



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.

**4** EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



## A participação dos Escoteiros do Brasil

Em Outubro de 2024, a [União dos Escoteiros do Brasil - Região São Paulo \(UEB-SP\)](#), se inscreveu no Desafio Comunitário de Campinas através da plataforma da Change X, propondo-se a viabilizar a execução da 2ª 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 102º SP Grupo Escoteiro do Mar Velho Lobo, sediado na Av. das Amoreiras, 906, Parque Itália, Campinas - SP, CEP 13036-225.

## Comissão Organizadora

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

3.1. 102º/SP Grupo Escoteiro Pérola Byington:

- Edmundo Macha
- Marcelo N. Leite

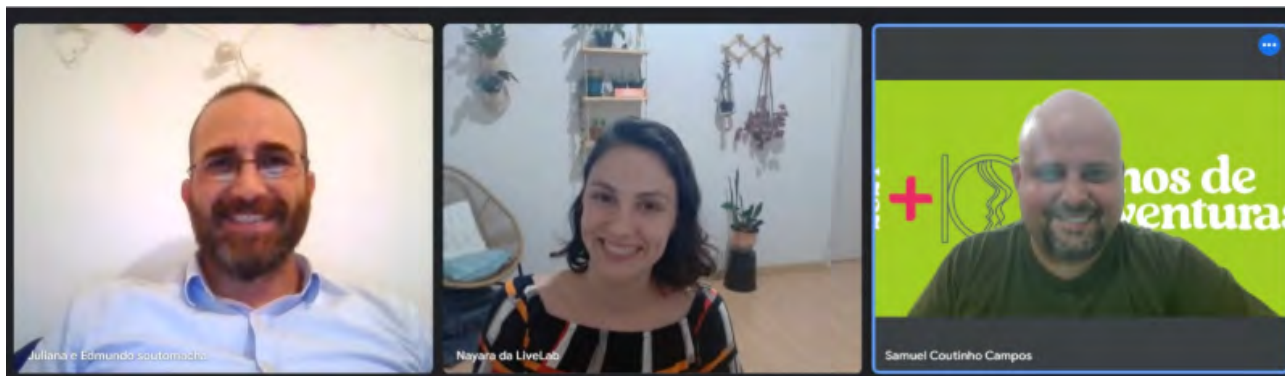
- Maurício Ribeiro Nemo
- Guilherme Carrara

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

- Samuel Coutinho Campos, Mobilizador de Recursos

### 3.3. LiveLab:

- Nayara Coury de Rezende, Gerente

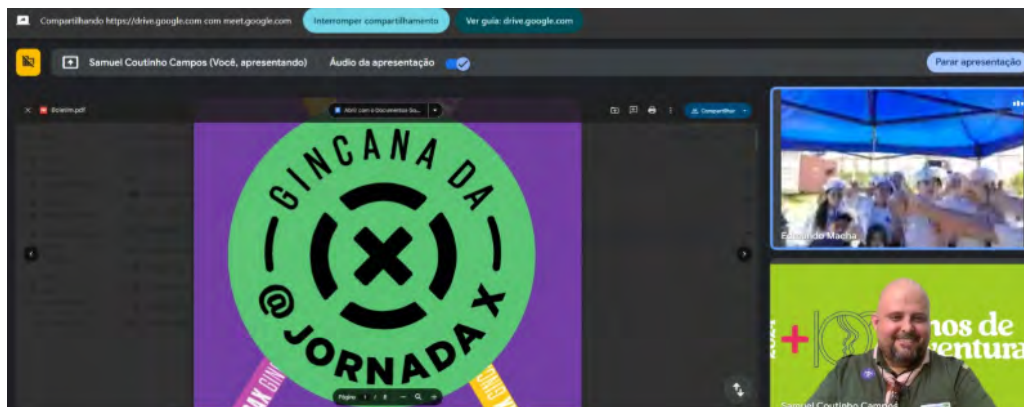


Esta comissão reuniu-se nos dias 08, 24 e 31 de Outubro e nos dias 08, 14 e 28 de Novembro, para planejar o evento e suas atividades, definir o cronograma e o orçamento de trabalho. Além das reuniões online, mantiveram constante contato através de Whatsapp, dando celeridade à comunicação.

## Programação

| DATA                       | MISSÃO                    | DESCRIÇÃO                                                   |
|----------------------------|---------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 09/11/2024                 | "MISSÃO 0<br>GAME MASTER" | Convite para Escotistas se tornarem Game Master             |
| 09/11/2024                 | "MISSÃO 1<br>AGENTE X"    | Convite para que os líderes de Equipes se tornem Agentes X  |
| 09/11/2024                 | "MISSÃO 2<br>LIGA X"      | Agente X forma sua LIGA X                                   |
| 09/11/2024<br>a 30/11/2024 | "MISSÃO 3<br>TRIBO X"     | LIGA X cresce para toda a comunidade e se torna uma TRIBO X |
| 30/11/2024                 | "MISSÃO 4<br>PROVAS X"    | TRIBO X se divide em times para disputarem as PROVAS X      |
| <b>07/12/2024</b>          | <b>GINCANA X</b>          | Competição e colaboração das Tribos X nas PROVAS X          |
| 07/12/2024                 | "MISSÃO 5<br>EVOLUÇÃO X"  | Respondem ao Oráculo (Avaliação)                            |

## Evento de Abertura e as primeiras Missões X



No dia 09 de Novembro aconteceu a abertura da Gincana para os membros do Grupo Escoteiro do Mar Velho Lobo. Os jovens presentes 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 três primeiras missões: Game Master, Agente X e Liga X.



O Escotista Guilherme foi designado como Game Masters na Missão 00.

Na Missão 01, os dois Agentes X selecionados foram: Ana Vitória e Miguel.

Já na Missão 02, foram formadas as duas Ligas X: Tubarão Branco e a Pantera Cor de Rosa.

## Envolvimento Comunitário



A Missão 03 - Tribo X, foi realizada no dia 30 de Novembro, convidando a comunidade para a participação na Gincana X. Os membros do Grupo Escoteiro do Mar Velho Lobo distribuíram panfletos nesta praça.

