



Escoteiros do Brasil
São Paulo

livelab | change X

A Change X e Gincana da Jornada X

A [Change X](#) promove agentes de mudança locais por meio do apoio à inovação social, financiamento acessível e estímulo à construção de comunidades mais saudáveis, inclusivas e sustentáveis, anunciou a Gincana da Jornada X dentre as iniciativas do Fundo Construa um Mundo do Brincar, em julho de 2022.

A Gincana da @Jornada X é um jogo colaborativo para ser aplicado junto a crianças e jovens e toda a sua comunidade, que foi desenvolvido pela ONG [LiveLab](#) para apoiar as escolas e instituições infantojuvenis de todo o Brasil. A Gincana lança mão de uma tradição cultural e de protagonismo, principalmente crianças e jovens, para engajar todo mundo na realização da missão de atrair todos para se conectarem com o espaço e terem mais vontade de permanecerem nele por meio do aprendizado ativo e lúdico. Em suma, a Gincana é uma jornada com 6 missões que mobilizam e engajam a comunidade, servindo como um guia para orientar estudantes e equipe das instituições beneficiadas para a construção conjunta e democrática da Gincana, reunindo toda a comunidade para colaborarem e competirem em jogos esportivos, atividades culturais, artísticas, sociais e ambientais. Tudo isso de uma forma lúdica e em linguagem adequada à sua faixa etária, envolvendo sua comunidade. Assim, contamos com novas ferramentas para apoiar o desenvolvimento de competências socioemocionais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), estabelecidas pelo Ministério da Educação (MEC), ao mesmo tempo em que contribui ativamente para o desenvolvimento da ODS 4, com uma educação de mais qualidade.

A participação dos Escoteiros do Brasil

Em fevereiro de 2024, a [União dos Escoteiros do Brasil - Região São Paulo \(UEB-SP\)](#) tomou conhecimento e se inscreveu no Desafio Comunitário de Campinas através da plataforma da Change X, propondo-se a viabilizar a execução da Gincana da Jornada X da LiveLab na cidade de Campinas/SP. Os Escoteiros do Brasil possuem uma parceria de longa data com a LiveLab, oferecendo em seu caderno de atividades outros jogos colaborativos, como a Jornada X e a Primavera X. Foi identificado que esta iniciativa vai de encontro ao Projeto Educativo Escoteiro e benéfico à comunidade do município de Campinas. Para tanto, a UEB-SP mobilizou o 64º/SP Grupo Escoteiro Pérola Byington, sediado na Escola Estadual Professora Sophia Velter Salgado, situado à Rua Salvador Lombardi Neto, 380, Vila Nova Teixeira, Campinas.

Comissão Organizadora

Para a realização da Gincana da Jornada X, estabeleceu-se uma comissão organizadora composta por:

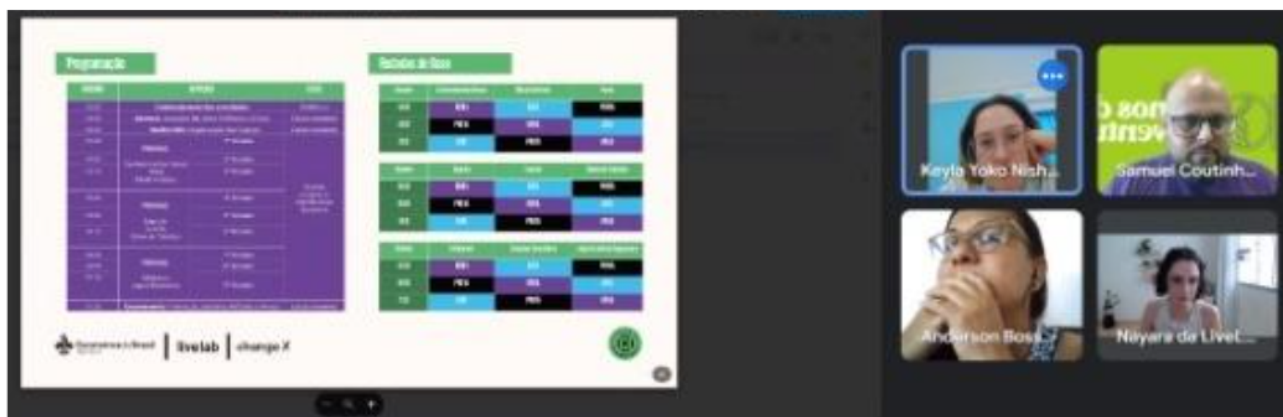
3.1. 64º/SP Grupo Escoteiro Pérola Byington:

- Keyla Yoko Nishimoto Kubota
- Francine Berto Mansur Duarte
- Marta Andréa Fernandes Bossalon

3.2. União dos Escoteiros do Brasil - Região São Paulo:

- Samuel Coutinho Campos, Mobilizador de Recursos

3.3. LiveLab: Nayara Coury de Rezende, Gerente



Esta comissão reuniu-se nos dias 02 e 05 de março, e nos dias 05, 11, 12, 19 e 26 de abril, para planejar o evento e suas atividades, definir o cronograma e o orçamento de trabalho. Além das reuniões online, mantiveram constante contato através de Whatsapp, dando celeridade à comunicação.

