



APOSTILA DO CURSANTE **CURSO BÁSICO**

LINHA ESCOTISTA



APOSTILA CURSO BÁSICO

LINHA ESCOTISTA

Esta é a Apostila do Cursante do Curso Básico da UEB - União dos Escoteiros do Brasil - para Escotistas, conforme previsto nas Diretrizes Nacionais para Gestão de Adultos, e produzido por orientação da Diretoria Executiva Nacional com base na experiência centenária do Movimento Escoteiro no Brasil.

2ª EDIÇÃO | ABRIL DE 2014

Conteúdo

Os conteúdos que aparecem nesta apostila foram baseados nos materiais de cursos das Regiões Escoteiras.

Ilustrações

Foram usados desenhos produzidos ou adaptados por Raphael Luis K., assim como ilustrações em geral que fazem parte do acervo da UEB ou são de domínio público.

Diagramação

Raphael Luis K.

Organização de conteúdo

Megumi Tokudome | Vitor Augusto Gay

Revisão de textos

Shenara Pantaleão

Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser traduzida ou adaptada a nenhum idioma, como também não pode ser reproduzido, armazenado ou transmitido por nenhuma maneira ou meio, sem permissão expressa da Diretoria Executiva Nacional da União dos Escoteiros do Brasil.



Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor

União dos Escoteiros do Brasil - Escritório Nacional

Rua Coronel Dulcídio, 2107 - Bairro Água Verde

CEP 80250 100 | Curitiba | Paraná

www.escoteiros.org.br

APRESENTAÇÃO

MENSAGEM

A Apostila do Cursante é um instrumento de apoio aos adultos em processo de formação, cujo conteúdo busca contribuir para o desenvolvimento das competências necessárias para o exercício das atribuições inerentes aos escotistas e dirigentes no Movimento Escoteiro.

A UEB está se dedicando a atualizar e produzir importantes publicações para adultos, contando, para tanto, com a inestimável colaboração e esforço de muitos voluntários de todo o Brasil, além do apoio dos profissionais do Escritório Nacional. A todos que contribuíram, e continuam trabalhando, os agradecimentos do escotismo brasileiro.

É claro que ainda podemos aprimorar o material, introduzindo as modificações necessárias a cada nova edição. Portanto, envie suas sugestões para melhorar o trabalho (adultos@escoteiros.org.br), pois a sua opinião e participação serão muito bem-vindas!

A qualidade do Programa Educativo aplicado nas Seções, além da eficiência nos processos de gestão da organização escoteira, em seus diversos níveis, depende diretamente da adequada preparação dos adultos.

O nosso trabalho voluntário rende mais e melhores frutos na medida em que nos capacitamos adequadamente para a tarefa. Portanto, investir na formação significa valorizar o próprio tempo que dedicamos voluntariamente ao escotismo.

Além disso, o nosso compromisso com as crianças e jovens exige que estejamos permanentemente dispostos a adquirir novos conhecimentos, habilidades e atitudes, em coerência com a postura de educadores em aperfeiçoamento constante.

Desejo que tenham ótimos e proveitosos momentos de formação, que aprendam e ensinem, que recebam e compartilhem. Sejam felizes!

Sempre Alerta!

Diretoria Executiva Nacional

Seja bem vindo ao Curso do Nível Básico da Linha Escotista. Esta apostila foi especialmente preparada com conteúdos selecionados para que você se sinta cada vez mais apto à contribuir com o Escotismo brasileiro. Aproveite para ler e discutir o conteúdo da apostila com o seu assessor pessoal de formação. Ao final de cada unidade, anote as suas dúvidas e sugestões para melhor aproveitamento do curso e sua participação no Grupo Escoteiro.

OBJETIVO DO NÍVEL

Qualificar o adulto para uma atuação plena como Escotista.

TAREFAS PRÉVIAS

Ler e discutir com o APF:

- Apostila do curso Básico Escotista - cursante;
- Pelo menos os seguintes capítulos do Manual do Escotista conforme o ramo que você atua:

Ramo Lobinho: Os meninos e meninas da Alcateia / o marco simbólico do Ramo Lobinho / o ciclo de programa / as áreas de desenvolvimento, as competências e as atividades dos lobinhos;

Ramo Escoteiro: Os jovens de 11 a 14 anos / o marco simbólico / o ciclo de programa / as áreas de desenvolvimento, os objetivos educativos e as competências;

Ramo Sênior: A identidade pessoal / o método escoteiro / o ciclo de programa / as áreas de desenvolvimento e os objetivos educativos;

Ramo Pioneiro: A adultez emergente / valores e método escoteiro / o ciclo de programa / as áreas de desenvolvimento, objetivos educativos, competências e plano de desenvolvimento pessoal.

- Ler os capítulos do POR : dos adultos e o específico do Ramo de atuação.

- Diretrizes Nacionais para Gestão de Adultos;
- Guia do Chefe Escoteiro
- Leitura do documento de bolso do jovem, específico ao Ramo (Alcateia em Ação, Tropa Escoteira em Ação, Tropa Sênior em Ação e Clã Pioneiro em Ação)

SUGESTÃO DE LEITURA

- Padrões de Atividades Escoteira
- De Lobinho a Pioneiro

SUGESTÃO DE LEITURA - RAMO LOBINHO

- Livro de Jângal

PRÁTICA SUPERVISIONADA

- Participar do planejamento e auxiliar na aplicação de um ciclo de programa de acordo com a função exercida na UEL inclusive acompanhando a progressão pessoal de crianças e jovens da sua Seção .

- Elaborar o Plano Pessoal de Formação

- Participar do planejamento e auxiliar na aplicação de uma atividade ao ar livre.

B) escolher duas opções:

- participar da organização de uma Flor Vermelha , Fogo de Conselho ou Lamparada

- ter participado de pelo menos dois módulos seminários, oficinas ou cursos técnicos (presencial e/ou EAD);

- ter participado de pelo menos uma atividade de adultos, no nível distrital, regional ou nacional;

- ter coordenado ou auxiliado em pelo menos uma reunião de pais da seção;

- ter participado de pelo menos três reuniões de Roca de Conselho, Corte de Honra ou Comissão Administrativa do Clã, dependendo se seu Ramo de atuação.

ÍNDICE

APRESENTAÇÃO	3
MÉTODO ESCOTEIRO	7
CONHECENDO O JOVEM II	9
SISTEMA DE EQUIPE E SISTEMA DE PARTICIPAÇÃO	21
COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL	37
CICLO DE PROGRAMA	73
PLANEJANDO ATIVIDADES AO AR LIVRE	91
MARCO SIMBÓLICO E SÍMBOLO DOS RAMOS	101
ESPECIALIDADES E INSÍGNIAS DE INTERESSE ESPECIAL	121
JOGOS II - UM RECURSO EDUCATIVO	133
ADMINISTRAÇÃO DE SEÇÃO	139
ESCOTISMO E COMUNIDADE	143
ESPIRITUALIDADE II	145
FOGO DE CONSELHO, LAMPARADA E FLOR VERMELHA	147
GRUPO ESCOTEIRO COMO UNIDADE FAMILIAR	153
CERIMÔNIAS II	157
CANCIONEIRO	171

MÉTODO ESCOTEIRO

O Método Escoteiro com aplicação eficazmente planejada e sistematicamente avaliada nos diversos níveis do Movimento caracteriza-se pelo conjunto dos seguintes pontos:

Aceitação da Promessa e da Lei Escoteira

Todos os membros assumem voluntariamente, um compromisso de vivência da Promessa e da Lei Escoteira.