**Escoteiros do Brasil**  
Realizando o mundo melhor

**VELHO LOBO**

**A ALEGRIA VAI VENCER!**

**SAVE THE DATE**  
07/12  
Das 09h às 16h

**Sede do Grupo Escoteiro do Mar Velho Lobo**  
Av. das Amoreiras, 906 - Parque Italia, Campinas - SP, 13036-225

Saiba mais acessando o QR Code:

**GRUPO @PO INVOGOS XVOVVOBOS @PO INVOGOS**  
**X GINCANA DA @JORNADA X GINCANA DA @JORNADA**

A Gincana da Jornada X é um jogo colaborativo que convida jovens a serem agentes de transformação, estimulando o espírito de colaboração, criatividade, responsabilidade social e cidadania.

A Gincana da Jornada X será realizada pelos Escoteiros do Brasil - Região São Paulo e pelo Grupo Escoteiro do Mar Velho Lobo (102 SP), em parceria com a ONG LiveLab.

**PROGRAMAÇÃO**

| HORARIO | TEMPO           | ATIVIDADE                            |
|---------|-----------------|--------------------------------------|
| 08:00   | 07:00           | Enfrentamento das comissões          |
| 08:00   | 08:30           | Abertura: Bandeira, Hinos e Atos     |
| 08:30   | 09:45           | PROVA X: Conhecimentos Gerais        |
| 08:15   | 09:25           | PROVA X: História                    |
| 08:40   | 09:40           | PROVA X: Moral Artística             |
| 11:20   | 09:40           | PROVA X: Esportes                    |
| 12:00   | PROVA X: Lendas |                                      |
| 12:45   | 09:45           | PROVA X: Sabes da Taboleta           |
| 12:30   | 09:30           | PROVA X: Influencer                  |
| 14:00   | 09:30           | PROVA X: Canções Escoteiras          |
| 14:30   | 09:30           | PROVA X: Linguagem Escoteira         |
| 15:00   | 09:30           | RESUMO DA GINCANA X: Promotor        |
| 15:30   | 09:30           | EVOLUÇÃO X: Avaliação                |
| 16:00   | 09:15           | Encerramento: Bandeira, Hinos e Atos |
| 16:15   | 09:30           | Limpeza e Organização                |
| 16:45   | 09:15           | Fecharamento do local                |

**VESTUÁRIO**  
Comparecer usando roupas adequadas para as atividades escoteiras e/ou desportivas

**INSCRIÇÃO DO PARTICIPANTE**

**LIGA/TRIBO X:**  
Nome: \_\_\_\_\_  
Data de Nascimento: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_ anos  
Endereço: \_\_\_\_\_  
Celular (WhatsApp): (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_  
E-mail: \_\_\_\_\_

**RESPONSÁVEL**  
(Obrigatório para menores de 18 anos)  
Nome: \_\_\_\_\_  
Parentesco: \_\_\_\_\_  
Endereço: \_\_\_\_\_  
Celular (WhatsApp): (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_  
E-mail: \_\_\_\_\_

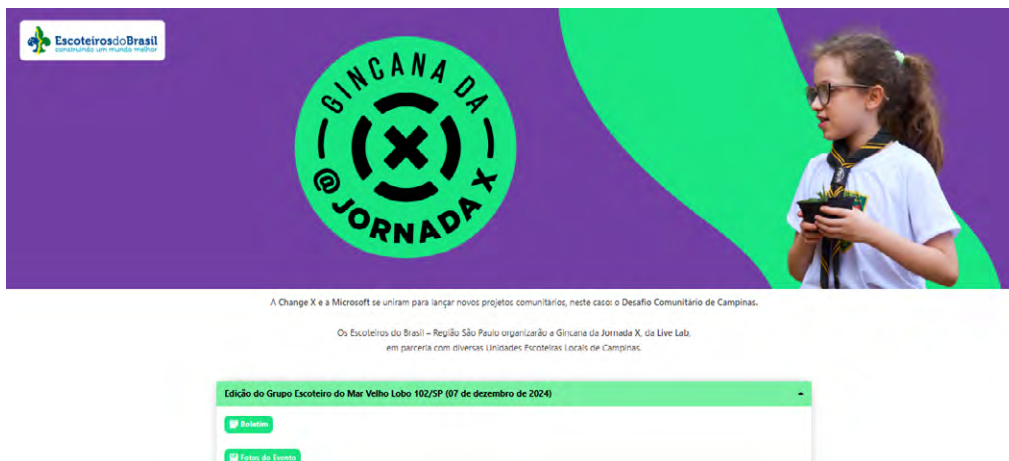
**AUTORIZAÇÃO**  
Tenho total ciência de que os Escoteiros do Brasil - Região São Paulo e o Grupo Escoteiro do Mar Velho Lobo, são responsáveis pela realização do evento, ficando isento de responsabilidades pelo deslocamento de sua residência até o local, bem como seu retorno, devendo o responsável levar e trazer o participante, no local e horário de início e encerramento do evento.

Os seus dados pessoais serão tratados de acordo com as regras internas da instituição, baseadas na Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e na Política de Tratamento de Dados da União dos Escoteiros do Brasil.

Ao concordar com esse termo, você estará dando seu consentimento para que possamos: Capturar e armazenar imagens e sons de sua pessoa que poderão ser utilizadas para edição e diagramação de conteúdos de divulgação do Movimento Escoteiro em sites, redes sociais, panfletos, folders, banners, revistas/publicações eletrônicas em qualquer meio de comunicação, de divulgação e propaganda e, ainda, em materiais de finalidade educativa e para aplicação do Programa Educativo, conforme as normas internas da União dos Escoteiros do Brasil, como (mas não se limitando a estas): Estatuto, PQR, Código de Conduta, Políticas internas e outras.

