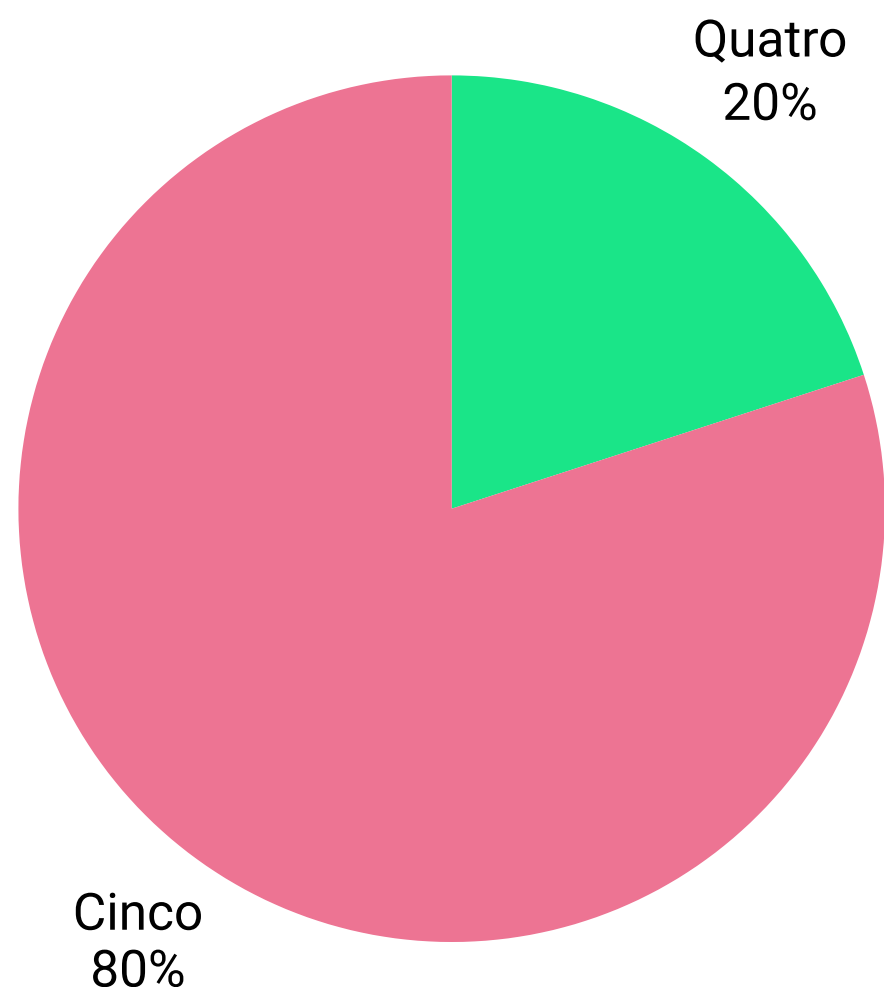
De 0 a 5, quanto você acha que a Jornada X contribuiu para o interesse dos alunos sobre os temas abordados: alimentação saudável, prática de atividades físicas, uso de tabaco e uso de álcool?



