

Despertar o poder do coletivo por meio do
brincar, para juntos vivermos jornadas
transformadoras!



live lab
INOVAÇÃO SOCIAL



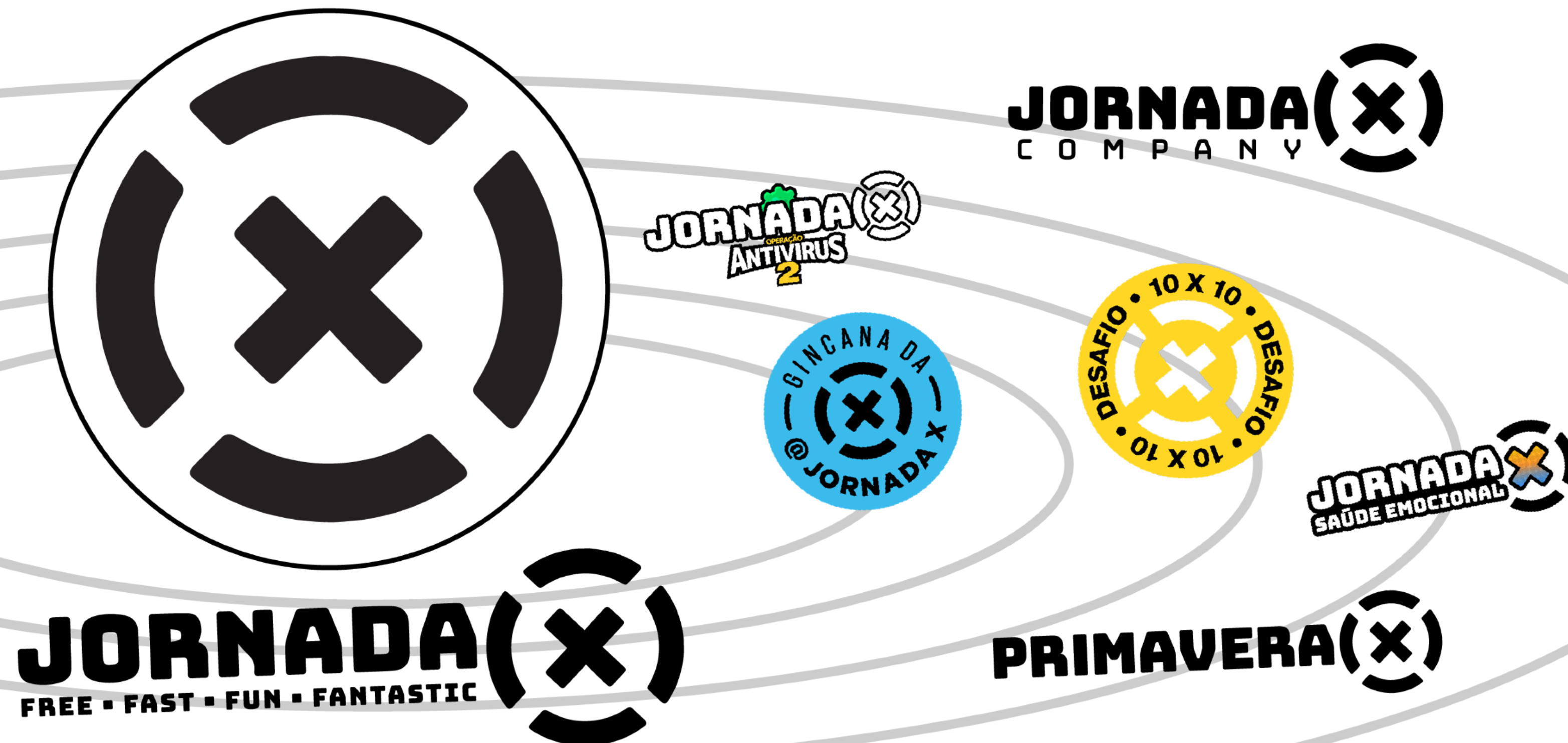
Os territórios estão poluídos, as comunidades desunidas e as pessoas estão apáticas.