Local / Data: \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_  
Assinatura: \_\_\_\_\_

## 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/](http://escoteirossp.org.br/gincana-da-jornada-x/)

## Gincana da Jornada X

A Gincana da Jornada X foi realizada no dia 07 de dezembro de 2024, cumprindo o cronograma abaixo:

| HORÁRIO | TEMPO | ATIVIDADE                                  |
|---------|-------|--------------------------------------------|
| 08:00   | 01:00 | Credenciamento dos convidados              |
| 09:00   | 00:30 | •Abertura: Bandeira, Reflexão e Avisos     |
| 09:30   | 00:45 | PROVA X: Conhecimentos Gerais              |
| 10:15   | 00:25 | PROVA X: Horta                             |
| 10:40   | 00:40 | PROVA X: Mural Artístico                   |
| 11:20   | 00:40 | PROVA X: Esporte                           |
| 12:00   | 00:45 | PROVA X: Lanche                            |
| 12:45   | 00:45 | PROVA X: Show de Talentos                  |
| 13:30   | 00:30 | PROVA X: Influencer                        |
| 14:00   | 00:30 | PROVA X: Canções Escoteiras                |
| 14:30   | 00:30 | PROVA X: Limpeza Escoteira                 |
| 15:00   | 00:30 | RESULTADO DA GINCANA X: Pontuação          |
| 15:30   | 00:30 | EVOLUÇÃO X: Avaliação                      |
| 16:00   | 00:15 | •Encerramento: Bandeira, Reflexão e Avisos |
| 16:15   | 00:30 | Limpeza e Organização                      |
| 16:45   | 00:15 | Fechamento do local                        |

Com a chegada dos participantes à partir das 08:00, iniciou-se o credenciamento, conferindo as inscrições através 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.



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.

## PROVA: CONHECIMENTOS GERAIS

- **Objetivo:** Estimular a curiosidade e o pensamento crítico dos jovens, incentivando-os a se manterem informados sobre o que acontece no mundo e a desenvolverem habilidades de memória e concentração. Essa dinâmica incentiva a atenção e a agilidade.
- **Material:** Perguntas de múltipla escolha baseadas em temas atuais e pertinentes à idade dos participantes, sineta, percurso com obstáculos e bombons.
- **Desenvolvimento:** Os participantes devem ouvir a pergunta, memorizar a resposta, percorrer um trajeto com obstáculos até chegar a sineta. O primeiro a soar a sineta, responde em voz alta em até 10 segundos. As perguntas são adaptadas para cada faixa etária, promovendo aprendizado contextualizado e ajustado. Caso a resposta esteja certa, o jovem levará bombom. Caso a resposta esteja errada ou o tempo se encerre, outra Tribo X poderá responder.
- **Regra:** Quem acertar a resposta ganha um bombom e 05 pontos para sua Tribo X



## PROVA: HORTA

- **Objetivo:** Desenvolver a consciência ecológica e alimentar, incentivando os jovens a entenderem a origem dos alimentos, a importância do cuidado com o meio ambiente e nossa capacidade de produzir alimentos. Essa atividade reforça a ideia de responsabilidade, paciência e conexão com a natureza, mostrando que pequenas ações têm grande impacto.
- **Material:** copinho descartável, tesoura, regador com água, sementes ou mudas de verduras ou girassol, terra, semente de girassol.
- **Desenvolvimento:** Cada participante da Tribo X recebe materiais para plantar uma muda ou semente, sendo guiado sobre o replantio e o cuidado com a planta. Devem discutir os planos para cuidar das mudas. O cultivo é feito coletivamente, incentivando a colaboração entre as Tribos e o desenvolvimento de empatia pela natureza e pelo trabalho em equipe.
- **Regras:** Aqueles que finalizarem o plantio de sua muda ou sementes somam 05 pontos para sua Tribo X.

## PROVA: MURAL ARTÍSTICO

- **Objetivo:** Desenvolver a expressão artística, a organização de ideias e o conhecimento sobre o escotismo, promovendo a criatividade e a conexão com os valores escoteiros e deixar o mural para enfeitar o espaço.
- **Material:** Tinta guache, lápis cor, giz cera, imagens, cola, tesoura e figuras sobre escotismo.
- **Desenvolvimento:** Sob orientação de artistas convidados, as equipes devem criar um mural sobre um dos ODS da ONU, explicando a correlação entre a arte e o ODS.
- **Regras:** A equipe que concluir o mural no tempo estabelecido, conquistará 50 pontos. Aquela que levar um artista, que auxilie na produção da arte, conquista 50 pontos extras.



## PROVA: ESPORTES

- Objetivo: Realizar um jogo de equipe, promovendo a cooperação entre os participantes, desenvolvendo a rapidez de pensamento, agilidade, equilíbrio corporal e coordenação motora.
- Material: Quadra e bexigas com água.
- Desenvolvimento: As Tribo X se enfrentam para jogar queimada com as bexigas. Todos os participante receberão a mesma quantidade de bexigas.
- Regra: Ganha 50 pontos, a equipe que mais queimar os jogadores adversários. As outras tribos recebem 25 pontos.

## PROVA: LANCHE

- Objetivo: aprender, reforçar e explicar a decisão por uma boa alimentação. Estimular o raciocínio crítico para tomar decisões mais conscientes e saudáveis na sua alimentação.
- Material: Frutas variadas, recipientes individuais, imagens de alimentos ultraprocessados.
- Desenvolvimento: Os jovens devem escolher uma imagem de um alimento super calórico, com alto índice glicêmico e de sódio. Em seguida, devem criar sua própria salada de frutas, estimando um valor calórico próximo ao da imagem e justificando a sua escolha mais saudável.
- Regra: A Tribo X conquista 50 pontos se conseguir um (a) nutricionista para orientar as melhores escolhas.