Programação

DATA	MISSÃO	DESCRIÇÃO
13/04/2024	MISSÃO 0 GAME MASTER	Convite para Escotistas se tornarem Game Master
13/04/2024	MISSÃO 1 AGENTE X	Convite para que os líderes de Equipes se tornem Agentes X
13/04/2024	MISSÃO 2 LIGA X	Agente X e forma sua LIGA X
20/04/2024 a 04/05/2024	MISSÃO 3 TRIBO X	LIGA X cresce para toda a comunidade / escola e se torna TRIBO X
04/05/2024	MISSÃO 4 PROVAS X	TRIBO X se divide em times para disputarem as PROVAS X
11/05/2024	GINCANA X	Competição de todas as PROVAS X
11/05/2024	MISSÃO 5 EVOLUÇÃO X	Respondem ao Oráculo (Avaliação)

Evento de Abertura e as primeiras Missões X



No dia 13 de Abril aconteceu a abertura da Gincana para os membros do Grupo Escoteiro Pérola Byington. Os jovens presente assistiram à apresentação do Mobilizador de Recursos da Região Escoteira de São Paulo, Samuel Coutinho Campos, por meio da televisão, e receberam as primeiras cartas das missões das escotistas Francine Berto Mansur Duarte e Marta Fernandes Bossalon, que fazem parte da Comissão da Gincana. Foi o dia de cumprir as três primeiras missões: Game Master, Agente X e Liga X. Ita quaspiis rent latis iustin reprae imusciis eos nostotatis quodit rem quam, que



Os Escotistas Fernando Lopes de Andrade Filho, Reginaldo de Souza e Raissa Mansur Duarte foram designados como Game Masters na Missão 00. Na Missão 01, os três Agentes X selecionados foram: Pedro Gabriel Santos, Pedro Gallo de Oliveira e Kenzo Kubota. Já na Missão 02, foram formadas as três Ligas X: Águia, Falcão e Leviatã.

Envolvimento Comunitário



A Missão 03 - Tribo X, foi realizada entre os dias 13 de Abril e 05 de Maio, período destinado ao convite da comunidade para a participação na Gincana X. Os membros do Grupo Escoteiro Pérola Byington visitaram escolas e moradores da vizinhança.

A flyer for the 'Gincana X' event. It features a purple background with a yellow diagonal banner that reads 'GINCANA X' and 'JORNADA X'. The text 'A ALEGRIA VAI VENCER!' is prominently displayed in large, bold letters. Below this, the location is given as 'Sede do Grupo Escoteiro Pérola Byington, E.E. Professora Sophia Velter Salgado, R. Salvador Lombardi Neto, 380 - Vila Nova Teixeira, Campinas - SP'. A QR code is provided for more information. The event date is '11/05' and the time is 'Das 14h às 17h30'. A girl in a scout uniform is shown holding a smartphone. Logos for 'Escoteiros do Brasil' and 'Gincana X' are also present.

Com a chegada dos participantes à partir das 13:00, iniciou-se o credenciamento, conferindo as 112 inscrições através do aplicativo e do formulário e distribuindo as equipes.



Seguindo o cerimonial escoteiro, formou-se o grupo para o hasteamento da bandeira e fez-se a reflexão inicial.

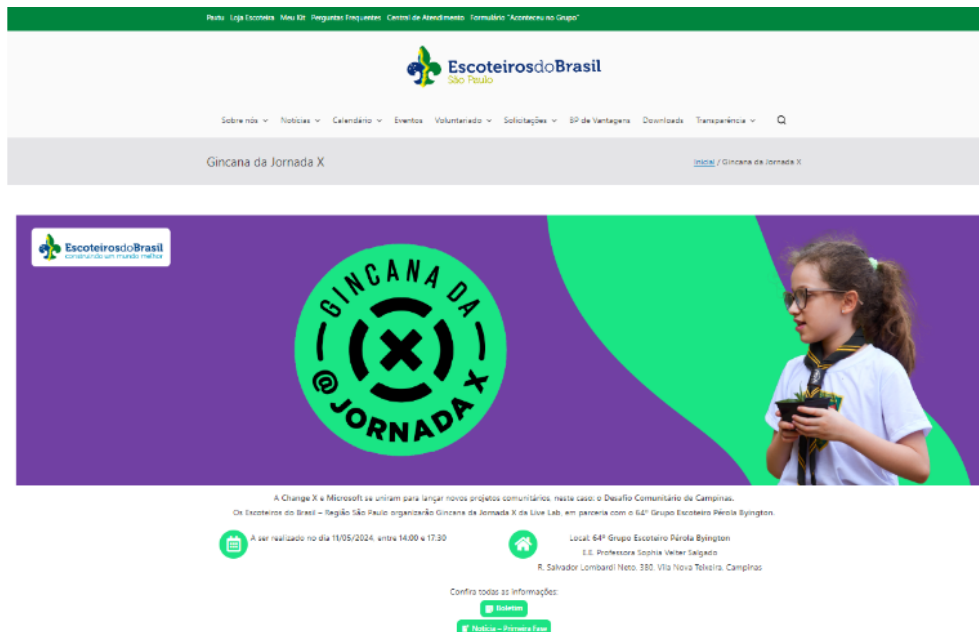


Fez-se os avisos, destacando a presença de integrantes da LiveLab, o Sr. Paulo Roberto Pereira, Presidente da ONG, e a Srta. Gislayne da Conceição Melo, Jornalista e Social Media.



O mesmo fez uso da palavra, destacando o prazer de presenciar o evento e a importância do papel dos jovens na sociedade atual e do futuro.