Aprender fazendo

Educando pela ação, o Escotismo valoriza: o aprendizado pela prática; o treinamento para a autonomia, baseado na autoconfiança e iniciativa; os hábitos de observação, indução e dedução.

Vida em equipe

Denominada nas Tropas, “Sistema de Patrulhas”, incluindo:

- A descoberta e aceitação progressiva de responsabilidade;
- A disciplina assumida voluntariamente;
- A capacidade tanto para cooperar como para liderar.

Atividades progressivas, atraentes e variadas

Compreendendo:

- Jogos;
- Habilidades e técnicas úteis, estimuladas por um sistema de distintivos;
- Vida ao ar livre e em contato com a natureza;
- Interação com a comunidade;
- Mística e ambiente fraterno.

Desenvolvimento pessoal com orientação individual:

Considerando:

- A realidade e o ponto de vista dos jovens;
- A confiança nas potencialidades de cada jovem;
- O exemplo pessoal do adulto;
- Seções com número limitado de jovens e faixa etária própria.

O Método Escoteiro pode ser definido como um sistema de autoeducação progressiva, que complementa o trabalho da família e da escola, e que se baseia na interação de vários elementos, entre os quais se destacam:

- Um sistema progressivo de objetivos, competências e atividades;
- A presença estimulante do adulto;
- A aprendizagem pela ação;
- A adesão à Lei e à Promessa;
- O marco simbólico;
- O sistema de patrulhas;
- A aprendizagem por meio do serviço;
- A vida em contato com a natureza;
- A aprendizagem por meio do jogo.

Embora esses elementos existam isoladamente, é preciso compreendê-los em conjunto, apreciar sua interconexão e os processos segundo os quais eles operam, para que se possa entender o Método Escoteiro.

Como qualquer outro sistema, o Método Escoteiro possui certa complexidade dinâmica, mas, quando entendem os vínculos entre as partes, os escotistas se familiarizam progressivamente com esse dinamismo e o incorporam a sua forma de agir.



Para saber mais, confira:

Manual do Escotista (Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro)
Guia do Chefe Escoteiro
Escotismo na Prática



CONHECENDO O JOVEM II

As mudanças decorrentes do crescimento físico e psicológico causam impactos na vida social da criança/adolescente/jovem e por essa razão, no Grupo Escoteiro, deve-se ter atenção a esse processo e oferecer-lhes experiências de maneira criativa e atraente. As mudanças nas atividades e a forma de aplicá-las podem mudar com o passar do tempo, mas a essência do Escotismo, ou seja, seus princípios e valores jamais mudam com as gerações.

Abaixo, apresentamos o quadro das fases de desenvolvimento evolutivo relativo a crianças, adolescentes e jovens entre 7 e 21 anos de idade, que são atendidas pelo Movimento Escoteiro.



RAMO LOBINHO

O conhecimento espontâneo que temos sobre as crianças é muito útil, mas não é suficiente se queremos ajudá-los a crescer e a se desenvolver. Para proporcionar atividades atraentes, desafiadoras e seguras, assim como para avaliar o desenvolvimento pessoal de cada lobinho(a), é imprescindível uma informação ampla e um conhecimento profundo das crianças com 6 anos e meio a 10 anos. Um perfil em linhas gerais:

- São ativas e sempre cheias de energia;
- Fazem perguntas e buscam respostas sobre as coisas. Tudo é novidade e descoberta;

- Observadoras da natureza e do mundo que os rodeia, inventores de objetos, obras de arte, capazes de construir qualquer coisa;

- Defensoras do que consideram justo e verdadeiro;

- Pouco a pouco as opiniões e interesses dos demais são considerados;

- Aprendem que nem sempre podem fazer tudo que querem;

- Aceitam compromissos relacionados com pequenas tarefas e tentam realizá-las bem;

- Humor estável, só se altera em caso de emoções fortes e contraditórias, desaparecendo com a mesma rapidez com que aparecem;

- As opiniões dos adultos influenciam intensamente sua conduta, mas de modo passageiro, de modo que a repetição das recomendações será sempre necessária;

- Compartilham com a família, com os amigos e com os escotistas de maneira espontânea a alegria, a tristeza, a raiva, a excitação provocada por algo novo ou o tédio pela rotina;

- Apesar de seu individualismo, podem realizar jogos e conviver com outros meninos e meninas dentro de um ambiente de regras que regulam a vida comum;

- Progressivamente, as regras impostas pelos adultos passam a ser regras consensuais com outras crianças e adultos que ajudam a respeitar essas regras;

- Descobrem que existem pessoas com opiniões diferentes e similares e isso constituirá a base para a tolerância e o respeito aos demais e aos seus diferentes modos de viver;

- Curiosos sobre a ideia de Deus estão dispostos a fazer o que Ele espera que façam, mas também pedirão coisas concretas, agradecerão a Ele seus momentos de alegria e pedirão proteção e consolo em seus momentos de medo ou tristeza.



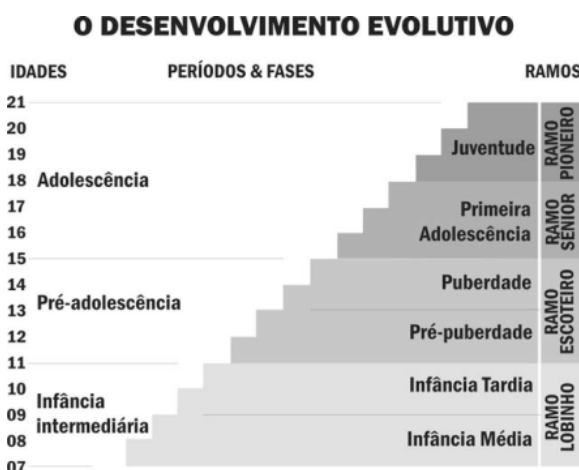
CONHECENDO O JOVEM II

Crianças, adolescentes e jovens possuem características próprias, porém interligadas entre as suas fases de desenvolvimento. É importante que o Grupo Escoteiro e os escotistas tenham clareza de que apesar dos membros juvenis estejam divididos em Ramos nos Grupos, são seres únicos que transitam por estes Ramos e recebe de cada Ramo uma nova experiência que lhe auxilia a se tornar um cidadão melhor para o mundo.

Neste período de transição de passagem entre os Ramos é importante que os Escotistas do Ramos que entregarão e receberão o(a) garoto(a) trabalhem sempre em conjunto. Esta simples ação propicia para que a mudança de Ramo impacte menos possível no processo evolutivo do jovem.

As mudanças do mundo moderno causam impactam na criança/adolescente/jovem que participa dos Grupos Escoteiros e por isto é necessário estar atento e oferecer de forma criativa e atraente as experiências na vida deles. As mudanças nas atividades e a forma de oferecer podem mudar com o passar do tempo, mas a essência do Escotismo e os bons valores jamais mudam com as gerações.

Abaixo, apresentamos o quadro das fases de desenvolvimento evolutivo relativo a crianças, adolescentes e jovens entre 7 e 21 anos de idade, que são atendidas pelo Movimento Escoteiro.



RAMO ESCOTEIRO

O Ramo Escoteiro se ocupa com os jovens que estão no período da Pré-Adolescência, composta por duas fases distintas, que chamamos de pré-puberdade (entre 11 e 13 anos de idade) e puberdade (entre 13 e 15 anos de idade).