## PROVA: SHOW DE TALENTOS

- **Objetivo:** Trabalhar a autoconfiança, expressão individual e desinibição, proporcionando um espaço seguro para que os jovens demonstrem seus talentos. A atividade promove o trabalho em equipe, a criatividade e o desenvolvimento da confiança.
- **Material:** Fantasias e pintura de rosto e imagens inspiradoras de maquiagem artística.
- **Desenvolvimento:** Cada Tribo X deve criar uma esquete com tema de livre escolha e apresentá-la. Os atores devem estar caracterizados. Todos da Tribo X devem receber uma pintura nos rosto que os representem .
- **Regra:** A esquete deve durar entre 4 e 5 minutos para receber 50 pontos, incentivando a objetividade e a capacidade de síntese. Se durar menos ou mais tempo, receberá 25 pontos. Cada membro da Tribo X com o rosto pintado recebe 5 pontos.



## PROVA: INFLUENCER

- **Objetivo:** Desenvolver habilidades de comunicação, inibição e capacidade de estruturação de conteúdos. Essa prova trabalha a habilidade de comunicação, empatia e criatividade.
- **Desenvolvimento:** a equipe deverá produzir um vídeo com até 5 minutos, mostrando 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. Podem ser gravadas entrevistas rápidas e utilizadas fotos / vídeos das provas da Gincana X para compor a versão final. O vídeo deve ser feito de forma colaborativa entre alguns integrantes da Tribo X, incentivando o respeito às ideias de todos e o trabalho em grupo.
- **Regra:** A postagem do vídeo pronto como Reel no Instagram do Grupo valerá 100 pontos. Até 15:00, cada curtida do vídeo valerá 5 pontos extras. Marcar @jornadax e @escoteirossp valem 10 pontos extras.





## PROVA: CANÇÕES ESCOTEIRAS

- Objetivo: Fortalecer o senso de união e identidade coletiva através da música, valorizando o poder da canção como expressão cultural no movimento escoteiro. A atividade visa desenvolver a criatividade musical, o trabalho em equipe e a expressão coletiva.
- Material: Letras de músicas escoteiras e instrumentos musicais.
- Desenvolvimento: Cada Tribo X deve fazer uma paródia de uma canção escoteira relacionando-a com a Gincana X.
- Regra: A apresentação da paródia valerá 50 pontos. Cada instrumento musical utilizado valerá 10 pontos extras.

## PROVA: LIMPEZA ESCOTEIRA

- Objetivo: Desenvolvimento do senso de responsabilidade e limpeza, como expresso na Lei do Escoteiro, que diz: "O Escoteiro é limpo de corpo e alma".
- Material: Luvas, Sacos de lixo e balança.
- Desenvolvimento: Cada Tribo X recolherá papéis, plástico e outros materiais em sacos de lixo, pesando-os na balança.
- Regra: Cada tribo X receberá 10 pontos por quilograma (Kg) de lixo recolhido.



## Contagem dos Pontos

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



## Encerramento

As Ligas receberam seus certificados de participação e distintivos.