Boletim do Evento



Para a divulgação das informações do evento e das Provas X - Missão 04, a comissão disponibilizou o Boletim do Evento no site Escoteiros SP: escoteirossp.org.br/gincana-da-jornada-x/

Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X foi realizada no dia 11 de maio de 2024, cumprindo o cronograma abaixo:

HORÁRIO	ATIVIDADE		LOCAL
13:00	Credenciamento dos convidados		Refeitório
14:00	Abertura: Inspeção, Bandeira, Reflexão e Avisos		Estacionamento
14:20	Quebra Gelo: Organização das Equipes		Estacionamento
14:30	PROVAS: Conhecimentos Gerais Horta Mural Artístico	1ª Rodada	Quadra e espaços identificados da escola
14:50		2ª Rodada	
15:10		3ª Rodada	
15:30	PROVAS: Esporte Lanche Show de Talentos	4ª Rodada	
15:50		5ª Rodada	
16:10		6ª Rodada	
16:30	PROVAS: Influencer Jogos Escoteiros	7ª Rodada	
16:50		8ª Rodada	
17:10		9ª Rodada	
17:30	Encerramento: Premiação, Bandeira, Reflexão e Avisos		Estacionamento

PROVA: CONHECIMENTOS GERAIS

- Objetivo: testar os conhecimentos dos jovens com o que está acontecendo no mundo hoje.
- Material: perguntas baseadas em fatos atuais
- Desenvolvimento: apresentar perguntas variadas considerando a variedade das idades dos participantes. Do ponto de início até a sineta, deverá conter um percurso com obstáculos, fazendo com que os jovens usem a memória e cheguem na sineta para falar em voz alta sua resposta. Caso a resposta esteja errada o jovem levará uma torta no rosto.
- Regra: a Liga X deverá ser separada em duas equipes para realizarem a competição.



PROVA: HORTA

- Objetivo: O objetivo é criar a consciência de que somos capazes de produzir alimentos e não somente buscar no supermercado, além de promover a responsabilidade de cuidar do meio ambiente.
- Material: Copinho descartável, sementes ou mudas de verduras, terra, semente de girassol
- Desenvolvimento: Cada Liga X receberá material suficiente para todos os membros que deverão aprender a fazer o replantio de mudas de verduras e ou plantar uma semente de girassol.
- Regra: Todos deverão encerrar a atividade e com planos para as mudas plantadas.



PROVA: MURAL ARTÍSTICO

- Objetivo: Com o apoio de três artistas convidados, deixar para a escola um mural artístico sobre o que é o escotismo.
- Material: Guache, lápis cor, giz cera, imagens, cola, tesoura e figuras sobre escotismo.
- Desenvolvimento: Sob a orientação e dicas dos artistas convidados, as equipes deverão confeccionar um mural com registros sobre o que é o escotismo registrando as seções: alcatéia, tropa, matilha, patrulha e adultos voluntários.
- Regra: A Liga X deverá criar um mural usando criatividade, desenvolvendo e organizando as informações para expressar da melhor forma possível o que é o Escotismo e o significado na vida deles.



PROVA: SHOW DE TALENTOS

- Objetivo: Trabalhar inibição e confiança.
- Material: Itens de fantasias e pintura de rosto, imagens de pessoas com maquiagem extravagante.
- Desenvolvimento: Através de pinturas simultâneas, usando as imagens apresentadas, os integrantes deverão escolher quem receberá as pinturas no rosto, quem deverá se fantasiar e a Liga X deverá fazer uma esquete rápida com o tema da fantasia e iniciar o show.
- Regra: O tempo da esquete não poderá exceder 5 minutos.



PROVA: ESPORTES

- Objetivo: O trabalho em equipe, competição e respeito.
- Material: Bexigas com farinha e bexigas de água.
- Desenvolvimento: A Liga X deverá ser dividida em duas sub equipes e deverão jogar queimada com as bexigas d'água. Ganha a equipe que mais queimar os jogadores adversários.
- Regra: Os jovens não poderão sair da quadra após serem queimados.



PROVA: LANCHE

- Objetivo: Aprender, reforçar e explicar a decisão por uma boa alimentação. Identificar os benefícios e escolha saudável.
- Desenvolvimento: Opções de frutas serão disponibilizadas e os jovens terão que montar sua própria salada de frutas em um recipiente individual. Deverá estimar quantas calorias contém sua salada de frutas. Na sequência deverá pegar uma imagem de um alimento ultraprocessado, super calórico, com alto índice glicêmico e de sódio, que represente sua desistência, ou seja, trocar a imagem pela salada de frutas e justificar.
- Regra: Cada integrante precisará justificar sua escolha saudável.



PROVA: INFLUENCER

A equipe deverá fazer vídeos usando o aplicativo para mostrar a Importância de participar da Gincana X e porque ser um membro da União dos Escoteiros do Brasil faz muita diferença para a vida toda.



Os vídeos produzidos estão disponíveis em:

<https://drive.google.com/drive/folders/1xxfHvW1AutxPJqFGNIJ32R0-M1q9202y?usp=sharing>

PROVA: CANÇÕES ESCOTEIRAS

- **Objetivo:** Três músicas escoteiras serão apresentadas para a equipe e eles deverão escolher o refrão de uma das músicas e criar uma paródia, relacionando a Gincana X. Escolher e ensaiar, pois será cantada na bandeira de encerramento.
- **Desenvolvimento:** A canção no Movimento Escoteiro é muito importante nas atividades, promovendo a união de todos.
- **Regra:** As paródias deverão citar a Gincana X e o Movimento Escoteiro.



Os vídeos produzidos estão disponíveis em:

<https://drive.google.com/drive/folders/1gh7ZRJi3uc6Hljufp6bW9t36ml4unsnR?usp=sharing>

PROVA: JOGO ESCOTEIRO SEGURANÇA

- **Objetivo:** Através de um jogo dinâmico trabalhar a conscientização pela proteção dos dados pessoais, ao utilizar as redes sociais e internet.
- **Desenvolvimento:** Escolher três participantes para serem os vírus, quatro antivírus, e os demais serão dados pessoais que terão seus dados escritos em uma etiqueta colada na manga da camiseta. Os vírus tentarão "roubar" os dados pessoais, ao retirar suas etiquetas, estes passarão a fazer parte da equipe "vírus" e deverão correr de mãos dadas. Os antivírus deverão recuperar os dados pessoais, recuperando as etiquetas e trazendo os participantes para suas equipes.
- **Regra:** Os vírus e antivírus deverão correr de mãos dadas e deverão seguir juntos, aumentando suas equipes. Ganhará o time que tiver a maior quantidade de dados pessoais.