Na primeira etapa, aproximadamente entre os 11 e 13 anos, as preocupações do adolescente se concentram, de um modo geral, nos aspectos biológicos do “eu”. Os jovens se encontram muito atarefados em se ajustar a uma velocidade insólita de amadurecimento biológico e se voltam para eles mesmos. Como não se sentem seguros, não estão muito interessados em seus pares do outro sexo, não se propiciam contatos com eles e tendem, inclusive, a afastá-los. Esta atitude muda por volta dos 13 anos, na medida em que os jovens se adaptam às novas condições, consolidam sua imagem corporal e adquirem uma nova segurança. Com o prosseguimento do desenvolvimento, as “turmas” do mesmo sexo cedem espaço às mistas, onde se encontram jovens de ambos os sexos.

De 13 á 15 anos, também de maneira genérica, se acentua o desenvolvimento cognitivo associado as transformações físicas. Aparece com mais clareza a etapa das operações formais ou pensamento abstrato, constituída pela capacidade de pensar sobre afirmações que não guardam relação com objetivos reais. Nesta faixa etária, os jovens demonstram mais capacidade de formular, provar hipóteses e de pensar em o que poderia ser, em lugar de pensar apenas no que é, o que os torna mais introspectivos e analíticos. O aumento do uso da ironia, a capacidade de criticar e o gosto pela utilização de duplo sentido nas expressões do desejo de mostrar suas novas habilidades.

Do ponto de vista do nosso Programa Educativo, essas duas faixas etárias dão origem a duas colunas diferentes de objetivos intermediários e Competências que, embora apontem para os mesmos objetivos finais, consideram as particularidades de cada faixa etária, tal como foram descritas.

Nesta fase, meninos e meninas são iguais e diferentes, as alterações hormonais que despertam a adolescência marcarão diferenças físicas e motoras, além de ritmos de crescimento distintos, entre o homem e a mulher.

Também é possível observar diferenças em aspectos afetivos e cognitivos, que se referem aos impulsos, comportamentos, atitudes e interesses dos jovens de



CONHECENDO O JOVEM II

“Os mais velhos acreditam em tudo, os de meia-idade suspeitam de tudo, os jovens sabem tudo.”

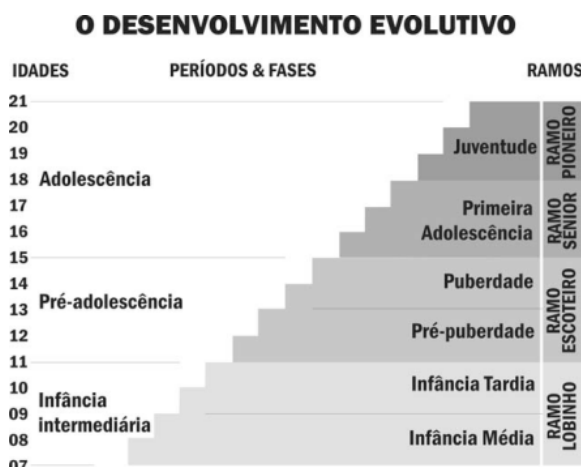
(Oscar Wilde)

Crianças, adolescentes e jovens possuem características próprias, porém interligadas entre as suas fases de desenvolvimento. É importante que o Grupo Escoteiro e os Escotistas tenham clareza de que apesar dos membros juvenis estarem divididos em Ramos nos Grupos, são seres únicos que transitam por estes Ramos e recebem de cada Ramo uma nova experiência que lhes auxilia a se tornarem um cidadão melhor para o mundo.

Neste período de transição de passagem entre os Ramos é importante que os Escotistas dos diversos Ramos que entregará e receberá o(a) garoto(a) trabalhem sempre em conjunto. Esta simples ação auxilia de maneira que a mudança de Ramo impacte o mínimo possível no processo evolutivo do jovem.

As mudanças do mundo moderno causam impactos nas crianças e jovens que participam dos Grupos Escoteiros e por isto é necessário estar atento e oferecer de forma criativa e atraente as experiências na vida deles. As mudanças nas atividades e a forma de oferecer podem mudar com o passar do tempo, mas a essência do Escotismo e os bons valores jamais mudam com as gerações.

Abaixo, apresentamos o quadro das fases de desenvolvimento evolutivo relativo a crianças, adolescentes e jovens entre 7 e 21 anos de idade, que são atendidas pelo Movimento Escoteiro.



CONHECENDO OS JOVENS DO RAMO SÊNIOR

O Ramo Sênior se ocupa com os jovens que estão no período da Primeira Adolescência entre 15 e 18 anos de idade.

Evidentemente, neste período, os jovens tem características específicas, que se manifestam nos seus principais interesses e necessidades.

É preciso que os Escotistas estejam cientes de que os jovens são normalmente imprevisíveis e raramente conseguem “controlar” sentimentos e emoções durante esse período turbulento.

Um dos grandes dilemas é saber se “Sou Normal?” Como neste período os jovens passam por uma série incontável de alterações físicas, é muito comum que fiquem se olhando diante do espelho, não se sabendo se estão maravilhados ou horrorizados com o que vêem. Corpos e emoções em transformação, numa velocidade alarmante. Com certo desespero, procuram ficar iguais aos amigos, ser “normais”, quer seja quanto à aparência física, quer seja quanto ao comportamento. Muitas vezes os dois juntos.

UM PERFIL EM LINHAS GERAIS SOBRE OS DISTINTOS ASPECTOS DA PERSONALIDADE

É possível que muitas das características apresentadas sejam familiares e o façam lembrar-se dos jovens da sua seção. Mas é importante ressaltar que as características seguintes são genéricas e que os jovens podem apresentá-las em maior ou menor intensidade em diferentes momentos de seu desenvolvimento.

Entre os 14 ou 15 anos e até os 17 ou 18 anos a principal característica está na busca da identidade pessoal, ou seja, sentir-se estável ao longo do tempo. Um dos sinais mais evidentes dessa busca é o afastamento de sua família e a aproximação aos grupos de amigos.

Enquanto as mudanças físicas na adolescência podem, quase sempre, ser vistas, as alterações emocionais são complexas e não raro se apresentam como grandes desafios. Emocionalmente os adolescentes são imprevisíveis. Em um dia estão psicologicamente estáveis e agem com maturidade. No seguinte, tornam-se de uma hora para outra mal humorados, chorosos, zangados e reagem de forma imatura. É preciso muita paciência, compreensão e parcimônia ao lidar com tais situações.

Principalmente porque estes comportamentos interferem diretamente na vida de Patrulha e da Tropa.

O grupo de amigos para o adolescente funciona como um espaço intermediário entre a família e a sociedade. Nos grupos eles encontram um elevado grau de intimidade e coesão o que proporciona a troca de sentimentos e idéias gerando apoio e segurança. Quando estamos num grupo de iguais, fica mais fácil falar de incertezas, fantasias e desejos com a convicção de se sentir compreendido e aceito.

Abstenha-se de fazer comentários sobre as alterações físicas que saltam à vista. Um comentário, por mais inocente que seja, pode provocar uma reação negativa ou o jovem pode ficar ainda mais ansioso.

PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

Para conhecer um pouco mais os jovens entre 15 e 18 utilizaremos o conceito de áreas de desenvolvimento. Refere-se aos desafios que se enfrentam em um determinado período da vida para conseguir dar o próximo passo, tendo assim uma sólida plataforma.