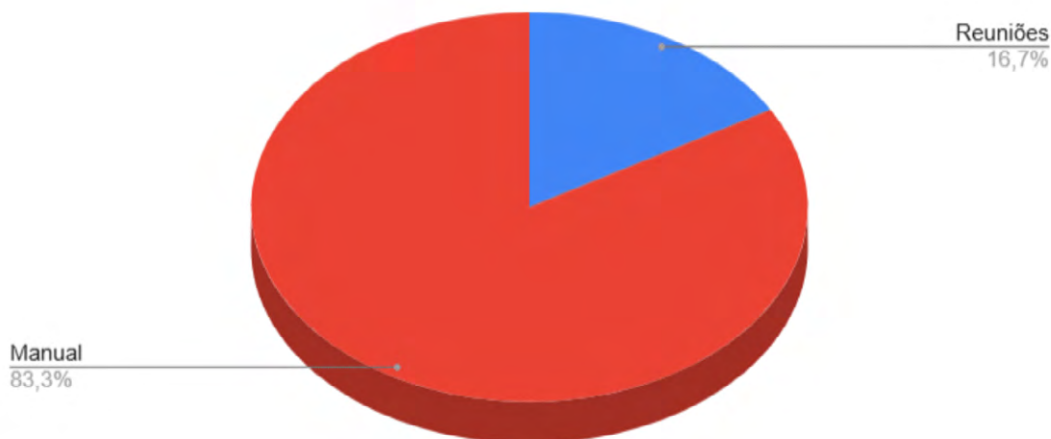


## Resultados e impacto da Gincana da Jornada X

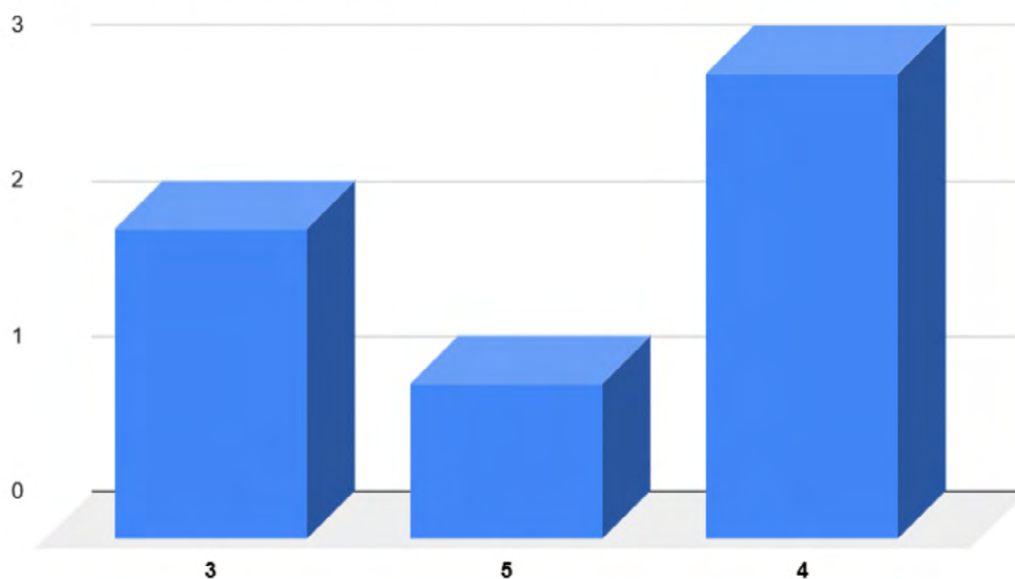
### Comissão da Gincana e Game Masters

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

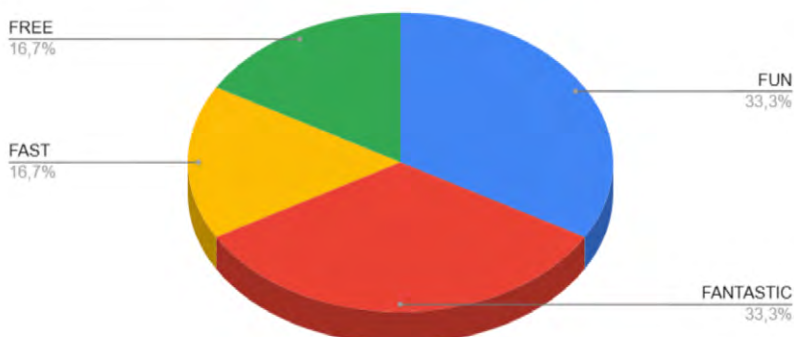
Quais recursos mais te auxiliaram no processo da Jornada X?



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:

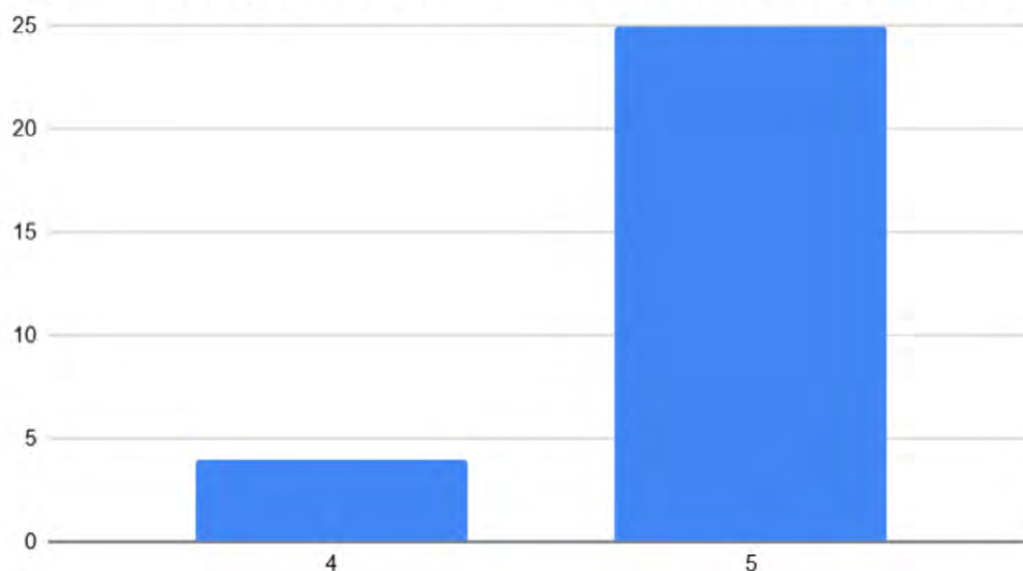
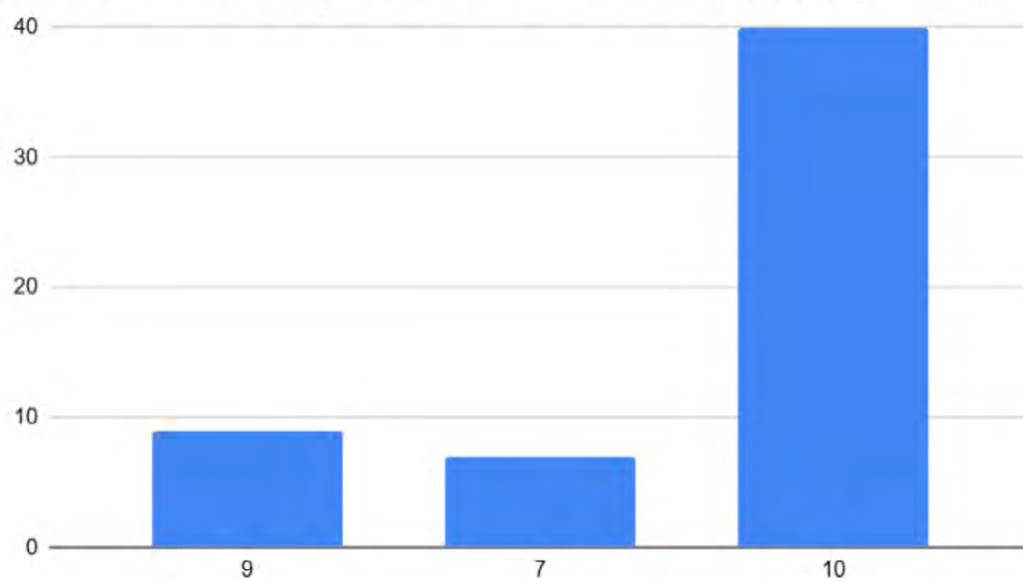
- O sorriso das crianças sempre me alegra! E houveram vários sorrisos ontem!
- Para mim o momento mais especial foi ser responsável pela Base 2, falando sobre horta, compostagem, alimentos orgânicos, etc.
- Ver o sorriso das crianças e a preocupação do bem estar uns dos outro e do meio ambiente
- O sorriso dos jovens
- A integração dos jovens
- O sorriso do rosto das crianças é a vontade de fazer o melhor

### Impactos da Gincana



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

- Foi possível observar uma melhoria significativa dos nossos jovens em relação a jovens de fora. Em geral eles costumam ser muito retraídos, mas na gincana foram extremamente bem receptivos!
- Acredito que os jovens irão esperar ansiosos pelo próximo evento grande do grupo escoteiro.
- Maior conscientização com o meio ambiente
- Saíram mais responsáveis e mais consciente a
- A união dos jovens
- Saíram mais unidos