Contagem dos Pontos

A Comissão Organizadora totalizou os pontos de todas as bases, chegando à equipe vencedora da Gincana X.



Encerramento



Os participantes foram reunidos para a divulgação da pontuação.

	FALCÃO	LEVIATAN	AGUIA
TAREFAS	6800	8300	8800
ESPECIALISTA	20	20	20
ESCOTEIROS	54	34	40
COMUNIDADE	60	75	60
TOTAL	6934	8429	8920
COLOCAÇÃO	3	2	1



As Ligas recebem sua pontuação, certificados de participação e distintivos.



Agradecemos a presença do Sr. Paulo Roberto Pereira, Presidente da LiveLab



Os Games Masters e a Comissão da Gincana receberam seus certificados de participação.



O 64º/SP Grupo Escoteiro Pérola Byington recebeu um Elogio concedido pela Direção Regional dos Escoteiros do Brasil - Região São Paulo pelo Evento.

Resultados e impacto da Gincana da Jornada X

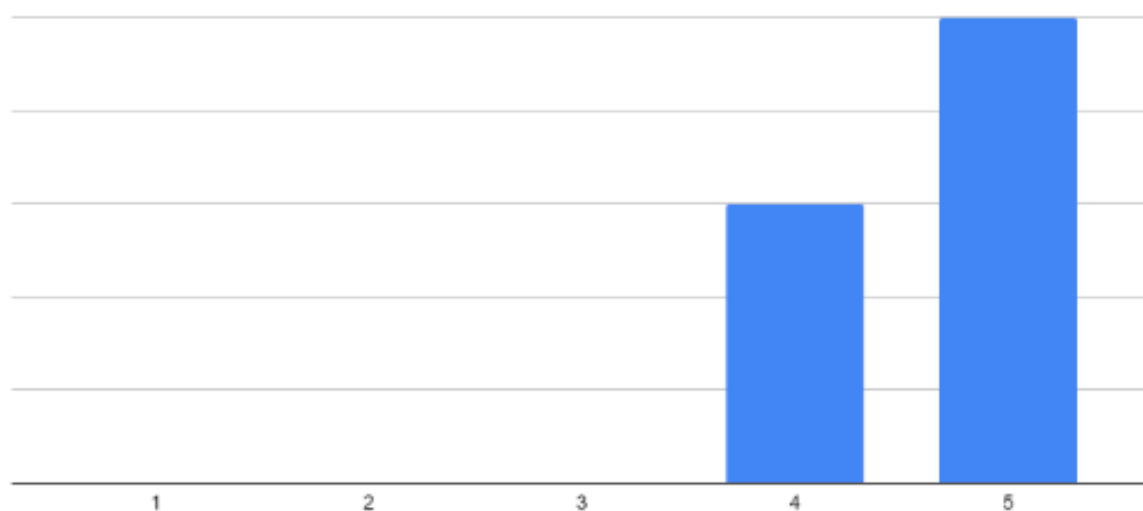
Comissão da Gincana e Game Masters

Em pesquisa realizada com membros da Comissão da Gincana e com os Game Masters, foram encontrados os seguintes resultados:

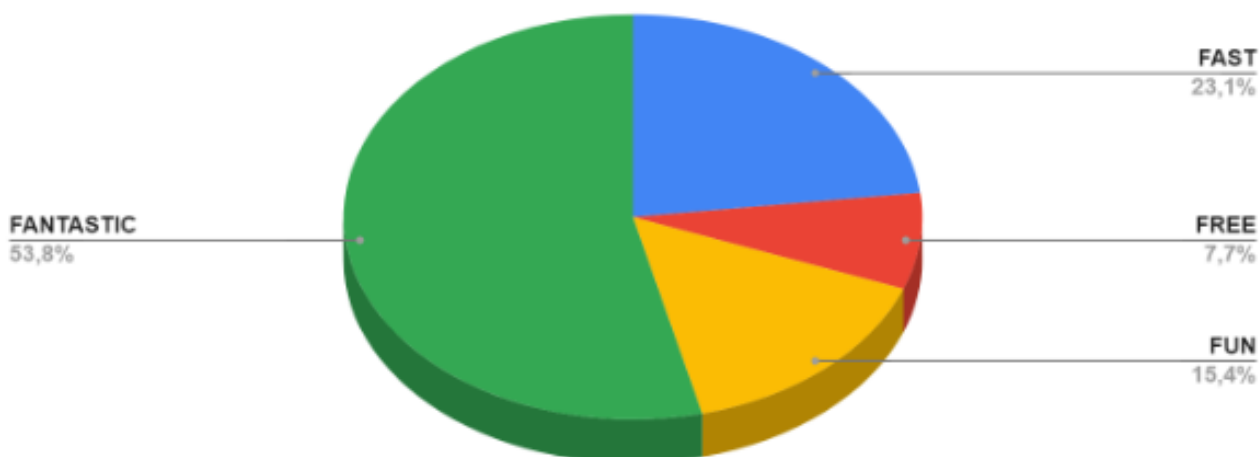
Quais recursos mais te auxiliaram no processo da Jornada X?



Quanto você se sente transformado positivamente após participar da Gincana?