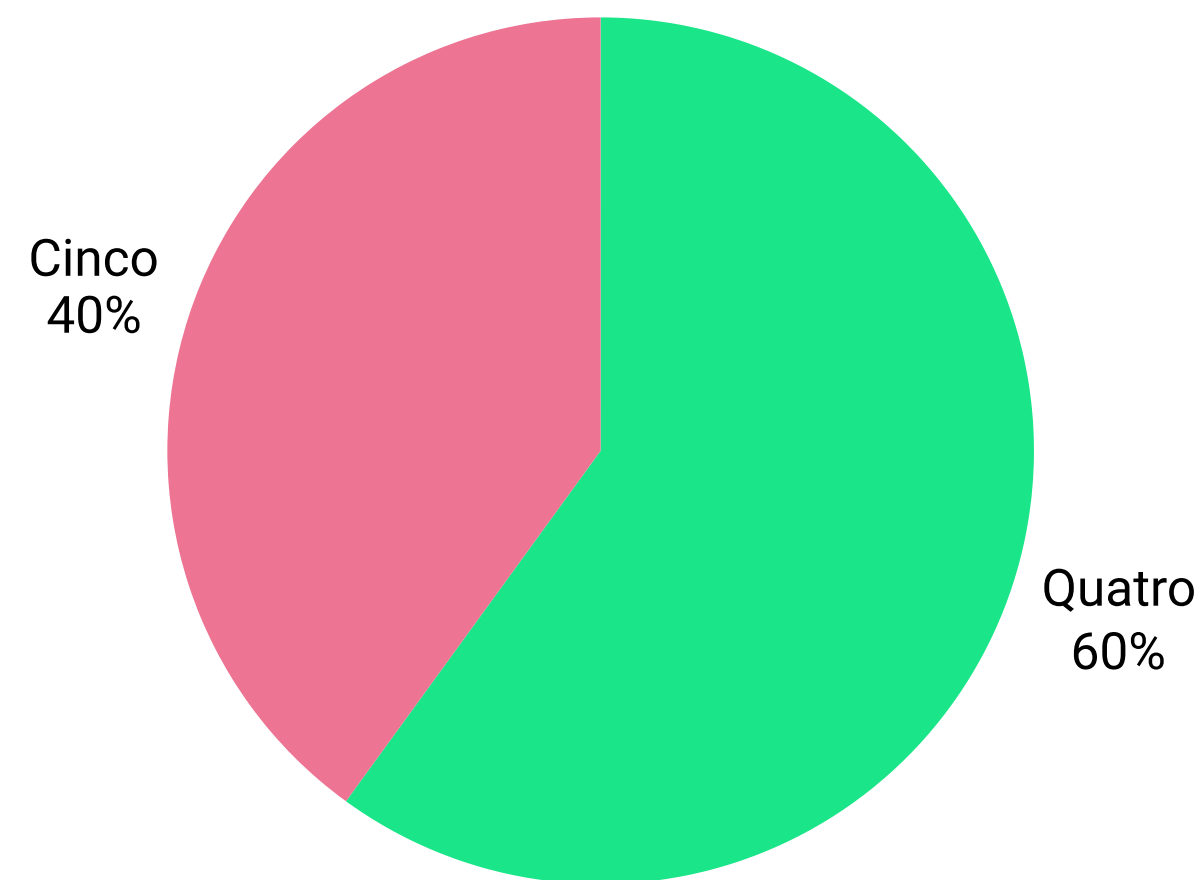
Respondentes: 5 pessoas

De acordo com o formulário final, os **Game Masters falaram:**

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



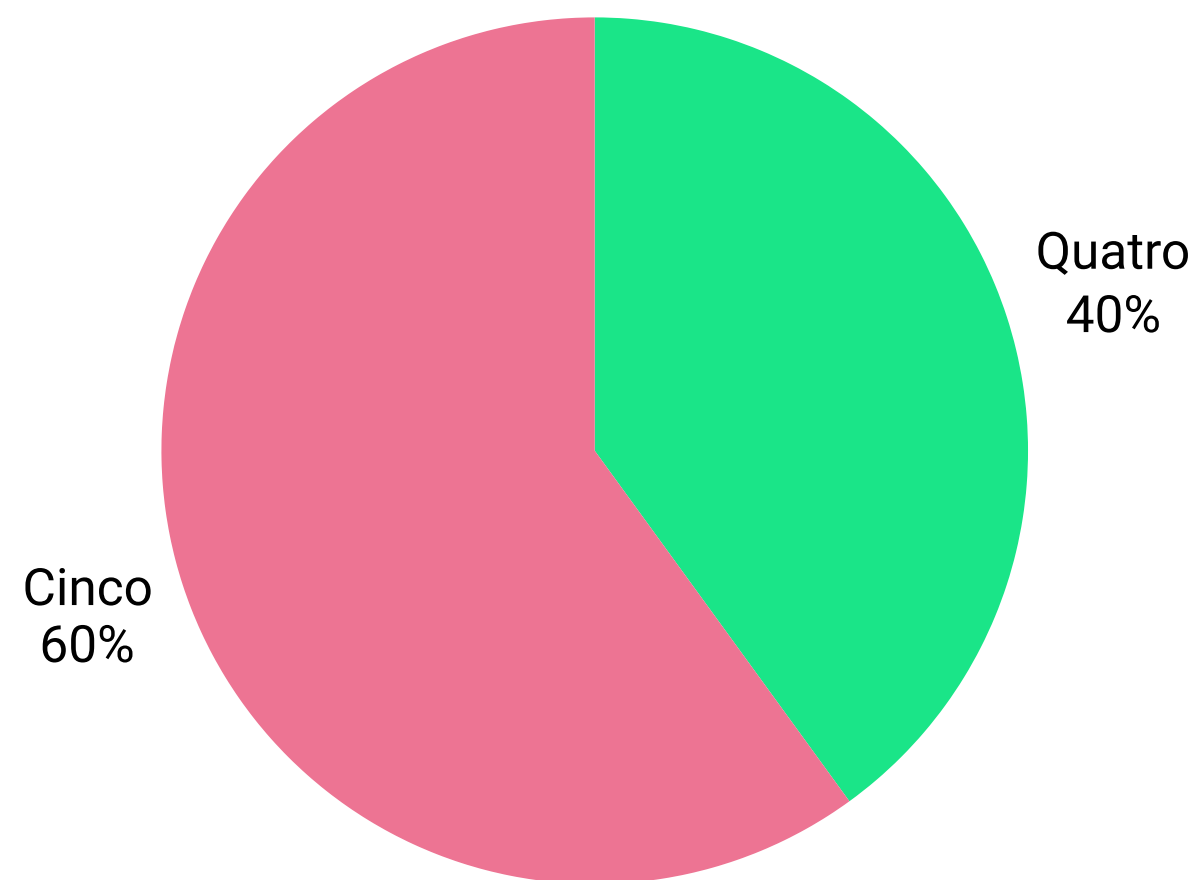
De 0 a 5, quanto você acredita que a Jornada X contribuiu para te fazer refletir sobre os temas abordados (alimentação saudável, atividades físicas, uso de tabaco e álcool) na sua própria vida?