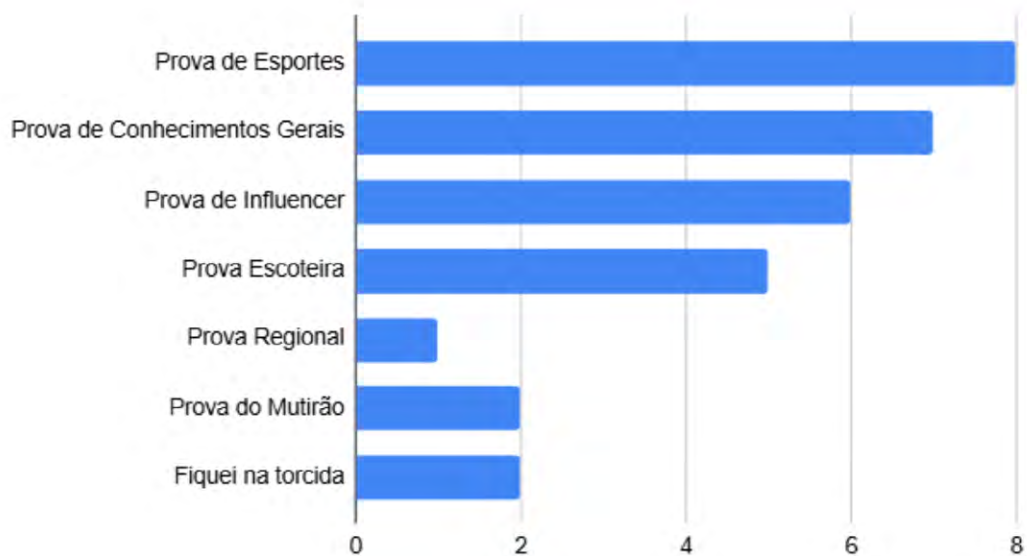
**O quanto você gostou de fazer parte da Gincana da Jornada X ?****Em uma escala de 0 a 10, quanto você indicaria a Gincana para outra instituição?**

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

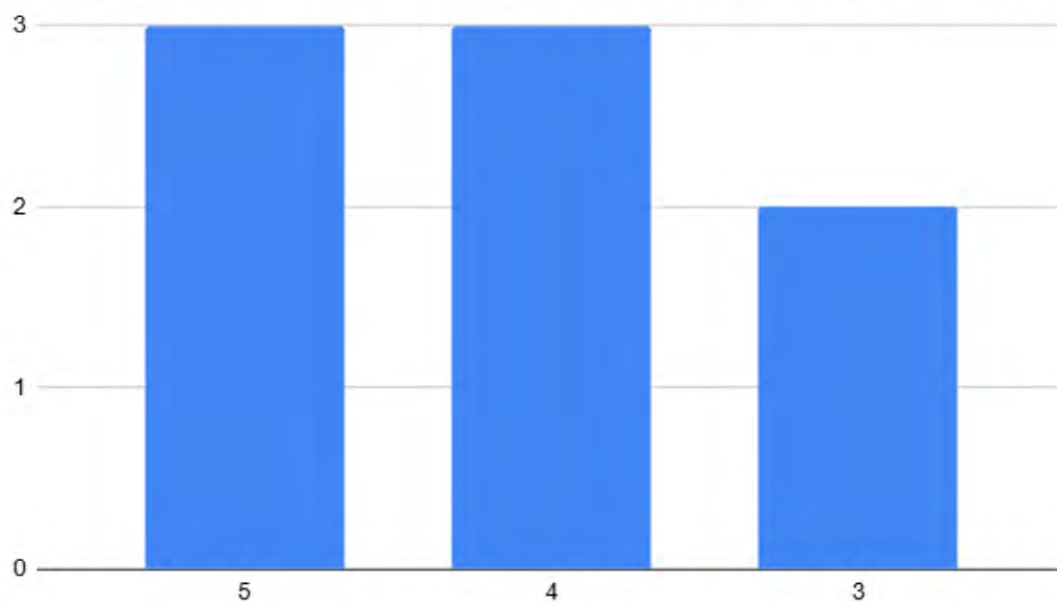
- Simplificar a ficha a ser preenchida pelos jovens. Notei que tiveram alguma dificuldade no preenchimento. Alguns dos nossos jovens ainda não sabem ler direito, o que dificultou um pouco.
- Na minha visão foi tudo excelente, o evento foi um sucesso, e não há necessidade de melhorar.