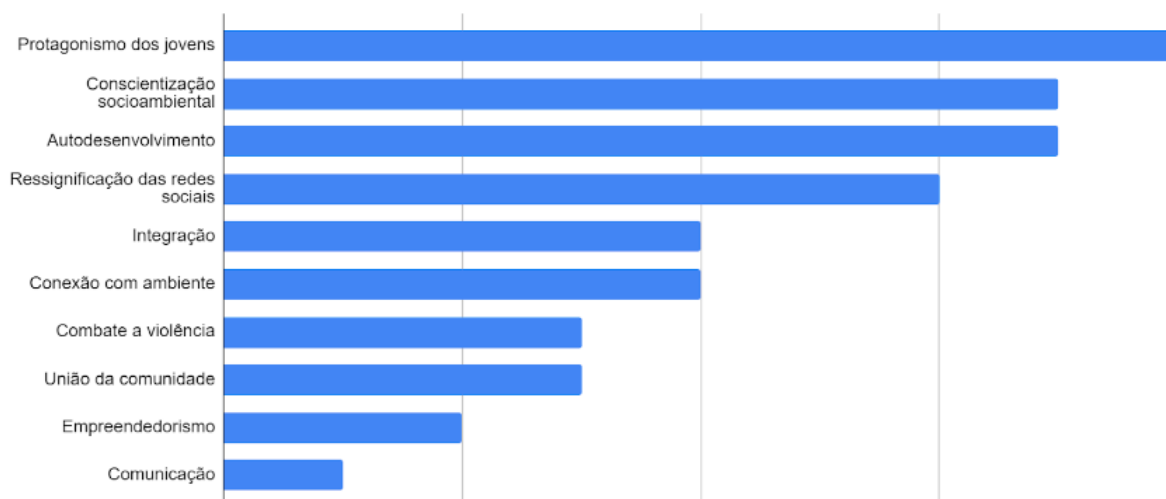
Quais dos sentimentos abaixo você mais vivenciou nessa experiência?



Pedimos para que, com as suas palavras, nos contassem o que foi mais especial e as respostas foram:

- Ter colaborado para a organização do evento;
- A vontade dos jovens em participarem e conhecerem algo diferente;
- A interação e engajamento das crianças;
- A participação e a interação dos jovens em um processo que os envolveu independentemente da idade;
- Conhecer pessoas que eu nunca vi na vida;
- A minha mudança de mentalidade;
- Para o movimento escoteiro, vi a oportunidade de atrair mais jovens para o escotismo através da diversidade de atividades propostas;
- A integração de todos os jovens presentes e seus pais responsáveis.

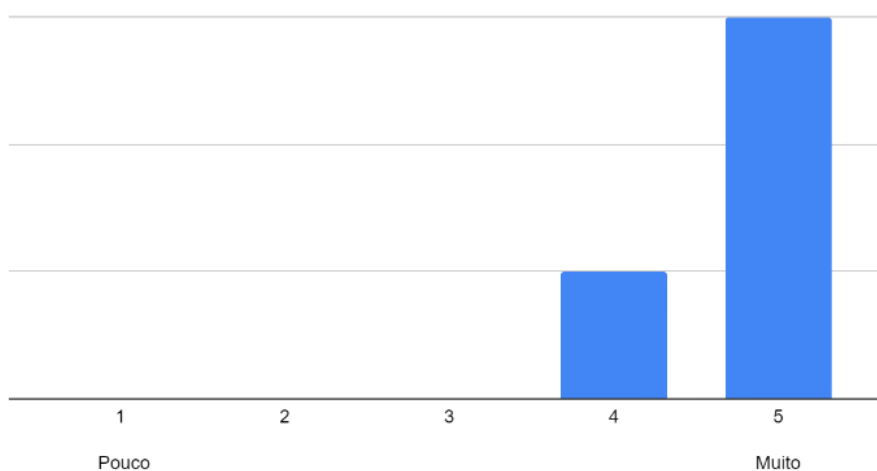
Impactos da Gincana na sua instituição



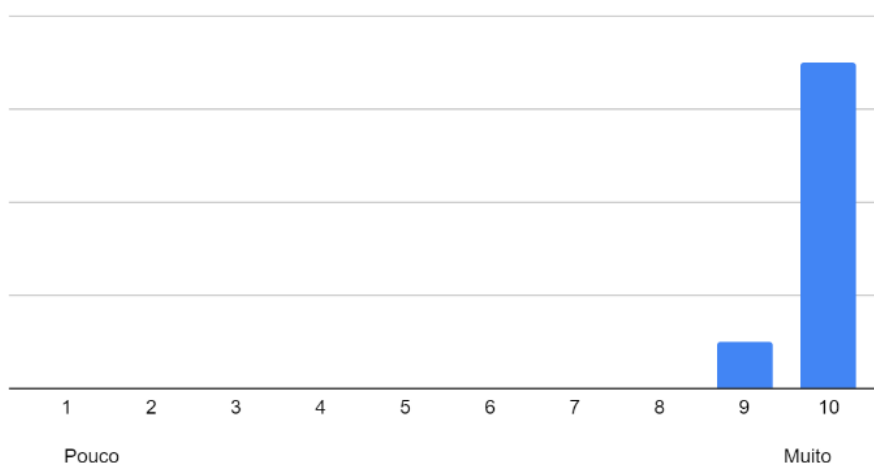
Perguntamos se viram alguma transformação nos estudantes dentro ou fora de sala, e caso a resposta tenha sido "sim", qual foi a transformação notada.

- Sim. Estavam alegres e colaborativos;
- Não;
- Não;
- Sim. A união e companheirismo;
- Sim. Nas perguntas;
- Sim. Mudança na mentalidade;
- Sim. Pouco e rápidos comentários jovens demonstrou que a falta de se comunicar corretamente atrapalhou desempenho e conquistas;
- Sim. Mais socialização e colaboração.

O quanto você gostou de fazer parte da Gincana da Jornada X ?