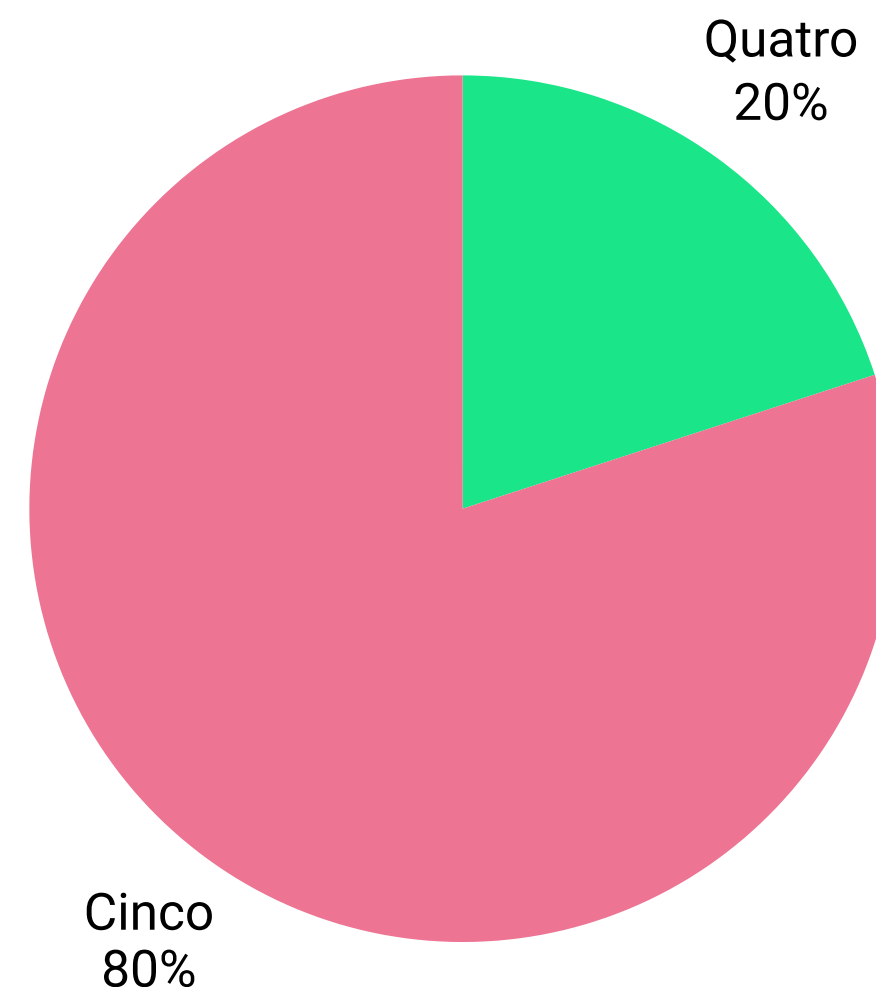
Respondentes: 5 pessoas

De acordo com o formulário final, os **Game Masters** falaram:

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



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

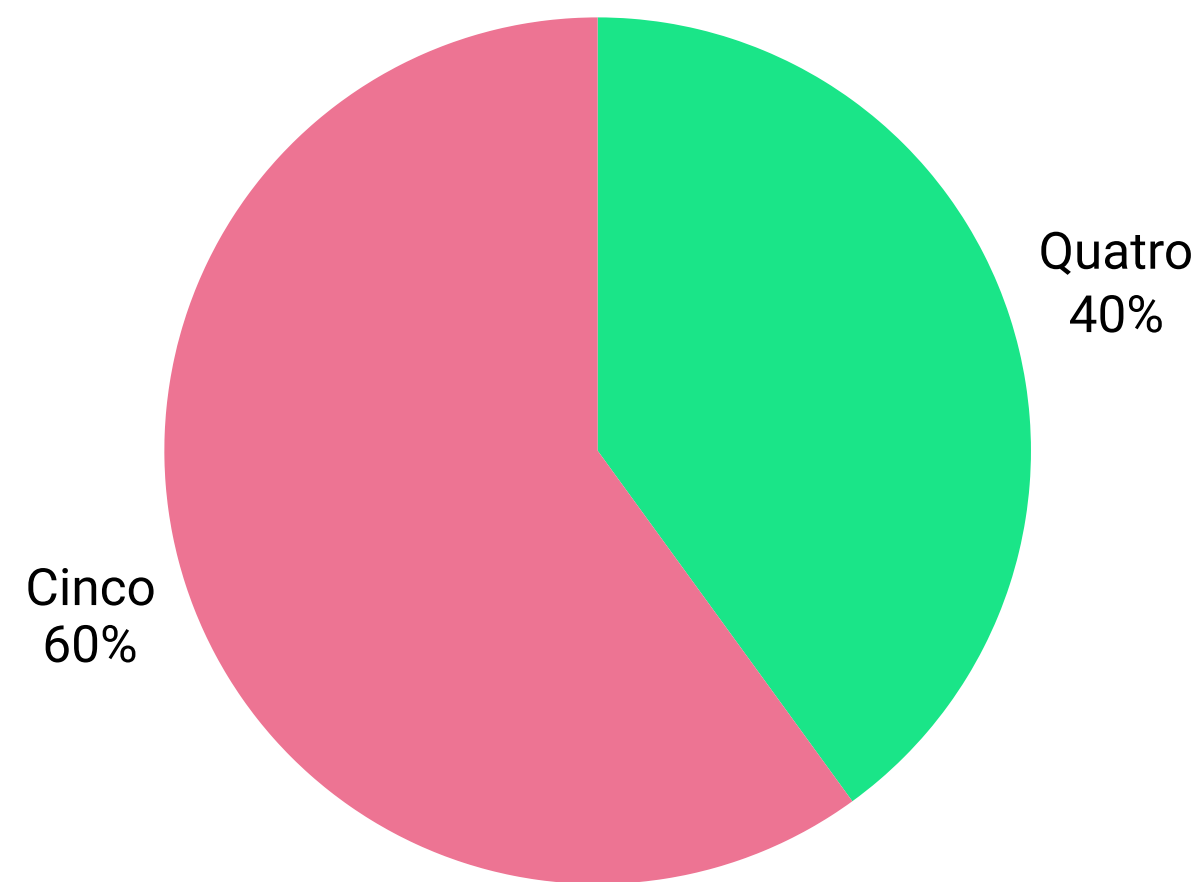
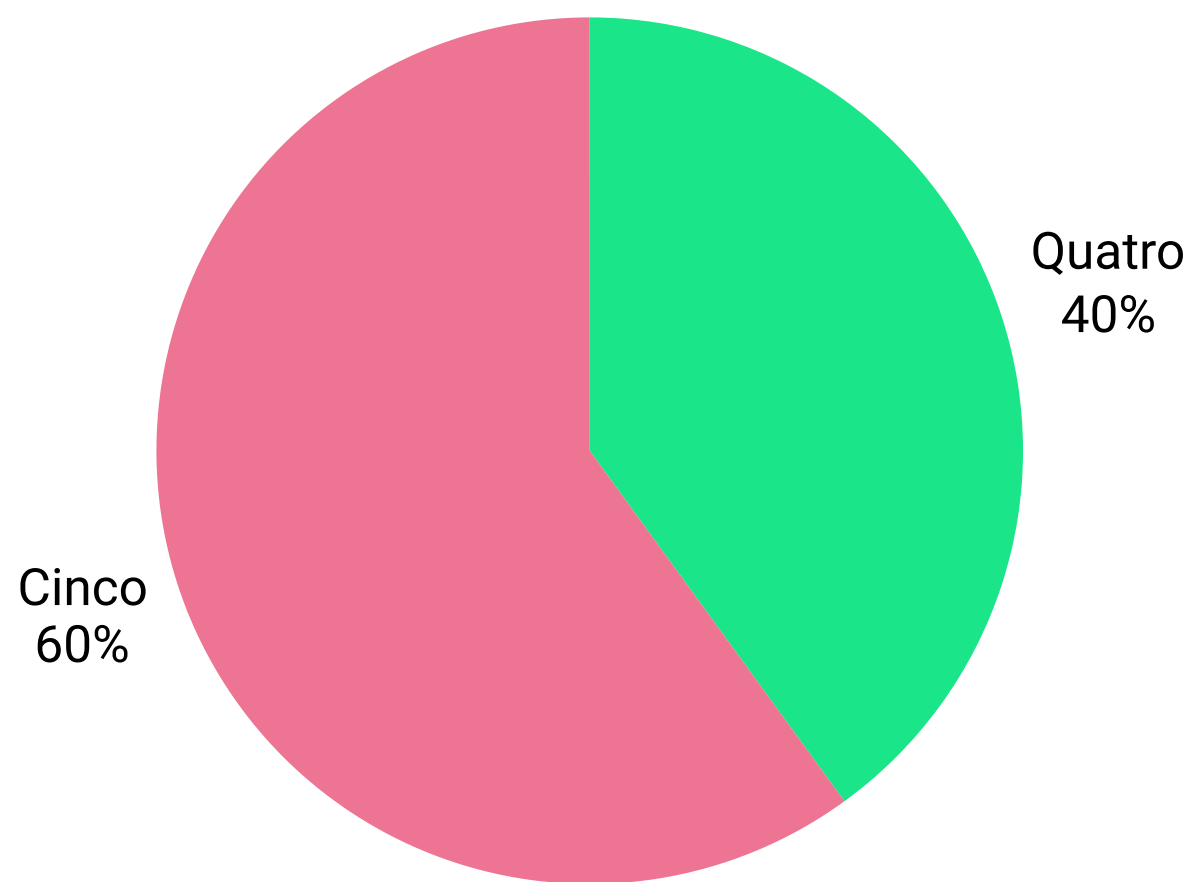


Respondentes: 5 pessoas

De acordo com o formulário final, os **Game Masters falaram:**

De 0 a 5, quanto você acredita que a Roche está inovando ao realizar ações como a da Jornada X?

De 0 a 5, quanto você acredita que a Roche está promovendo a melhoria do acesso à informação e saúde ao realizar a Jornada X?

