

Relatório de Conclusão de Parceria

Nome da Organização: Associação Viva e Deixe Viver

Nome do Projeto: Jogo Eu Conto

I. Dados sobre a Instituição

Nome completo: Associação Viva e Deixe Viver

CNPJ: 02.926.858.0001-07

Ano da Fundação:1998

Endereço:Av. Rebouças, 1206 conj 06

Município:São Paulo Estado: SP CEP:05402-000

Telefone:11 30816343 Fax: 11 30816343 Email: marketing@vivaedeixeviver.org.br

Nome do principal representante: Luciana Bernardo

Cargo:presidente

Nome do responsável pelo projeto (caso não seja o mesmo):Valdir Cimino

Cargo:Diretor fundador

II. Dados sobre o projeto

1) Descrição Sumária do Projeto:

O *Jogo Eu Conto!* é uma iniciativa da Associação Viva e Deixe Viver para estimular a criatividade de crianças e adolescentes, motivando-as a criar e contar histórias, de maneira lúdica e divertida. É um projeto que fomenta a missão do Viva de promover a leitura e o brincar em hospitais, além de possibilitar o desenvolvimento da cognição, da imaginação e do espírito de equipe, podendo ser jogado de forma competitiva e cooperativa. O projeto visa à produção de 15.000 jogos que serão utilizados por contadores de histórias voluntários, em sete estados do país, também podendo ser comercializado em prol da associação. O jogo foi criado através da ação voluntária de alunos universitários e da empresa SB Jogos. Atualmente, estamos buscando os recursos para produzir esse projeto.

2) **Objetivo Geral:** lembrar o objetivo geral do projeto que foi aprovado.

- Contribuir para o fortalecimento da missão¹ da Associação Viva e Deixe Viver².
- Estimular a criatividade em crianças e adolescentes.
- Motivar o raciocínio rápido e estratégico na criança / adolescente.
- Trabalhar aspectos como: o "espírito de equipe", uma vez que cada um cria parte da história, e um participante depende do outro para chegar ao final da história.
- Estabelecer uma correlação das histórias utilizando a literatura já existente, estimulando também o hábito da leitura de histórias.
- Possibilitar a "troca de papéis": a criança deixa de ser somente uma espectadora de histórias e passa a ser tanto uma locutora de histórias mas também uma criadora de histórias.
- Divulgar o trabalho desenvolvido pelos Contadores² e Fazedores³ de Histórias junto às crianças hospitalizadas.

¹ Missão: Promover entretenimento, cultura e informação educacional, através do estímulo à leitura e do brincar, visando transformar a internação hospitalar de crianças e adolescentes em um momento

mais leve e agradável, contribuindo positivamente para o bem estar de seus familiares e equipe multidisciplinar.

² A Associação Viva e Deixe Viver é uma OSCIP - Organização da Sociedade Civil de Interesse Público, fundada em 17 de agosto de 1997 e registrada em 02 de abril de 1998.

3) Área de Cobertura do Projeto: listar estado, município, regiões e/ou bairros onde o projeto inicial pretendia atuar e indicar onde ele efetivamente atuou. Explicar se a área de cobertura é diferente da prevista.

O projeto será realizado nas praças onde a Associação está presente, como segue: São Paulo (SP), Santos (SP), São Bernardo dos Campos (SP), Santo André (SP), Mogi Guaçu (SP), Guarulhos (SP), Indaiatuba (SP), Ribeirão Preto (SP), Limeira (SP), Recife (PE), Salvador (BA), Fortaleza (CE), Porto Alegre (RS), Rio de Janeiro (RJ), Niterói (RJ), Brasília (DF), São José do Rio Preto (SP), Marília (SP), Itajubá (MG) e Curitiba (PR)

4) População Atingida: indicar a população-alvo prevista e a população atingida e explicar quando há diferença. É preciso indicar com precisão o número de pessoas alcançadas por faixa etária. Se possível e/ou se houver, indicar população indiretamente atingida pelo projeto.

Primário: Crianças e Adolescentes de 06 a 17 anos de ambos os sexos, todas as camadas sociais.

Secundário: Crianças e Adolescentes de 05 à 17 anos, hospitalizados nos Hospitais Credenciados junto a Associação Viva e Deixe Viver.

5) Período de Implementação: indicar o período e etapas da implementação do projeto.

- Ilustrações: finalização e digitalização - 30 dias
- Projeto Gráfico – 20 dias
- Editoração: execução do projeto gráfico - 30 dias
- 2ª Revisão - 10 dias
- Coordenação Gráfica - 60 dias
- Fitolitos e Provas - 15 dias
- Impressão - 20 dias
- Distribuição - 90 dias
- Coordenação Administrativa do Projeto -295 dias
- Divulgação 295 dias

6) Resultados e Metas Alcançados: explicar de forma clara e concreta os resultados e metas alcançados. Explicar quando os resultados alcançados são diferentes dos previstos. É importante, também, indicar os resultados que foram alcançados pelo projeto sem terem sido planejados.