HABITUAR-SE AO CORPO E SENTIMENTOS NO PROCESSO DE AMADURECIMENTO SEXUAL

Mesmo que as mudanças graduais na infância permitam que a criança vá se acostumando à mudança de imagem corporal, ou seja, a imagem que ele tem de seu próprio corpo; a velocidade e a intensidade das mudanças, nesta etapa torna muito difícil integrá-los mantendo um senso de familiaridade e até mesmo de estabilidade consigo mesmo.

Deve se adaptar a um corpo que rapidamente dobrou de tamanho e adquiriu características sexuais. Isto significa que o jovem deve aprender a lidar com as mudanças biológicas e sentimentos sexuais, estabelecendo uma identidade sexual e prática de comportamentos saudáveis e habilidades para desenvolver relacionamentos amorosos.

Neste período, muitos estão se tornando sexualmente ativos, isto quando não tiveram sua iniciação ainda no Ramo Escoteiro, portanto, precisam aprender o que vem a ser um comportamento responsável e quais as consequências da atividade sexual.

Também é normal e bastante comum que os adolescentes passem por um período em que questionam a sua sexualidade. Também não é raro que tenham experiências com pessoas do mesmo sexo. Pode ser um singelo beijo ou ir além disso. Experiências com outros

do mesmo sexo não significam, obrigatoriamente, que o jovem vai assumir uma identidade homossexual. Muitos passam por períodos de incertezas, durante os quais ocorrem essas experiências.

Para muitos jovens, é uma fase traumática, repleta de sentimentos de culpa em razão do estigma social e postura familiar ligados à homossexualidade. Muitos sofrem com pesadelos e acreditam que, se saírem à caça desenfreada por um parceiro do sexo oposto, a atração que sentem por aqueles do mesmo sexo vai desaparecer. Alguns jovens se envolvem em inúmeros relacionamentos heterossexuais apenas para provar que são “normais”. Lembre-se de que o desejo de ser normal é uma das grandes preocupações da adolescência.

De toda forma, o importante é o Escoteiro saber lidar com tranquilidade com estas condutas e, principalmente, evitar uma visão preconceituosa quanto ao comportamento adotado, buscando, na maneira do possível, envolver a família, para que o/a jovem se sinta bem acolhido/a.

DESENVOLVER E IMPLEMENTAR HABILIDADES ESPECÍFICAS DO PENSAMENTO FORMAL

Os jovens se deparam com mudanças profundas em seu pensamento, agora tem a habilidade de compreender e coordenar de forma mais eficaz as ideias abstratas, pensar em diversas possibilidades, testando hipóteses, projetando para o futuro, construindo filosofias e estabelecendo conceitos.

DESENVOLVER E IMPLEMENTAR UM NÍVEL MAIS COMPLEXO DE PERSPECTIVA

Quando os jovens aprendem a “se colocar na posição de outra pessoa” aprendem a tomar a sua própria perspectiva e as dos outros, usando essa nova habilidade para resolver conflitos e problemas em suas relações. A isso chamamos de empatia.

DESENVOLVER E APLICAR NOVAS HABILIDADES DE ADAPTAÇÃO, TAIS COMO A TOMADA DE DECISÕES, RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

A partir das novas capacidades de pensamento, os jovens adquirem novas habilidades para pensar e planejar o futuro. Assim, utilizam estratégias mais complexas no processo de decisão, resolução de problemas e resolução de conflitos, bem como reduzem os riscos que assumem e atingem seus objetivos ao invés de colocá-los em risco.

IDENTIFICAR OS VALORES MORAIS, NORMAS DE CONDUTA E CRENÇAS

Os jovens desenvolvem uma compreensão mais completa do comportamento ético. Questionam crenças apresentadas na infância e adotam valores para orientar suas decisões e comportamentos. Do ponto de vista religioso deve passar de uma fé recebida no seio familiar para uma fé própria.

COMPREENDER E EXPRESSAR EMOÇÕES MAIS COMPLEXAS

Identificar e comunicar emoções mais complexas, entender as emoções dos outros de maneira mais sofisticada e pensar sobre as emoções de forma mais abstrata.

A estabilidade emocional conseguida nos anos que antecederam e a segurança dos afetos dentro da família vão conter as oscilações e permitirão uma direção mais estável. Já aqueles que não contaram com esta unidade e coerência familiar na infância e puberdade, terão que lutar com mais esforços para enfrentar as naturais crises desta fase.

Alguns jovens se envolvem em atitudes perigosas porque estão entediados, zangados ou querem chamar atenção. Trata-se de um sentimento de ligação, de ser importante para outra pessoa ou pessoas, sobretudo para a família.

Os sentimentos que afloram servem, em geral, para disfarçar sentimentos profundos mais delicados. É mais fácil ficar zangado do que triste ou amedrontado. Por baixo da raiva, sempre encontramos mágoa, culpa, tristeza ou medo. Normalmente a raiva é a opção “segura” que os jovens escolhem quando estão confusos.

O que os jovens mais querem é que os escutem e que sejam valorizados. Eles aprendem a escutar quando são escutados e aprendem a confiar quando lhes atribuem responsabilidades.

FORMAR AMIZADES ÍNTIMA TENDO APOIO MÚTUO

Nesta fase, tendem a desenvolver relacionamentos com seus pares desempenhando um papel muito mais importante do que na infância. Elas deixam de ser amizades baseadas em compartilhar atividades e interesses para aquelas baseadas em compartilhar ideias e sentimentos.

ESTABELECEER OS PRINCIPAIS ASPECTOS DA IDENTIDADE PESSOAL

Embora o processo de formação da identidade dure toda a vida, aspectos fundamentais da identidade são forjadas na adolescência, incluindo o desenvolvimento de uma identidade que reflete um senso de individualidade e conexão com pessoas e grupos que são valorizados. Desenvolve uma identidade positiva sobre a sexualidade, relações de gênero, atributos físicos e sensibilidade a diferentes grupos, etnias e níveis sócio-econômicos que compõem a sociedade.

A busca por uma identidade é uma das mais importantes metas que os adolescentes têm de alcançar. Cabelos verdes, cabelos azuis, brincos por todo lado, todo de preto, cabelo espetado, sem cabelo, etc. Além disso, pode contar que estilo musical, linguagem, bijuteria, tudo que for visível e audível vai mudar de novo e outras tantas vezes. Os adolescentes irão sempre surpreendê-lo!

Alguns adolescentes não acham uma identidade de uma hora para outra. Para descobrirem quem são, experimentam uma sequência de mascaras até encontrarem a que serve. Muitos escolhem participar de “grupos” ou “tribos” para terem algo com que se identificar, para pertencerem. Isto ocorre, independentemente de fazerem parte do Movimento Escoteiro e estarem inseridos numa Patrulha.

RESPONDER AS DEMANDAS QUE IMPLICAM EM FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES DECORRENTES DO AMADURECIMENTO

Gradualmente assume o papel que deles se espera na vida adulta, eles aprendem habilidades para adquirir e gerenciar os múltiplos requisitos que lhes permitam ser inseridos no mercado de trabalho, de modo a corresponder às expectativas da família e da comunidade, como cidadãos.

Na fase intermediária da adolescência, os jovens começam a refletir sobre as opções de carreira profissional. Isto quando não foram inseridos no Mercado de trabalho, sem qualquer qualificação, por razões socio-familiares. Porém, normalmente, é na pós-adolescência que são levados a considerar planos e objetivos de longo prazo.