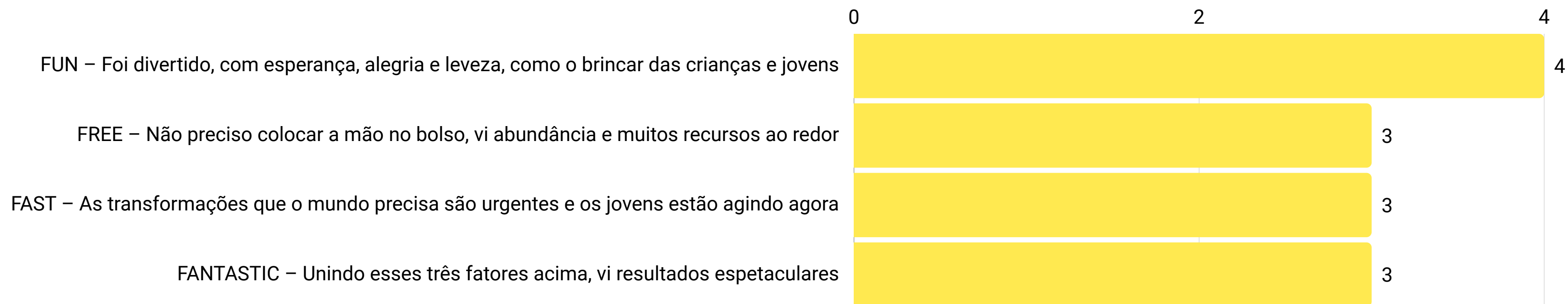


Respondentes: 5 pessoas



De acordo com o formulário final, os **Game Masters** falaram:

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

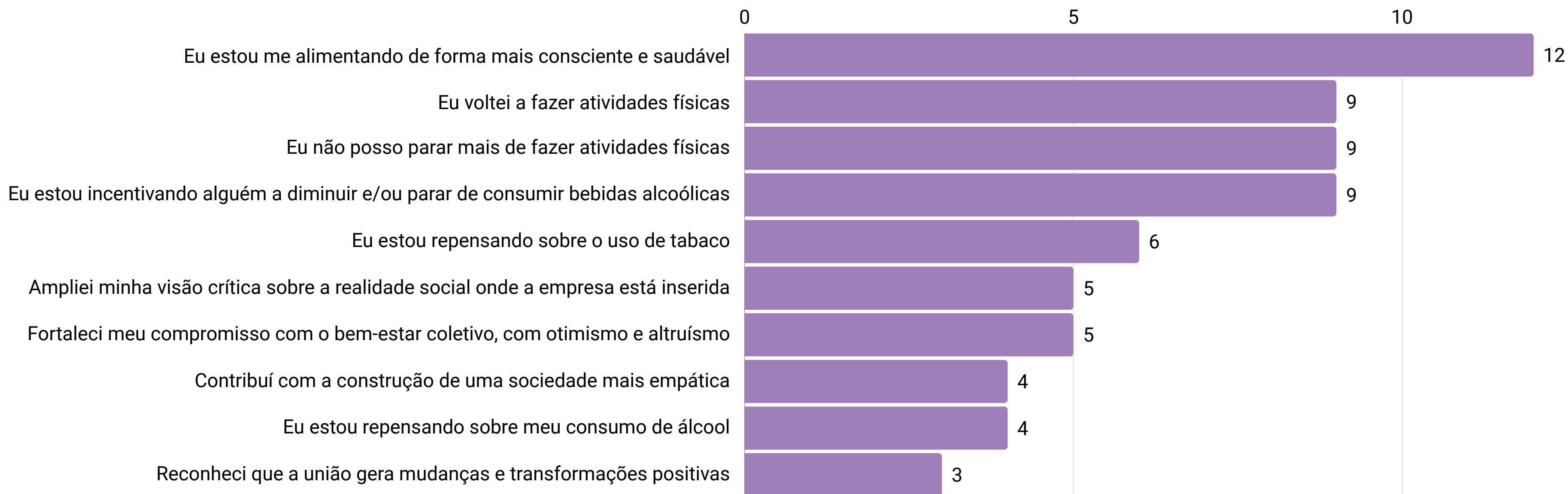


Respondentes: 5 pessoas



De acordo com o formulário final, os **Game Masters falaram:**

Quais dos aprendizados abaixo você acredita ter exercido nessa experiência?