Com o apoio da Bovespa Social, foram produzidos 15 mil exemplares do Jogo Eu Conto. Após a produção foi colocada em prática a distribuição dos jogos para as afiliadas* (vide tabela abaixo). Com a contratação de uma empresa distribuidora enviamos as quantidades para cada afiliada onde uma parte era destinada aos voluntários contadores de histórias, para atuação junto às crianças internadas em hospitais atendidas pela

entidade. A outra parte, para ser comercializada pelas afiliadas para gerar assim, recursos para sua sustentabilidade local.

Foram realizadas em cada uma das afiliadas, oficinas para o desenvolvimento da aplicação do jogo. (fotos anexas)

Também foram realizados alguns eventos e atividades que envolveram a utilização do Jogo para demonstrar o desenvolvimento com crianças e com voluntários. Uma dessas iniciativas foi um *workshop* realizado em parceria com o Hospital Dia do Serviço de Psiquiatria da Infância e Adolescência do Instituto de Psiquiatria do HCFMUSP. Composto por cinco oficinas, com o propósito de incentivar a prática de atividades lúdicas no tratamento de pacientes com doenças mentais e promover a humanização hospitalar na área de saúde mental. Durante o *workshop*, a aplicação do Jogo foi um dos temas das oficinas.

Também dentro do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas, está sendo desenvolvida uma pesquisa junto às crianças e familiares ali tratados onde umas das dinâmicas realizadas utiliza-se o Jogo Eu Conto. Essa pesquisa ainda está sendo finalizada.

Para os voluntários de São Paulo, os jogos foram distribuídos após uma palestra de reeducação, onde puderam receber além das informações de capacitação e reciclagem, uma oficina para aplicação do jogo dentro dos hospitais.

O jogo tem sido bastante procurado por escolas, educadores e psicólogos, que buscam desenvolver através de uma atividade lúdica, o interesse da criança tanto pela contação de histórias quanto pela leitura, despertando e desenvolvendo na criança a criatividade.

Até mesmo na mídia temos tido bastante repercussão (vide anexo), o que faz com que cada vez mais pessoas procurem a Associação para adquirir o Jogo.

Dentro dos hospitais as crianças também estão participando de rodadas do jogo, o que tem motivado bastante, já que é uma atividade diferenciada e ainda trabalha na interação de várias crianças, familiares e equipe multidisciplinar.

***Distribuição Afiliadas:**

Afiliadas	voluntários	nº jogos
Brasília	20	588
Curitiba	71	630
Fortaleza	8	672
Marília	95	672
Porto Alegre	98	672
Recife	52	630
Ribeirão Preto	48	630
Rio de Janeiro	158	714
Salvador	50	630
9	600	5.838

7) Dificuldades e Obstáculos: informar as dificuldades e obstáculos encontrados de ordem interna (técnicos, legais, institucionais, de execução, financeiros, de recursos humanos, etc.) e de ordem externa (mudança do contexto político, social, etc.).

Após a produção do Jogo, conseguimos importantes parcerias com livrarias e lojas de brinquedos porém, devido à falta de documentos fiscais como a própria nota fiscal para dar entrada do produto nos estabelecimentos, pois a Associação é insenta de Inscrição Estadual e, portanto, não emite nota fiscal, apenas recibo de doação, não foi permitida a entrada dos jogos para comercialização.

Por isso tivemos que contar com parcerias com outras lojas e alguns eventos para a comercialização dos jogos.

8) Impactos nas Políticas Públicas e Expansão/Ampliação do Projeto: indicar perspectivas para que o projeto se torne ou influa nas políticas públicas e para expansão para outras áreas e grupos.

O Jogo Eu Conto é uma ferramenta importante durante o atendimento às crianças e adolescentes internados em hospitais, pois ajuda não somente no entretenimento, mas também no desenvolvimento humano dos mesmos. O jogo funciona também com uma ferramenta de integração entre todos que participam da rodada, quanto aqueles que estão apenas assistindo e de alguma forma se envolvem com o desenrolar da história. Consequentemente acaba atuando pela Humanização da Saúde.

O Jogo é uma nova forma de se trabalhar com crianças e adolescentes para desenvolver a criatividade e interesse por histórias e visa melhorar o ambiente e a relação que existe dentro dos hospitais.

9) Recomendações: indicar recomendações para melhorar as estratégias e resultados, reduzir custos, disseminar, alcançar sustentabilidade e outras.

10) Outros Comentários e Sugestões:

Através do apoio da Bovespa Social foi possível realizar de forma prática e rápida um projeto que tem repercutido de forma bastante positiva para a Associação. É muito gratificante perceber o quanto é grande a receptividade deste projeto por educadores e até mesmo pelos contadores de histórias, que trabalham diretamente com as crianças e adolescentes e sentem o quanto esta ferramenta tem sido útil no desenvolvimento criativo das mesmas e na integração.

A facilidade de trabalhar com a Bovespa foi um importante elemento para a execução deste projeto pois deixou de lado tanta burocracia e dificuldades que geralmente enfrentamos ao captar recursos por outros modos.

Esperamos manter esta parceria por muito tempo, pois é muito importante contarmos com organizações que acreditam e apóiam nossa causa.

11) Anexos:

- Relatório Final de Prestação de Contas
- Carta de Entrega de Prestação de Contas
- Declaração de Arquivo 5 anos

São Paulo, 06 de outubro de 2008.
Luciana dos Santos Bernardo
Diretora-Presidente