Em uma escala de 0 a 10, quanto você indicaria a Gincana para outra instituição? versus

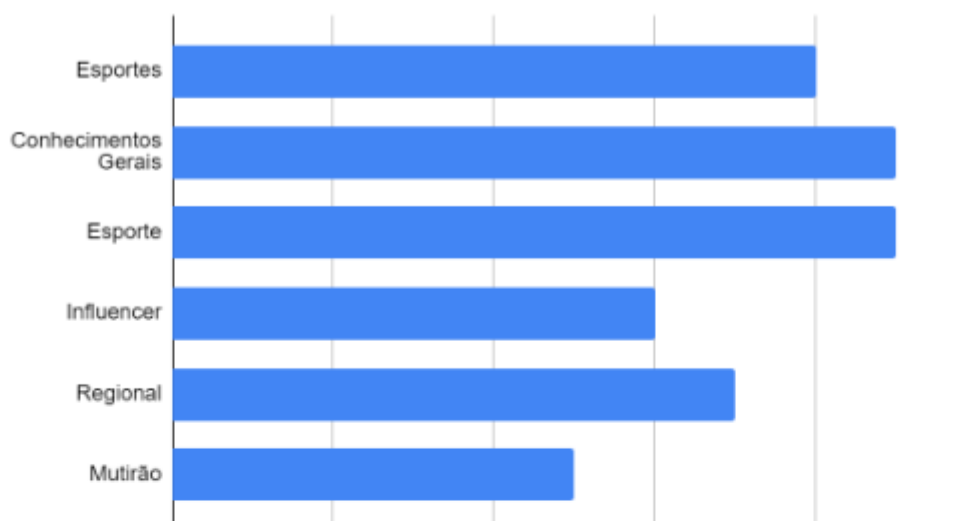


Solicitamos a sugestão de mudanças e melhorias, que coloquem para que possamos prolongar o impacto da Gincana a médio prazo na instituição.

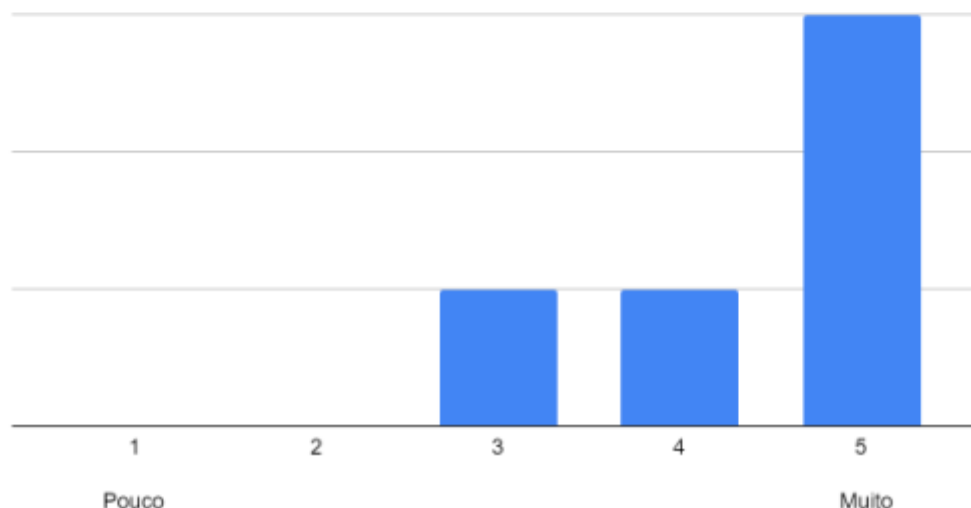
- Não sei;
- Gostaria que tivéssemos mais oportunidades de aplicar a gincana. Para melhor êxito e total aproveitamento de toda a proposta, seria ideal esse planejamento acontecer antes para entrar em nosso calendário anual. Com isso conseguiríamos atingir um maior número de jovens e estender até a comunidade de forma eficaz, causando impactos positivos expressivos. Poderíamos adequar melhor o formato ao movimento escoteiro, pois ele é diferente do ambiente escolar.

Agente X, Liga X e Tribo X

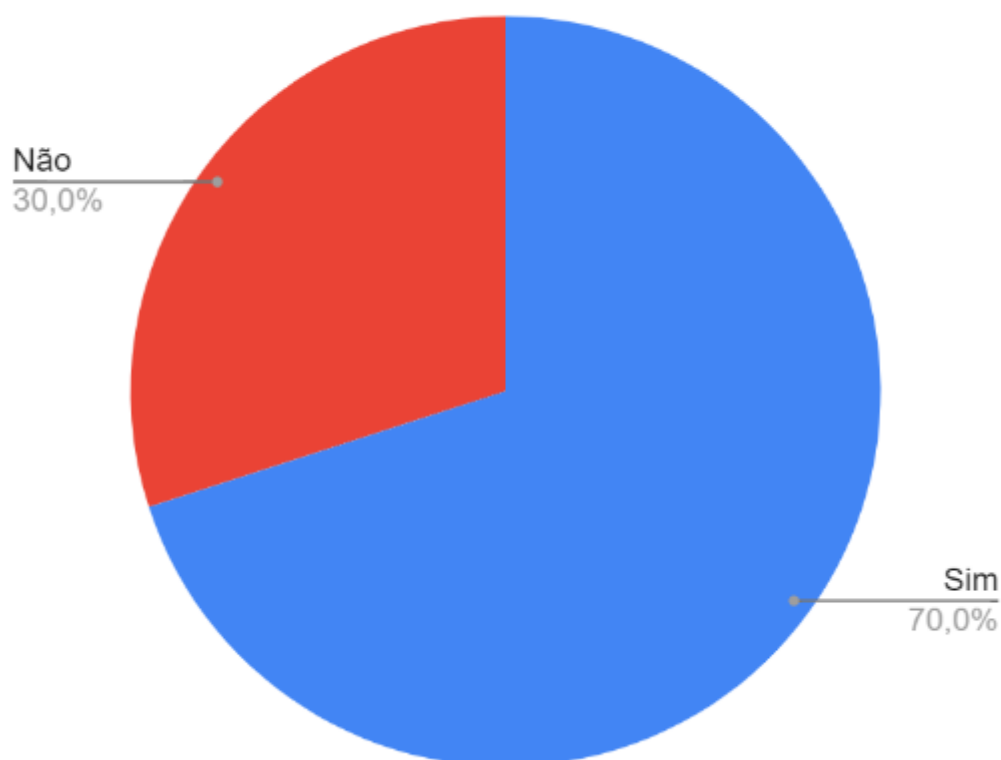
Você participou de quais atividades da Gincana?