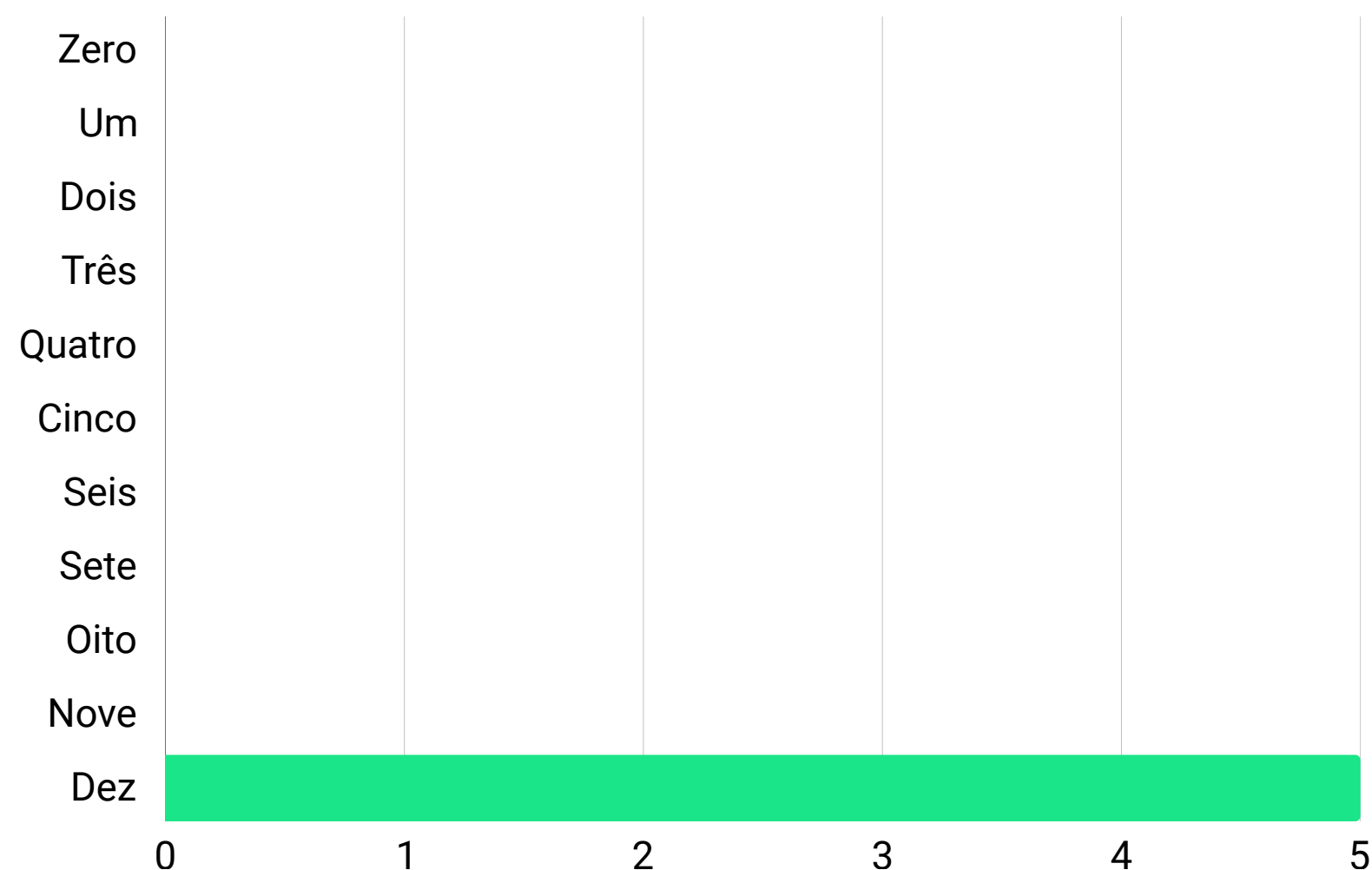


Respondentes: 5 pessoas



De acordo com o formulário final, os **Game Masters** falaram:

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



Respondentes: 5 pessoas

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

1. "Senso de comunidade"
2. "O contato com os jovens e observar a criatividade e colaboração que eles demonstraram na realização das atividades foi bem marcante."
3. "Ser parte da vida dos jovens"
4. "Estar atuando com os alunos do reciclar e ver a evolução deles dentro da elaboração do projeto."
5. "O contato com os jovens foi o que mais me marcou. Nos aproximamos pelo projeto, mas conversamos sobre os mais diversos assuntos, descobrindo que temos muito em comum e podemos nos ajudar e apoiar em diversas temáticas e âmbitos"



De acordo com a reunião final, os **Game Masters** falaram que os **pontos altos** foram:

- **Fortalecimento de vínculos por meio dos encontros presenciais**, considerados essenciais para gerar confiança, reduzir resistências iniciais e aprofundar o engajamento dos jovens ao longo do processo.
- **Alto impacto emocional e formativo nos jovens e nos Game Masters**, com relatos recorrentes de transformação mútua, sentimento de dever cumprido e desenvolvimento pessoal dos voluntários.
- **Protagonismo juvenil real**, evidenciado pela capacidade dos jovens de criar soluções complexas e consistentes, como animações, livros físicos e digitais, vídeos de exercícios e materiais educativos, assumindo responsabilidade por prazos, qualidade e entrega.
- **Evolução visível do engajamento dos jovens**, especialmente em grupos que apresentaram resistência inicial, mas que, ao longo da jornada, criaram vínculos afetivos e ampliaram o interesse por temas como saúde, futuro profissional e mercado de trabalho.
- **Metodologia prática e experiencial**, que se mostrou mais eficaz do que abordagens teóricas, permitindo que os jovens aprendessem fazendo, testando e errando, conectando os temas das DCNTs ao cotidiano.
- **Desenvolvimento de competências socioemocionais nos voluntários Roche**, como escuta ativa, empatia, improviso, vulnerabilidade e liderança sensível, reconhecido como ganho institucional.
- **Potencial de continuidade das Ligas**, com exemplos concretos de grupos ativos há anos, indicando que a Jornada pode se consolidar como um processo contínuo, e não apenas uma ação pontual.