## Agente X, Liga X e Tribo X

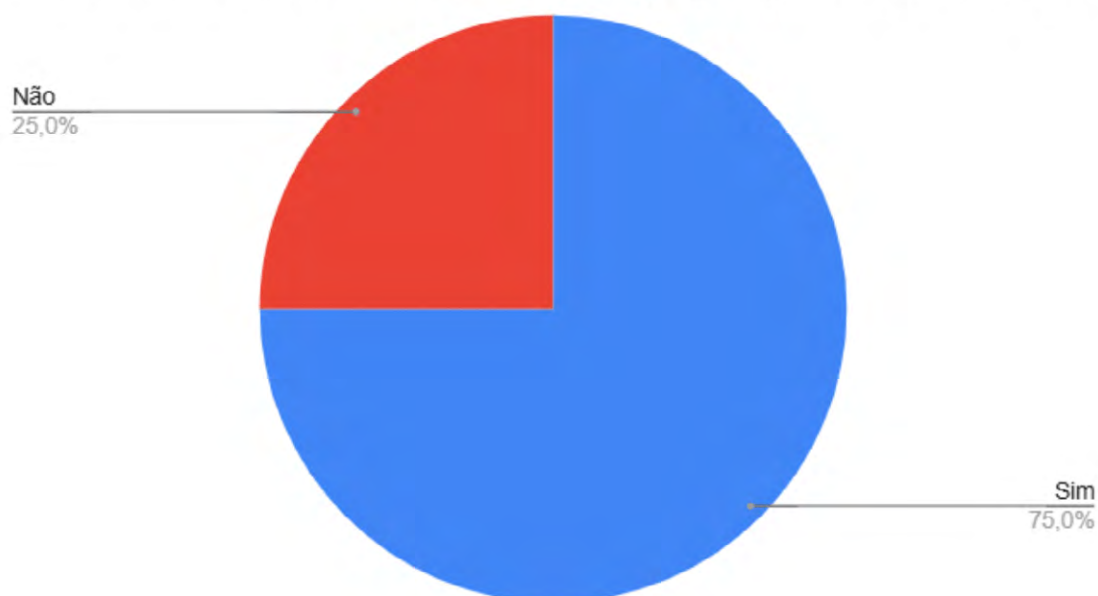
## Impactos da Gincana



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



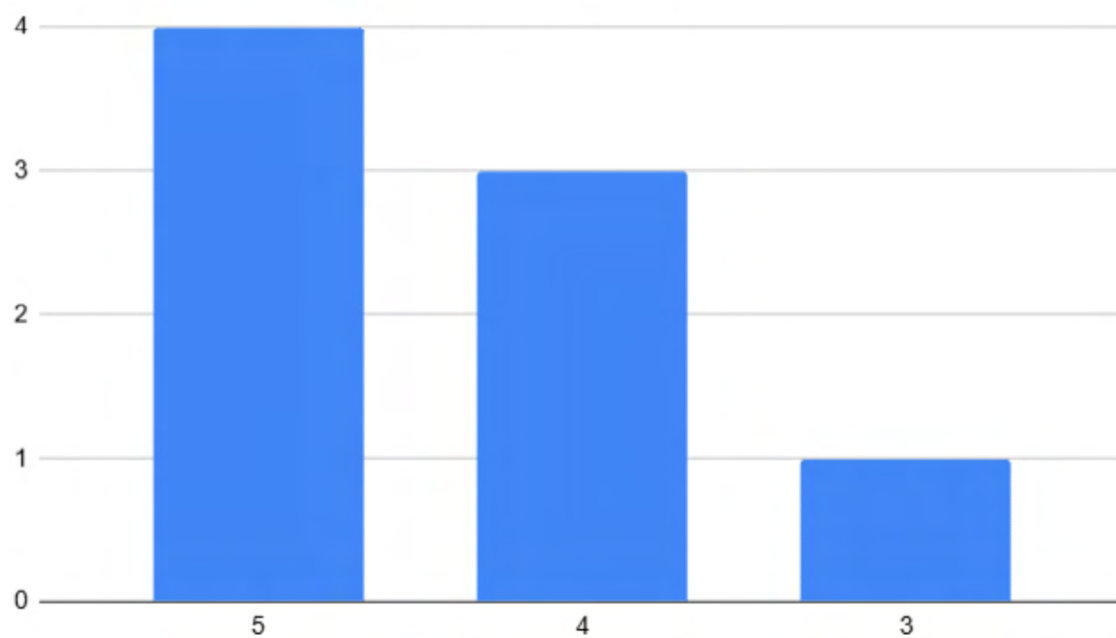
Você conversou com a sua família sobre algo que aprendeu na Gincana?



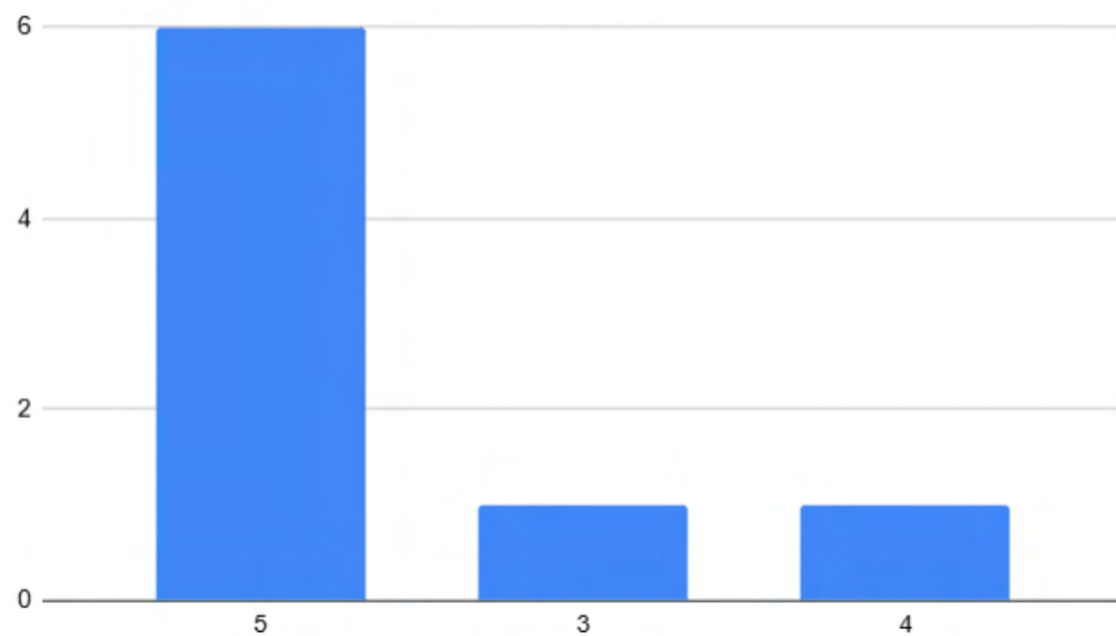
Quais sentimentos a Gincana te despertou?