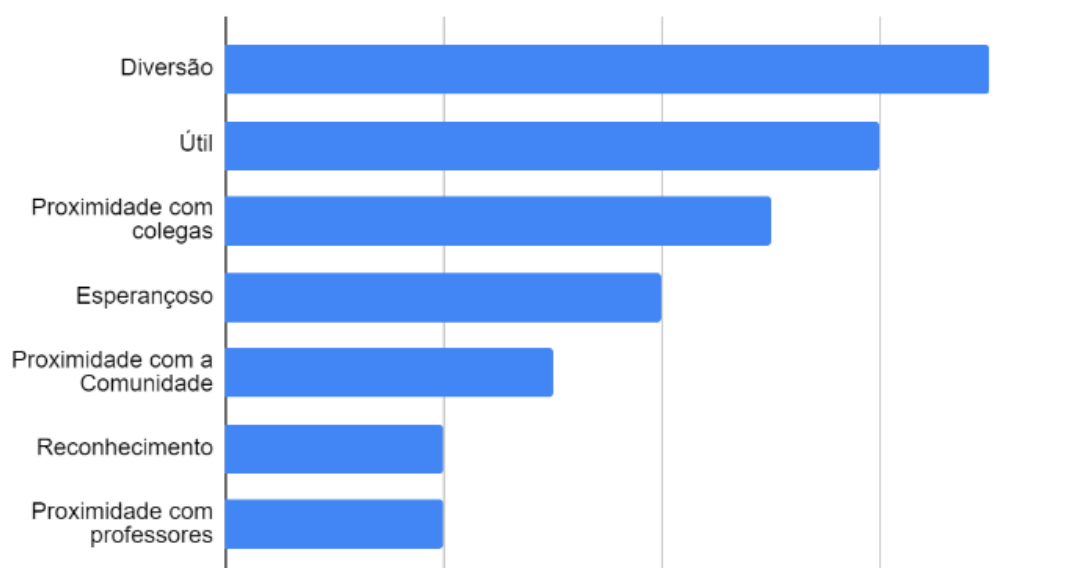
O quanto você acredita que a Gincana te ajudou a transformar a sua comunidade?



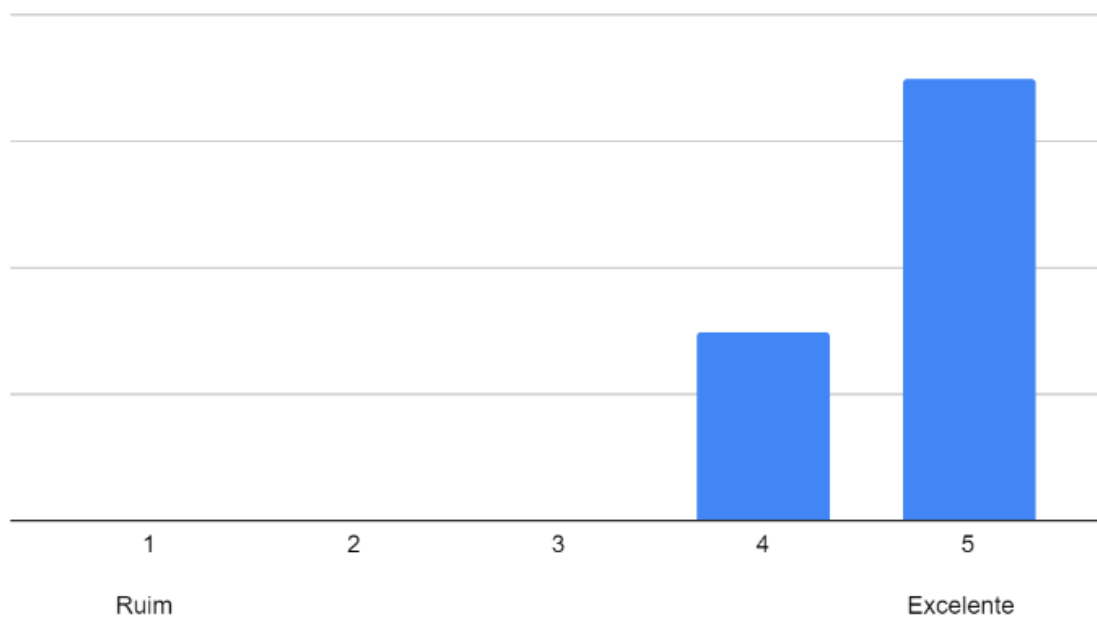
Você conversou com a sua família sobre algo que aprendeu na Gincana?