Melhoria e inovação





De acordo com a reunião final, os Game Masters apontaram as seguintes **melhorias**:

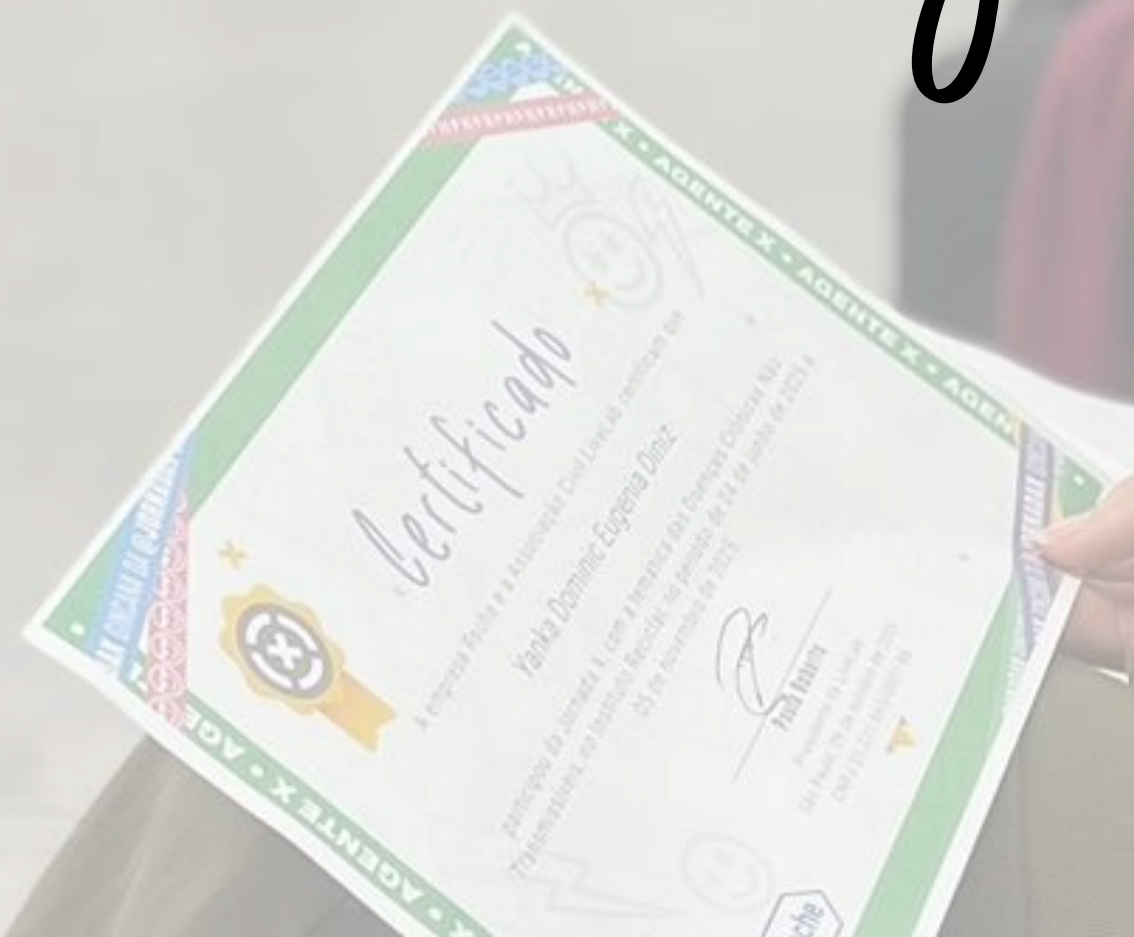
- **Aprimoramento da formação dos Game Masters**, tornando-a mais dinâmica, prática, interativa e presencial, com maior uso de vídeos, exemplos reais e menos dependência de materiais excessivamente textuais.
- **Criação de protocolos mais rigorosos sobre identidade e nome social**, especialmente em certificados e momentos públicos, para evitar constrangimentos e garantir segurança e respeito aos jovens.
- **Oferta de maior embasamento prévio para escolha dos temas**, disponibilizando materiais de referência antes da definição dos desafios, para apoiar decisões mais conscientes e qualificadas.
- **Estratégias para equilibrar o engajamento dentro das Ligas**, reduzindo a sobrecarga de poucos jovens muito ativos e incentivando a participação dos integrantes mais silenciosos.
- **Fortalecimento da abordagem “jovem para jovem”**, reconhecendo que os participantes tendem a escutar mais seus pares do que adultos, o que aponta para a criação de mentorias entre jovens veteranos e novatos.
- **Ajustes na comunicação intergeracional**, considerando a distância etária e cultural entre jovens e voluntários, para tornar a linguagem e as abordagens ainda mais conectadas à realidade juvenil.
- **Evolução contínua dos materiais metodológicos**, buscando maior fluidez, clareza e adaptação à prática, sem perder o rigor conceitual do projeto.