Em qualquer das etapas da adolescência podemos proporcionar aos jovens alguns estímulos, por meio de atividades vivenciadas, que os inspire, e daí, quem sabe, comecem a pensar: “Bem, isso é o que quero ser. É o que realmente quero fazer da minha vida.” Porém, devemos também lembrar que não somos os únicos influenciadores

para tal e, por isso, não se torna uma obrigação que os jovens encontrem, em nossas atividades, seu futuro profissional.

REFORMULANDO RELAÇÕES COM OS ADULTOS QUE EXERCEM O PAPEL DE PAIS OU RESPONSÁVEIS

Embora às vezes o processo da adolescência seja descrito como “separar” dos pais ou outros responsáveis, hoje temos a interpretação no sentido de um esforço conjunto de adultos e adolescentes para estabelecer um equilíbrio entre autonomia e conexão contínua, enfatizando um ou outro antecedente de acordo com cada família e as tradições culturais.

CADA JOVEM É UMA HISTÓRIA E UM PROJETO QUE NÃO SE REPETE

Contudo, é evidente que nem todos os jovens são iguais e que nem todos enfrentam as mesmas demandas do seu ambiente. Um jovem do interior possui prioridades e necessidades diferentes de um jovem de uma grande cidade, por exemplo. O mesmo princípio se aplica se consideradas diferenças culturais, econômicas, etc.

Mesmo assim, todos os adolescentes compartilham certo número de experiências e problemas comuns. Todos passam por mudanças físicas e fisiológicas na puberdade. Todos enfrentam a necessidade de estabelecer a sua identidade e traçar o seu próprio caminho como membro independente da sociedade. Contudo e não obstante, diferentemente do que de forma comum se apresentam em muitas palestras, não existe uma identidade única, “um adolescente” ou a possibilidade de generalização “os jovens de hoje”. Essas são simplificações equivocadas e exageradas, principalmente se vierem acompanhadas de percepções euforicamente positivas (como “o futuro da Nação”) ou negativas (como “o reflexo de todo o mal da nossa sociedade”)

Mas, não basta ao adulto educador no Movimento Escoteiro saber o que é a adolescência, a puberdade e quais são os desafios que se apresentam aos jovens entre 15 e 18 anos. Para essa etapa de desenvolvimento e de grandes mudanças (irregulares e individuais), é necessário, conhecer a cada jovem pessoalmente.

Para tanto, é fundamental observar as particularidades que tornam única a personalidade de cada jovem e que dependem da genética e do ambiente - do lugar onde nasceu, da ordem que ocupa entre seus irmãos, da escola em que estuda, dos amigos e amigas com quem convive ao seu redor, da forma na qual se tem desenvolvido sua vida. Enfim, da sua história única e de sua realidade individual.

Para obter essa informação de cada jovem que integra a Tropa Sênior ou Guia não bastam livros, cursos e nem manuais. É necessário tempo para compartilhar, conhecer o seu ambiente, viver os mesmos momentos, ser testemunha de suas reações, entender as suas frustrações, escutar seu coração, decifrar seus sonhos... Esse esforço é a primeira tarefa de um Escotista e seu êxito dependerá da qualidade das relações que estabeleça com cada jovem. Uma relação educativa que expresse interesse, respeito e consideração.

Uma personalidade integrada com sucesso dependerá da vitória razoável na passagem de todos às fases anteriores do desenvolvimento. Além disso, também dependerá da solução de numerosas tarefas específicas da adolescência a fim de que ao final deste período este adolescente se forme um adulto razoavelmente autossuficiente. Neste período se alcançou o ponto decisivo de sua jornada. É a hora de caminhar por si só.



Mais detalhes sobre as características do jovem que faz parte da sua Tropa Sênior podem ser encontrados na publicação “De Lobinho a Pioneiro” ou no Manual do Escotista Ramo Sênior.



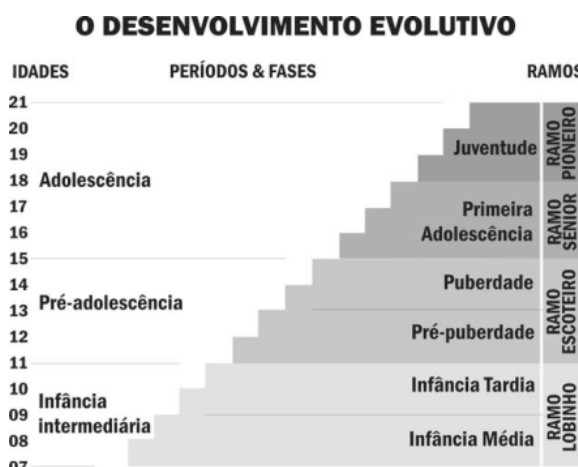
ANOTAÇÕES



CONHECENDO O JOVEM II

Crianças, adolescentes e jovens possuem características próprias, porém interligadas entre as suas fases de desenvolvimento. É importante que o Grupo Escoteiro e os escotistas tenham clareza de que, apesar dos membros juvenis estarem divididos em Ramos nos Grupos, são seres únicos que transitam por estes Ramos e recebem de cada um deles uma nova experiência que lhes auxiliam a se tornar um cidadão melhor.

Abaixo, apresentamos o quadro das fases de desenvolvimento evolutivo relativo a crianças, adolescentes e jovens entre 7 e 21 anos de idade, que são atendidas pelo Movimento Escoteiro.



OS JOVENS DO RAMO PIONEIRO

Devido a fatores sociais, aos avanços da nutrição e aos cuidados com a saúde em geral, a adolescência começa, em média, antes do que começava há um século, por volta dos 10 anos de idade.

Da mesma maneira, se considerarmos como final da adolescência o momento em que o jovem assume papéis de adulto, tais como casamento, maternidade ou paternidade e o emprego estável, a adolescência ultimamente termina depois.

O período da adolescência, compreendido tradicionalmente entre os 10 e 18 anos de idade, hoje se estende um pouco além, em um período que se denominou “adolescência tardia”.

Atualmente, tende-se a reconhecer três períodos na adolescência:

- Adolescência prematura: dos 10 aos 14 anos
- Adolescência média: dos 15 aos 18 anos
- Adolescência tardia: dos 18 aos 25 anos aproximadamente,

Todas estas divisões são relativas e devem ser considerados os contextos sociais, culturais e a biografia individual.

Por ser a idade de interesse do Ramo Pioneiro, o texto se concentra nas características da faixa etária dos 18 aos 21 anos.

ALGUMAS CARACTERÍSTICAS DA ADOLESCÊNCIA TARDIA

1. Continua a exploração para construção da identidade

O jovem nesta fase explora várias possibilidades de amor e trabalho. Obtém conclusões sobre quem é, quais são suas capacidades e limitações, quais são suas ideias, valores e que lugar ocupa na sociedade. Essas explorações fazem com que, nessa etapa, ainda exista instabilidade. Por outro lado, cabe lembrar que o sentido da identidade não se consegue de uma vez e para sempre; constantemente, se perde e se recupera, ainda entre os adultos.

2. Sente-se no meio do caminho

Já não é considerado adolescente, mas também não é considerado plenamente adulto. Sente que alcançou o amadurecimento em alguns aspectos, mas em outros não.

3. É a idade das possibilidades, das esperanças e das expectativas

Já que pouco dos sonhos juvenis foram testados na vida real. Para a maioria dos jovens, a margem de autonomia para tomar decisões de como viver é maior do que antes e, provavelmente, também menor do que será no futuro.