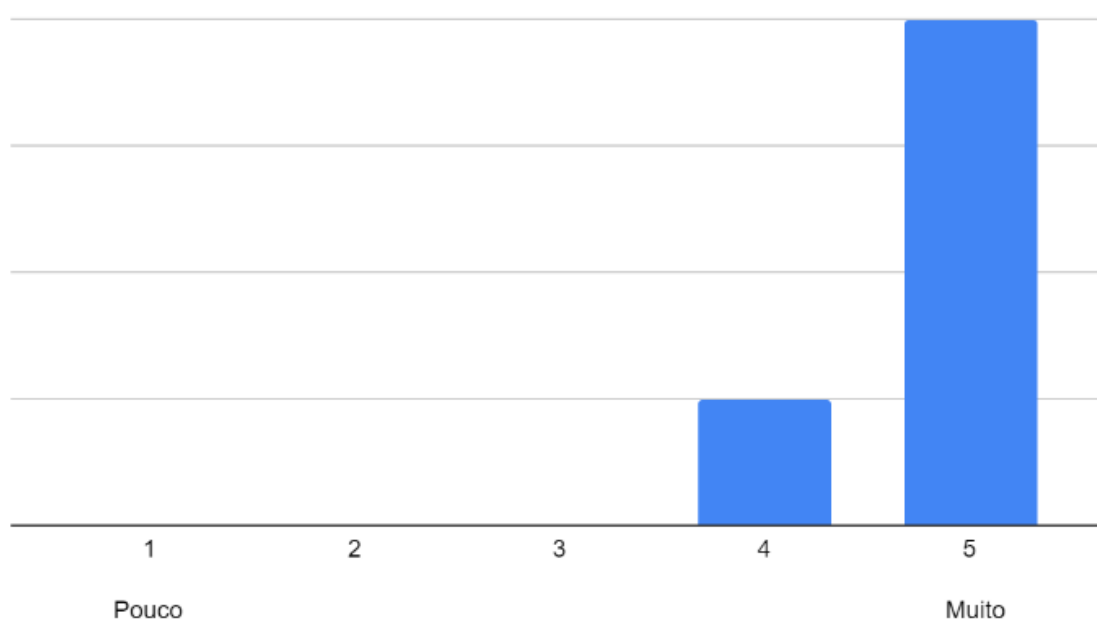
Quais sentimentos a Gincana te despertou?



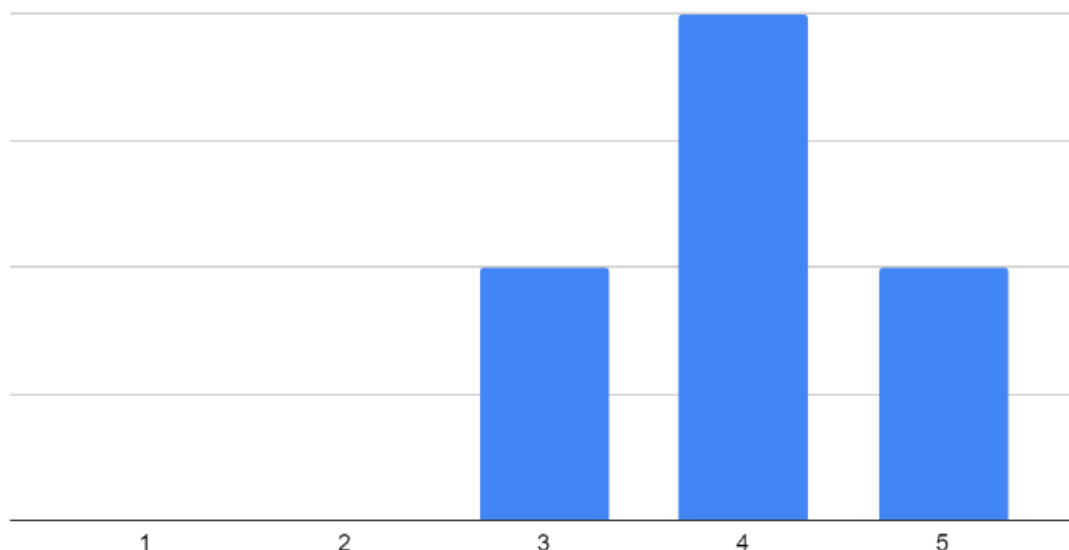
O que você achou da atuação do seu Game Master?



O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?



O quanto você acredita que vai conseguir colocar em prática o que aprendeu?



Solicitamos que, com suas palavras, deixem um recadinho sobre a sua experiência na Gincana:

- A gincana foi muito divertida, e ajudou a criar laços de amizade entre meus amigos. Sinceramente eu curti bastante!
- A gincana foi muito legal e me diverti muito. Além de poder levar meus amigos.
- FOI MUITO LEGAL, GOSTEI DE TUDO
- na gincana q deu pra aprender muita coisa
- Foi muito bom e divertido
- Gostei muito da gincana, me diverti e aprendi bastante e espero pela próxima.
- Adorei muito, que muitos jovens podem frequentar o escoteiro, pois eu não conhecia e estou amando
- Eu gostei muuuuuuito!!!
- Boa



As mudas produzidas no dia da Gincana começam a germinar.

Etapas pós projeto

A comissão organizadora redigiu este relatório relativo à Gincana X da LiveLab e o Relatório de Impacto para registro na Plataforma Change X. Desta maneira, registramos a execução e avaliamos a entrega deste evento.

Através do Setor de Comunicação dos Escoteiros do Brasil - Região São Paulo, será disponibilizado na página do evento esses documentos e o banco de fotos e vídeos.

Um vídeo de encerramento será produzido e exibido aos membros do 64º/SP Grupo Escoteiro Pérola Byington, de maneira que seus Dirigentes, Escotistas e Jovens tenham um retorno sobre o seu empenho como membro da Comissão Organizadora, Game Master, Árbitro, Agente X e membros da Tribo e Liga X, respectivamente.

Após essa exibição, será disponibilizado no site dos Escoteiros SP e na plataforma da Change X.