Para as próximas edições:

- **Reorganização do cronograma pós-férias:** Evitar longos intervalos entre encontros presenciais, especialmente no período de férias escolares, ou prever estratégias específicas de retomada e reengajamento dos jovens.
- **Alinhamento de comunicação com o Instituto Reciclar:** Estabelecer protocolos claros e unificados sobre horários, flexibilizações e tomada de decisão, evitando desencontros de informação entre equipes pedagógicas e coordenação.
- **Atenção aos protocolos de identidade e nome social:** Garantir que informações sobre jovens trans e não binários sejam compartilhadas previamente, permitindo adequação de linguagem, materiais e certificados, assegurando um ambiente seguro e respeitoso.
- **Ajustes na aplicação do “RPG de Você”:** Separar a avaliação final do momento de encerramento da Jornada X, garantindo mais tempo para reflexão, explicação dos instrumentos e valorização das competências individuais e coletivas.
- **Ampliação do tempo dos encontros presenciais:** Aumentar a duração das atividades, especialmente na fase de elaboração dos projetos, evitando que tarefas precisem ser finalizadas fora do espaço formativo.
- **Inclusão de um dia adicional na fase final:** Prever mais tempo para a construção das apresentações finais e sistematização dos aprendizados.
- **Reforço da assiduidade dos Game Masters:** Fortalecer o compromisso dos voluntários da Roche com a presença contínua nos encontros presenciais, ampliando vínculos e qualidade do acompanhamento.
- **Expansão dos projetos para o território:** Viabilizar a aplicação das soluções em outros espaços da comunidade (escolas, centros comunitários, UBS), ampliando o impacto, o pertencimento territorial e a mensuração dos resultados.

Conclusão e Agradecimentos



Conclusão



A Jornada X se consolidou como uma experiência formativa potente, capaz de articular educação, saúde e protagonismo juvenil de forma prática e significativa. Ao longo do percurso, os jovens foram convidados a compreender os desafios relacionados às Doenças Crônicas Não Transmissíveis (DCNTs), refletir sobre seus territórios e transformar esse conhecimento em ações concretas, desenvolvendo competências socioemocionais, senso crítico e responsabilidade coletiva.

Os dados quantitativos e qualitativos apresentados ao longo deste relatório evidenciam avanços consistentes em competências como empatia, comunicação, autoconfiança, protagonismo e pertencimento, além do fortalecimento da relação dos jovens com a comunidade. A metodologia vivencial, aliada à presença contínua da mentoria e ao apoio dos Game Masters, mostrou-se fundamental para o engajamento progressivo dos participantes e para a qualidade das soluções desenvolvidas.

Os aprendizados identificados ao longo da Jornada apontam caminhos claros para o aprimoramento do projeto nas próximas edições, reforçando seu potencial de continuidade e expansão territorial. Mais do que um ciclo formativo, a Jornada X se revela como um processo de transformação que permanece vivo nas trajetórias dos jovens, dos voluntários e das instituições parceiras envolvidas.

Agradecimentos

A realização da Jornada X foi possível graças ao engajamento e à parceria de todos os envolvidos. Agradecemos à Roche pelo apoio institucional e pelo compromisso de seus voluntários, ao Instituto Reciclar pela parceria e acolhimento ao longo de todo o processo, e aos Game Masters, cuja presença, escuta e dedicação foram fundamentais para a construção de vínculos e para o protagonismo dos jovens. Nosso agradecimento especial à mentora Thabata Soares, pela condução sensível, pelo acompanhamento contínuo e pela capacidade de inspirar, provocar reflexões e apoiar os jovens na transformação de ideias em ações concretas. Aos jovens participantes, protagonistas desta Jornada, deixamos nosso reconhecimento pela entrega, criatividade e compromisso com a transformação de seus territórios.



Equipe LiveLab



Daniel Bryan



Flávia Lopes



Gelmo Sousa



Gislayne Melo



Manuela Colombo



Nayara Rezende



Paulo Roberto



Raquel Miranda



Thamara Resende





Conselho LiveLab



Aser Cortines



Beatriz Mendes



Cleuza Repulho



José Luiz Setúbal



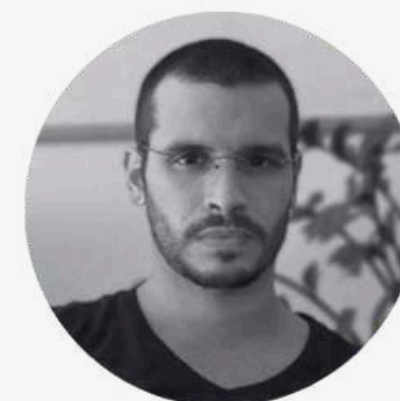
Maria Alice
Setúbal



Mariana Rico



Mônica Pilz Borba



Rui Lira



Wellington
Nogueira




A photograph of two young people, a woman on the left and a man on the right, smiling and looking towards the camera. They are standing in front of a chain-link fence. The woman has long, dark, curly hair and is wearing a dark t-shirt. The man has short, dark hair and is also wearing a dark t-shirt. The background shows a fence and some greenery. The text 'live lab' is overlaid in the center of the image.

live lab

INOVAÇÃO SOCIAL

 [livelab.organizacao](https://www.instagram.com/livelab.organizacao)

 www.linkedin.com/company/onglivelab/