4. Surge o pensamento dialético e o juízo reflexivo

O jovem evolui de uma forma de pensamento dual, por meio do qual se tende a enxergar as situações em termos polarizados (um ato é certo ou errado, uma afirmação é verdadeira ou falsa, independentemente dos refinamentos ou da situação a que se aplique), a um pensamento múltiplo ou pensamento dialético, no qual cada questão tem outros lados, valorizando todos os pontos de vista. É consciente de que os problemas não têm uma solução única, e que as estratégias ou pontos de vista contrários têm seus méritos e devem ser considerados. Do pensamento dialético, surge o juízo reflexivo que consiste na capacidade de avaliar a coerência lógica de provas e argumentos.

5. Também aparece o pensamento crítico e a capacidade de compromisso

Na adolescência tardia aparece, também, o pensamento crítico. Trata-se do pensamento que não somente implica a memorização de informação, sem analisá-la, mas também fazer juízo sobre seu significado, relacioná-la com outra informação e considerar porque é válida ou inválida. A capacidade de compromisso tem a ver com a possibilidade da pessoa assumir aqueles pontos de vista que considera válidos, enquanto continua aberta a reavaliar suas opiniões caso se apresentem novas provas.

6. Dissolve-se o egocentrismo

À medida que aprendem a considerar ou adotar a perspectiva dos outros, os jovens se tornam menos egocêntricos, como parte do processo que os aproxima da maturidade. O jovem entende que a outra pessoa tem uma perspectiva diferente da sua, e se dá conta, também, de que as outras pessoas entendem que ele tem sua própria perspectiva.

7. Melhora da autoestima

A autoestima é o sentimento de valorização e bem estar pessoal que uma pessoa tem de si mesma. Imagem pessoal, conceito pessoal e auto-percepção são conceitos relacionados que se referem à forma como as pessoas se veem e se avaliam. Na adolescência Tardia, o jovem já passou pelas mudanças difíceis da puberdade e se sente mais confortável com sua aparência, aumentando a autoestima na maioria dos casos. Melhora a relação com seus pais e os conflitos diminuem.

8. A relação com os parceiros ganha em intimidade e confiança

Os parceiros nunca deixam de influenciar na adolescência. Na adolescência tardia, ocorre diferente; diminui como pressão de grupo e aumenta como fonte de conselho pessoal e apoio emocional. Os jovens costumam dedicar mais tempo a conversas sobre temas importantes para eles do que a atividades compartilhadas.

9. A relação com a família se estrutura mais horizontalmente

Na adolescência tardia, aumenta a capacidade dos jovens de entender seus pais. À medida que amadurecem, mostram-se mais capazes de compreender a forma como seus pais veem as coisas. Da mesma maneira, os pais tendem a mudar a forma como veem e se relacionam com seus filhos. Diminui o papel de supervisão e a relação torna-se mais ampla e amável. Nasce uma nova intimidade com senso de respeito mútuo. Esta tendência é melhor observada nos casos em que os jovens saem da casa da família. Estes jovens tendem a se dar melhor com seus pais do que os que permanecem em suas casas.

10. O Trabalho torna-se relevante

O trabalho não somente é importante do ponto de vista econômico (autonomia econômica), mas também como possibilidade de realização dos direitos de cidadão, acesso à informação e vínculos sociais. Dele depende a implementação de outros projetos na vida do jovem, como, por exemplo, conseguir seu espaço próprio e a vida em parceria. Entre os jovens, são frequentes os empregos temporários que não têm relação com um futuro trabalho adulto. Geralmente, os jovens têm acesso a empregos não qualificados, o que implica em poucas oportunidades de crescimento e baixo reconhecimento social, o que se denomina precarização do emprego (trabalho flexível). O acesso a um emprego, cada vez mais, requer maior extensão dos anos de escolaridade. Ao constituir-se o trabalho no valor principal sobre o qual giram parte das possibilidades de realização pessoal, qualquer problema com esse origina sentimentos de desânimo e falta de esperança. Por isso, ao falar dos projetos, o assunto emprego deve ser prioritário.

11. O amor nesta etapa

Nas relações amorosas entre adolescentes, é difícil que o compromisso exista, e, se existe, é oscilante. Enquanto algumas relações podem prolongar-se, na maior parte dos casos durará pouco. Não significa que não sejam capazes de se comprometer, mas que o farão ao final da adolescência tardia. É claro que todos conhecemos algumas exceções bem sucedidas.

12. A influência dos meios de comunicação

Atualmente, os jovens crescem imersos em um mundo de mídia e, para a maioria deles, é um tema especial e fascinante. Este mundo é moldado pela televisão, pela música, pelo cinema, pelas redes sociais, videogames, telefones celulares, etc. Os meios de comunicação tendem a usar os jovens como usuários ativos e não como receptores passivos. Por sua vez, os jovens selecionam os diversos meios e relacionam de maneira diferente às mesmas experiências, fazendo uso deles como entretenimento, busca de sensações, formação de identidade ou identificação com a cultura juvenil. A tecnologia desempenha um papel predominante entre os jovens. Esta é uma geração que, em geral, está mais capacitada para utilizar a tecnologia.

13. A globalização produz uma identidade bicultural

Enquanto a globalização faz com que jovens de diferentes culturas experimentem ambientes cada vez mais parecidos, isso não significa que a identidade cultural

seja a mesma em todas as partes do mundo. A identidade dos jovens está se tornando cada vez mais bicultural, com uma identidade para sua participação em sua cultura e outra na cultura global.

14. Esta é uma etapa com ênfase cultural

A existência e o prolongamento dessa etapa variam de acordo com contextos culturais, sociais, econômicos, ambiente rural ou urbano, e de gênero. As trajetórias de construção da identidade são fortemente influenciadas pela classe social e pelo gênero. Os adultos responsáveis devem aprender a analisar os aspectos de desenvolvimento de seus jovens a partir dos aspectos culturais. A adolescência, e em especial esta etapa denominada adolescência tardia, é uma construção cultural e não um fenômeno puramente psicológico ou biológico. Isto faz com que as características dessa etapa variem não somente de um país a outro, mas também de uma cidade a outra e até mesmo de um bairro a outro, especialmente em países com diversidade cultural. Por isto, especialmente nesse Ramo, os adultos responsáveis devem adaptar a aplicação do método escoteiro à realidade cultural dos diferentes ambientes em que atuam os jovens.



Leia mais sobre o assunto, no Manual do Escotista do Ramo Pioneiro e no livro "De lobinho a pioneiro: a criança e o jovem com quem lidamos".



ANOTAÇÕES



SISTEMA DE EQUIPE E SISTEMA DE PARTICIPAÇÃO

SISTEMA DE EQUIPE

A ALCATEIA

A Alcateia é a Seção do Grupo Escoteiro para crianças de 6,5 a 10 anos, podendo ser composta apenas de Lobinhos, apenas de Lobinhas ou ter uma composição mista. No caso das Alcateias mistas, deve-se procurar alcançar um número equilibrado de meninos e meninas, admitidas as variações que decorrem das circunstâncias naturais na vida da Seção.

“Para a organização das crianças e melhor funcionamento da Alcateia, os escotistas a dividem em pequenos grupos denominados Matilhas, cada uma delas composta por até seis lobinhos e lobinhas.

Do ponto de vista educacional, as matilhas não chegam a ser “comunidades de vida”, como acontece com as Patrulhas e Equipes, em outros Ramos. Assim, as atividades são mais frequentemente realizadas pela Alcateia, como um todo, do que pelas Matilhas.