Mas, essas comunidades são repletas de **JOVENS** com energia, tempo, imaginação e poder de ação.

Por isso, a LiveLab **DESPERTA O POTENCIAL COLETIVO** desses jovens por meio de **JOGOS COLABORATIVOS** que geram transformações reais nas suas comunidades, promovendo a **REGENERAÇÃO**.



Desde 2014, por meio de 7 jogos e
engajando mais de **80 MIL JOVENS**,
somos sinônimo de resposta!



**E se construir o mundo dos nossos sonhos
pudesse ser FREE, FAST, FUN e FANTASTIC?**



Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é um jogo colaborativo da ONG LiveLab, que convida jovens a serem agentes de transformação em suas escolas e comunidades. Estimulando o espírito de colaboração, criatividade, responsabilidade social e cidadania, essa gincana utiliza uma tradição cultural e o protagonismo dos jovens para engajar todos na missão de transformar suas escolas e comunidades.



Tempo: 4 a 6 semanas de engajamento, 1 dia de gincana



Como: todos valem pontos na gincana!



Participantes: toda a comunidade escolar



Local: organizações e escolas públicas



Atividades: esportivas, culturais, sociais, artísticas e ambientais

Metodologia indicada como estratégia educacional para enfrentar os desafios do pós pandemia:

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



Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X é um projeto educacional, gamificado, de alta repercussão, adaptável a cada ambiente de aplicação e financiado por empresas e governos.