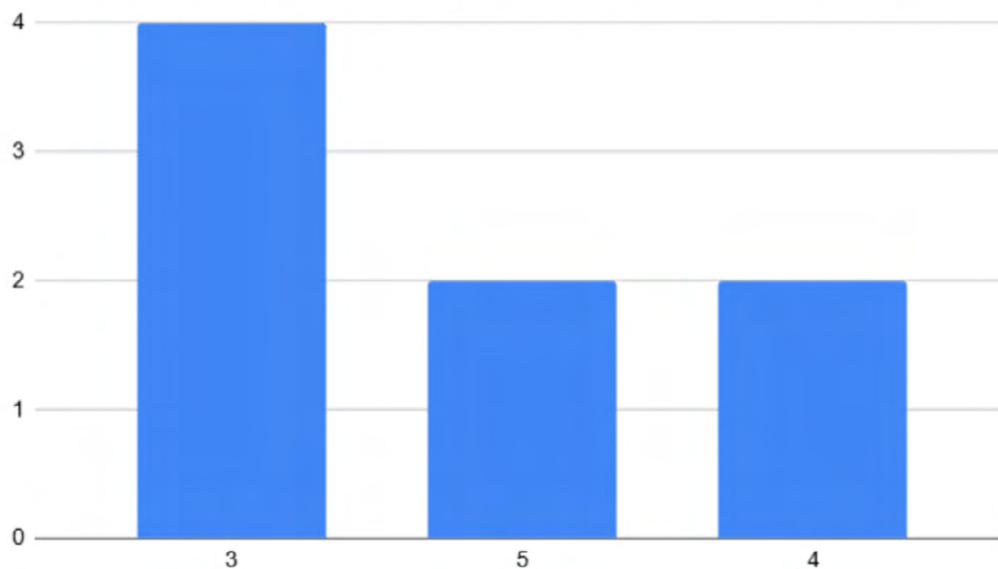
O que você achou da atuação do seu Game Master?



O quanto você gostou de fazer parte da Gincana?



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



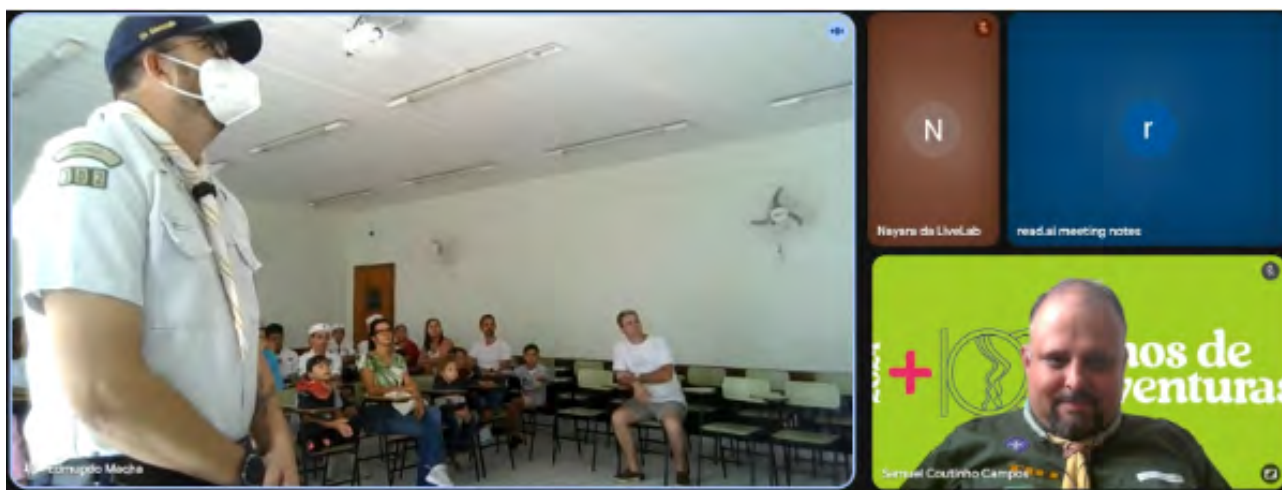
Solicitamos que, com suas palavras, deixem um recadinho sobre a sua experiência na Gincana:

- A gincana foi extremamente divertida e inspiradora, me ajudando a melhorar minha relação com meus colegas
- Foi uma experiência muito divertida, onde aprendi muitas coisas e fiquei próximo dos meus amigos
- Divertido
- Eu gostei muito achei divertido e muito legal podia fazer mais vezes gincanas dessas
- Achei fantástico, teve integração dos jovens e muito produtivo, amei
- Eu gostei bastante da gincana, porém os conhecimentos que aprendi ainda estou desenvolvendo.
- Foi muito legal
- Extremamente divertido, primeira experiência e foi ótima!

## Etapas pós projeto

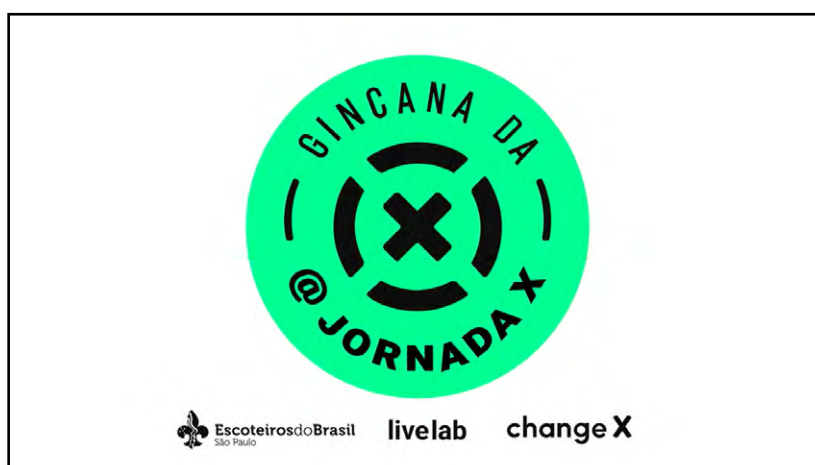
A comissão organizadora redigiu este relatório relativo à Gincana X da LiveLab e o Relatório de Impacto para registro na Plataforma Change X. Desta maneira, registramos a execução e avaliamos a entrega deste evento.

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.



No dia 10 de maio de 2025, um vídeo de encerramento foi produzido e exibido aos membros do 102º/ SP Grupo Escoteiro do Mar Velho Lobo, 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, o vídeo será disponibilizado no site dos Escoteiros SP e na plataforma da Change X.



Link do Vídeo: [https://drive.google.com/file/d/19dvy3JPesrPot6jgAsRJSqY4csrhl1pm/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/19dvy3JPesrPot6jgAsRJSqY4csrhl1pm/view?usp=drive_link)