É por isso que dizemos que a unidade da Alcateia é a própria Alcateia. O espírito de grupo está na Alcateia em si, pois “os lobos caçam todos juntos e as matilhas servem apenas para melhor planejar a caçada”. Devemos enfatizar e estimular essa unidade, baseando-se tanto na mística do menino lobo que aprendeu a conviver em uma sociedade organizada, harmoniosa e obediente à lei, como nos próprios princípios da Lei e na Promessa do Lobinho.”

A Alcateia congrega até 24 Lobinhos divididos em 4 matilhas.

AS MATILHAS

As matilhas são equipes compostas por 4 a 6 crianças com a finalidade de organizar melhor o funcionamento da Alcateia.

Do ponto de vista educativo, as Matilhas não chegam a ser uma “comunidade de vida”, como acontece com as Patrulhas nos Ramos Escoteiro e Sênior, mas já é o primeiro passo na vivência do sistema de equipes, tão característico do Escotismo.

De qualquer forma, as Matilhas se constituem em um núcleo educativo, pois a organização em pequenos grupos facilita a exposição do ponto de vista das crianças, favorece a aprendizagem das responsabilidades, a iniciativa pessoal e as decisões tomadas em grupo,

aspectos que uma criança teria dificuldade de desenvolver em um grupo maior.

O lobo é o animal símbolo de todas as Matilhas, que se distinguem numa mesma Alcateia pelas cores típicas de suas pelagens, ou seja: Matilha Preta, Matilha Cinza, Matilha Branca, Matilha Vermelha, Matilha Marrom ou Matilha Amarela.

PRIMO (A) E SEGUNDO (A)

A matilha é liderada por um lobinho ou lobinha, denominado Primo (no sentido de primeiro) ou Prima, auxiliado e substituído em suas ausências por outro lobinho ou lobinha, denominado Segundo ou Segunda. Ambos são eleitos pela própria Matilha, de acordo com as orientações descritas no Manual do Escotista - Ramo Lobinho.

As atribuições dos Primos variam segundo as atividades e de acordo com a experiência do lobinho e da lobinha que exerce a função. Eles (as) auxiliam os escotistas na organização e funcionamento da sua Matilha.

ORIENTAÇÕES IMPORTANTES:

- A matilha é um grupo estável e coeso, não é uma estrutura ocasional. Por meio da vivência e ações, seus integrantes auxiliam uns aos outros (os que mais sabem ajudam os que menos sabem);
- Tem um líder eleito pelas crianças: o Primo ou Prima assume um papel relevante na animação da matilha e no cumprimento de suas tarefas, auxiliado pelo Segundo ou Segunda.

SISTEMA DE PARTICIPAÇÃO: ROCA DE CONSELHO





SISTEMA DE EQUIPE E SISTEMA DE PARTICIPAÇÃO

SISTEMA DE EQUIPE

SISTEMA DE PATRULHAS

O Sistema de Patrulhas foi idealizado por Baden Powell para contemplar a tendência natural dos jovens em formar pequenos grupos em torno de um líder, a fim de realizar uma atividade de interesse comum.

O sistema de patrulhas é uma forma de organização e aprendizagem, com base no Método Escoteiro, pelo qual os jovens amigos integram uma forma livre e com ânimo permanente, um pequeno grupo com identidade própria, a fim de desfrutar de suas amizades, apoiar-se mutuamente em seu desenvolvimento pessoal, comprometer-se em torno de um projeto comum e interagir com outros grupos similares.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DAS PATRULHAS

• **O ingresso na patrulha é voluntário:** Este elemento é a própria essência do Grupo informal. O fato de pertencer ou não a uma patrulha é um ato que depende da escolha do jovem e de sua aceitação pelos demais integrantes. Os jovens preferem conviver com as pessoas que gostam, com as pessoas que se sente a vontade, com amigos com quem tenham interesses comuns.

• **É um grupo coeso de caráter permanente:** A patrulha não é uma estrutura ocasional projetada para a conquista de um objetivo imediato. É um grupo estável com membros permanentes que, por meio da vivência e da ação de seus integrantes, constrói uma história, cria tradições e assume compromissos comuns, transmitindo tudo isso, progressivamente, a cada um de seus novos integrantes.

• **Quantidade de integrantes:** Não existe um número ideal de integrantes da patrulha, mas, a experiência recomenda que tal número não seja inferior a 5 nem superior a 8. Dentro dessas margens, o melhor número é aquele que tem o número de amigos ou aquele que os próprios membros do grupo entendem ser o melhor. O melhor ou pior funcionamento de uma patrulha não depende do número de integrantes, mas da sua coesão interna.

• **Tem sua própria identidade:** A identidade de uma patrulha como grupo informal é sua consciência de “ser de uma determinada maneira”, ao longo do tempo e apesar das diferentes situações que se pode apresentar. A estrutura interna, a posição e os papéis que atribui a seus integrantes, suas normas seu estilo de liderança e os símbolos que adota guardam uma relação bastante estreita de sua identidade.

• **A posição que os jovens se atribuem determina os papéis e as tarefas internas:** A posição é lugar que os integrantes de um grupo reconhecem que cada um deve ocupar dentro do grupo. Nos grupos formais, a posição se baseia, como regra geral, na função desempenhada na organização formal, nos grupos informais, entretanto, a posição pode estar baseada em qualquer circunstância relevante para o grupo. Na patrulha a atribuição de posição decorre da idade, da antiguidade de participação no Movimento Escoteiro, da experiência, dos vínculos afetivos, das condições pessoais e das habilidades específicas.

A posição que os jovens se atribuem quase sempre determina a hierarquia formal dentro da patrulha. De acordo com ela as patrulhas costumam designar seus membros para exercer cargos. Dentre estes cargos estão;

- Monitor
- Sub Monitor
- Secretário
- Tesoureiro
- Cozinheiro
- Enfermeiro
- Animador
- Almoxarife

Podem ainda haver outros cargos, que surgem espontaneamente das necessidades de organização da patrulha.

Os jovens fazem periodicamente um rodízio entre os cargos, avaliando-os e redistribuindo-os de acordo com as atividades em desenvolvimentos. Admite-se, contudo, que se o Conselho de patrulha assim o desejar, qualquer um possa ser reeleito para um dado cargo, observando o cuidado para que não haja “acomodação”.

• **Conselho de patrulha:** O conselho de patrulha funciona como uma instância formal de tomada de decisões relevantes, e dele participam todos os integrantes da patrulha, sob a presidência do Monitor. Suas reuniões podem acontecer sempre que a patrulha considere necessário, sem que convierta, pela excessiva frequência, na reunião habitual de patrulha, que tem uma função bem mais operacional. As decisões tomadas no Conselho de Patrulha devem ser registradas no livro da Patrulha.

SISTEMA DE PARTICIPAÇÃO

CORTE DE HONRA NA TROPA ESCOTEIRA

A Corte de Honra é o órgão formado pelos Monitores da Tropa, com ou sem a participação dos Submonitores, que se reúne com a equipe de escotistas. É presidida por um dos membros juvenis e age como principal órgão executivo da Tropa.

A Corte de Honra é responsável pela administração interna da Tropa, devendo evitar, por todos os meios cabíveis, a criação de regulamentos e normas que a burocratizem e lhe retirem a agilidade de funcionamento. Ela serve como ponto de encontro para onde convergem os interesses das Patrulhas que, mediante a democrática negociação, se convertem em interesses da Tropa como um todo, inclusive nos casos relacionados com a aplicação de medidas disciplinares e concessão de Distintivos Especiais, devendo se reunir pelo menos uma vez por mês.