+ 45.000 Estudantes
participantes
FI, FII, EM, EJA

63

Escolas /
instituições
participantes

6

Estados brasileiros
participantes
MG, SP, RJ, CE, BA, PE

+ 6.000

Pessoas no app da
Gincana da
Jornada X

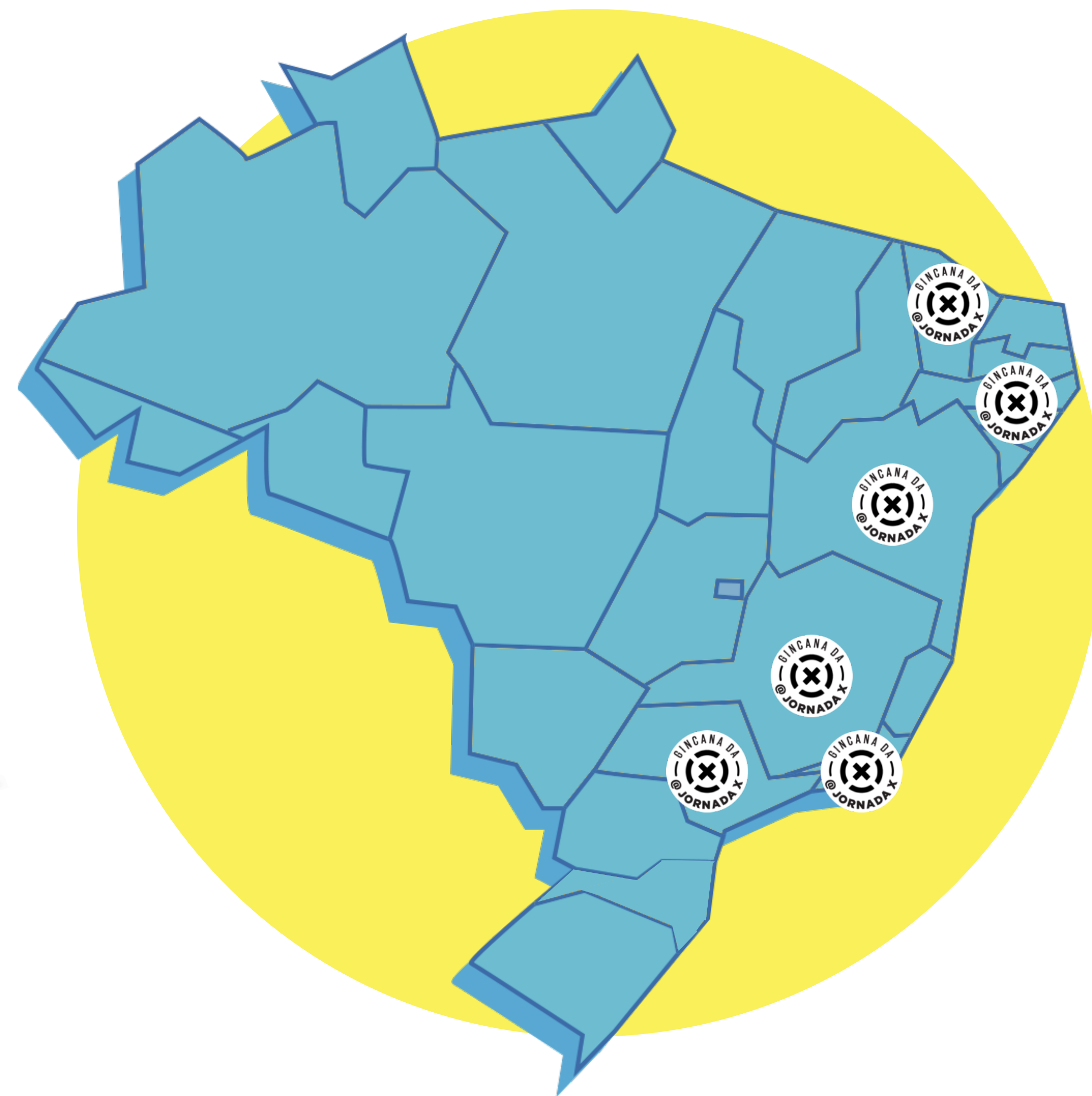


+ 180

Tribos atuando na
comunidade
escolar

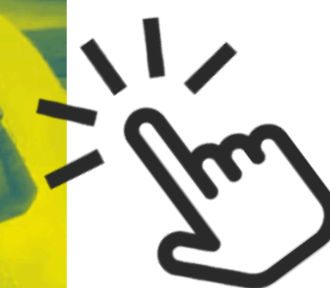
+ 270.000

Pessoas da
comunidade
escolar impactadas



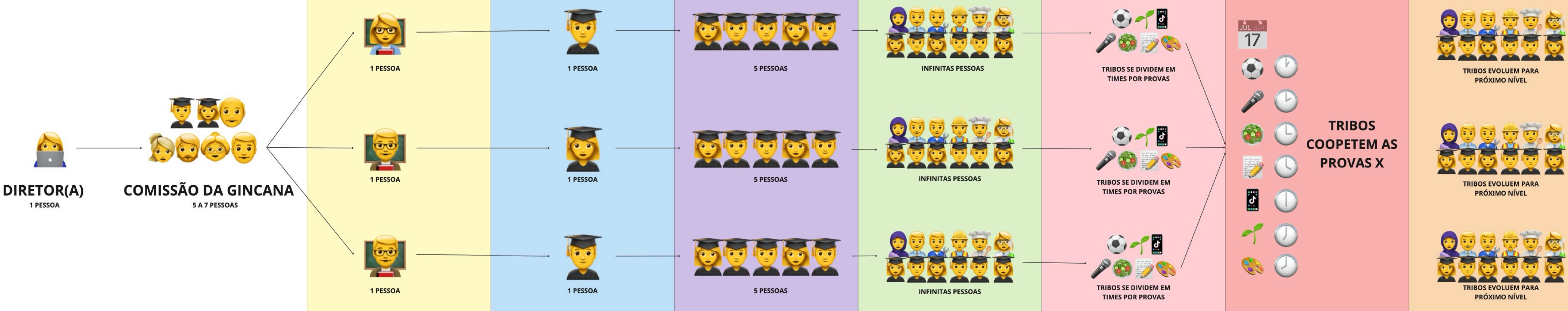
+ RESULTADOS

A GINCANA NAS ESCOLAS





Gincana da Jornada X: passo a passo

GINCANA DA JORNADA X	 MISSÃO 0 GAME MASTER	 MISSÃO 1 AGENTE X	 MISSÃO 2 LIGA X	 MISSÃO 3 TRIBO X	 MISSÃO 4 PROVAS X	 DIA DA GINCANA	 MISSÃO 5 EVOLUÇÃO X
EXPLICAÇÃO Estratégia de busca ativa de estudantes e de fortalecimento da saúde emocional de toda comunidade escolar! Ela lança mão de uma tradição cultural e do protagonismo da turma de estudantes para engajar todo mundo na realização da missão de atrair estudantes evadidos para voltarem à escola e permanecerem nela.	Convite para professores se tornarem GAME MASTERS	Convite para estudantes mobilizadores se tornarem AGENTES X	AGENTE X convida seu amigos e forma sua LIGA X	LIGA X cresce para toda comunidade escolas e se torna TRIBO X	TRIBO X se divide em times para disputarem as PROVAS X obrigatórios e regionais (criadas pela escola)	No dia da gincana acontece a coopetição de todas as PROVAS X	Respondem oráculo, elegem pessoas mais atuantes e definam as transformações que querem manter na escola
ORGANOGRAMA  <pre>graph LR; D[DIRETOR(A) 1 PESSOA] --> C[COMISSÃO DA GINCANA 5 A 7 PESSOAS]; C --> GM1[1 PESSOA]; C --> GM2[1 PESSOA]; C --> GM3[1 PESSOA]; GM1 --> A1[1 PESSOA]; GM2 --> A2[1 PESSOA]; GM3 --> A3[1 PESSOA]; A1 --> L1[5 PESSOAS]; A2 --> L2[5 PESSOAS]; A3 --> L3[5 PESSOAS]; L1 --> T1[INFINITAS PESSOAS]; L2 --> T2[INFINITAS PESSOAS]; L3 --> T3[INFINITAS PESSOAS]; T1 --> P1[TRIBOS SE DIVIDEM EM TIMES POR PROVAS]; T2 --> P2[TRIBOS SE DIVIDEM EM TIMES POR PROVAS]; T3 --> P3[TRIBOS SE DIVIDEM EM TIMES POR PROVAS]; P1 --> D1[TRIBOS COOPETEM AS PROVAS X]; P2 --> D1; P3 --> D1; D1 --> E1[TRIBOS EVOLUEM PARA PRÓXIMO NÍVEL]; D1 --> E2[TRIBOS EVOLUEM PARA PRÓXIMO NÍVEL]; D1 --> E3[TRIBOS EVOLUEM PARA PRÓXIMO NÍVEL];</pre>							

Educar por meio do BRINCAR!



CLÍPE PODER DO X: FÁBIO BRAZZA, MC CAVEIRINHA E PEDRO LOTTO

Mano, voltar a estudar, certo

CLIFE PODER DO X: Fábio Brazza, MC Caveirinha e Pedro Lotto + Sinfônica Heliópolis, Coral Heliópolis e os alunos da Escola Estadual Cidade de Hiroshima





Daniel Bryan



Débora Mattos



Fábio Viana



Flávia Lopes



Gelmo Sousa



Gislayne Melo



Jéssica Queiroz



Manuela Colombo



Nayara Coury



Paulo Roberto



Raquel Miranda



Thamara Resende



Conselho Consultivo



Aser Cortines



Bárbara Rezende



Cleuza Repulho



Daniel Mirolli



Edgard Barki



Eduardo Lyra



João Brites



José Luiz Setúbal



Maria Alice Setúbal



Mônica Pilz Borba



Viviane Naigeborin



Wellington Nogueira



Parceiros



INSTITUTO
gesto



changeX





live lab

INOVAÇÃO SOCIAL

OBRIGADX!