A equipe de escotistas assessora e orienta educativamente as reuniões da Corte de Honra, cabendo como adultos responsáveis, oferecer informações e orientações que assegurem o caráter educativo das decisões e a segurança física e psicológica dos envolvidos. Compete ao Chefe de Seção, como obrigação legal e educacional, sempre que necessário, estabelecer parâmetros e limites para a decisão de seus integrantes, explicando suas razões da forma mais clara possível.

A ASSEMBLÉIA DE TROPA

A assembléia é integrada por todos os jovens da Tropa, que intervém individualmente e não como representantes de suas patrulhas. Reúne-se ao menos duas vezes em cada ciclo de programa ou quando for necessário. Quem a preside é o jovem que for eleito com esse propósito ao começo da Assembléia.

Os escotistas participam da Assembléia orientando-a e, embora não votem, podem vetar em casos raros e extremos que forem contra a Lei e a Promessa Escoteira,

regras escoteiras, legislação vigente ou nas questões relativas à segurança nas atividades.

Cada vez que na tropa se devam estabelecer normas de funcionamento ou convivência, estas serão determinadas na Assembléia de Tropa. Como as normas afetam a todos, todos devem tomar parte na sua criação. Nisso reside o principal auxílio da Assembléia no funcionamento do sistema.

CONSELHO DE PATRULHA

O Conselho de Patrulha é a reunião formal dos membros da Patrulha, sob a presidência de seu Monitor, para tratar de todas as tarefas necessárias ao desenvolvimento de cada Ciclo de Programa e auxiliar na avaliação da progressão pessoal de seus integrantes.

O Conselho de Patrulha delibera sobre todos os assuntos de interesse da Patrulha, inclusive suas atividades, admissão de novos membros, problemas de administração, treinamento e disciplina.

PROCESSO DE TOMADA DE DECISÕES

A tomada de decisões é um importante componente do auto desenvolvimento do jovem. Aprender a decidir, muitas vezes, significa abrir mão de alguma coisa para ter outra ou estabelecer prioridades.

Os jovens podem e devem assumir o risco de suas decisões. Aprender a decidir e assumir os riscos da decisão é um treinamento para a vida.

Erros vão acontecer. Os resultados podem até causar decepção ou frustração. Deve-se no entanto ter em mente que este é um exercício simulado da vida como adulto. Quanto antes o jovem praticar este “jogo”, tanto antes ele estará apto a assumir o seu destino.



SISTEMA DE EQUIPE E SISTEMA DE PARTICIPAÇÃO

SISTEMA DE EQUIPE

SISTEMA DE PATRULHAS

“Em todos os casos, como um passo decisivo para o sucesso, recomendaria muitíssimo o uso do Sistema de Patrulhas, isto é, a formação de pequenos grupos, cada um sob a responsabilidade de um rapaz encarregado da liderança.”

As palavras acima citadas encontram-se nas páginas iniciais da primeira edição do livro “Scouting for Boys” (Escotismo para Rapazes), publicado em 1908, num preâmbulo para os formadores.

Desde então, muitas coisas têm acontecido, sendo que uma das mais surpreendentes foi o grande número de edições desse livro de Baden-Powell. E se alguém abrir a última edição, encontrará as seguintes palavras: “ Geralmente o Escotismo é praticado por um par de escoteiros e às vezes por um Escoteiro sozinho; se um número maior se junta para pô-lo em prática, chama-se a isto uma Patrulha.”

Trecho extraído do livro “O Sistema de Patrulhas” do Cap. Roland E. Phillips, da Editora Escoteira:

Devemos atribuir à ideia fundamental contida nos dois trechos citados a maior parte do êxito obtido em seu trabalho pelos Chefes Escoteiros no Brasil e ao redor do mundo.

Mas o que é o Sistema de Patrulhas?

Ainda citando Baden Powell:

“O principal objetivo do Sistema de Patrulhas é dar responsabilidade real a tantos rapazes quanto seja possível. Isto faz com que cada rapaz sinta que tem, pessoalmente, alguma responsabilidade pelo bem de sua Patrulha.”

(Devemos lembrar que na época, o Escotismo era exclusivamente masculino)

O Sistema de Patrulhas é a denominação que recebe a aplicação do terceiro ponto do Método Escoteiro: ou seja a vida em equipe que inclui:

- a descoberta e a aceitação progressiva da responsabilidade;

- a disciplina assumida voluntariamente e
- a capacidade tanto para cooperar como para liderar.

Mas isso só é possível se os pontos que o caracterizam forem mantidos e colocados em prática com:

- um ambiente divertido
- pequenas unidades permanentes

Baden Powell observando a tendência natural dos jovens em formar pequenos grupos em torno de um líder, partiu desta observação básica para a criação do Sistema de Patrulhas. A disciplina e as responsabilidades assumidas no Sistema de Patrulhas treinam os jovens na tomada de decisões, que é em última análise, o “que os jovens assumam o seu próprio desenvolvimento”, do propósito do Escotismo. A prática de B-P. na formação de soldados e mais tarde, em técnicas de jovens, o levou a crer que o Sistema de Patrulhas é a melhor forma de desenvolver o trabalho de formação do caráter a que o Escotismo se propõe.

O Sistema de Patrulhas é, então, a organização de aprendizagem com base no Método Escoteiro, pelo qual jovens amigos integram de forma livre e com ânimo permanente um pequeno grupo com identidade própria, com o propósito de desfrutar sua amizade, apoiar-se mutuamente em seu desenvolvimento pessoal, comprometer-se em um projeto comum e interagir com outras patrulhas.

Para que o sistema de patrulhas funcione corretamente, seguem algumas orientações importantes:

• **O ingresso na patrulha é voluntário:** o fato de pertencer ou não a uma patrulha é um ato que depende da própria escolha do jovem e da aceitação do resto dos integrantes da patrulha. Deve haver, naturalmente, um respeito aos demais requisitos do programa, como o número máximo de jovens em uma patrulha e, nos casos de coeducação com patrulhas mistas, um equilíbrio numérico de rapazes e moças.

• **É um grupo coeso de caráter permanente:** não é uma estrutura ocasional. É um grupo estável que mantém os mesmos membros, que através da vivência e ações de seus integrantes constrói uma história, estabelece tradições e tem em comum seu compromisso;

- **Tem identidade própria, é autônoma e autossuficiente:** cada um da patrulha tem sua identidade, seus símbolos (nome, sua bandeirola, seu local e seu livro de patrulha), forma de ser e características diferentes das outras patrulhas. Cada uma das patrulhas da Tropa deve ser autônoma, ou seja, ter sua própria vida independente da Tropa, inclusive criando suas próprias normas, desde que coerentes com os valores propostos pela Lei Escoteira. Também, cada patrulha é autossuficiente, já que deve buscar resolver seus problemas sozinhas, sem a necessidade de apoio de outras patrulhas ou mesmo dos escotistas da tropa.
- **Realiza atividades por sua conta e com outras patrulhas da Tropa:** a patrulha tem vida própria. Com isto queremos dizer que realiza suas próprias atividades, projetos e reuniões independente das que realizam com a Tropa. As patrulhas também propõem atividades para fazer com as outras patrulhas da Tropa.
- **As funções são atribuídas e há tarefas para cada integrante:** as patrulhas designam aos seus membros diferentes encargos. Cada jovem deve ter a oportunidade de ser responsável por uma tarefa e exercer um encargo por um tempo não menor que o tempo de um Ciclo de Programa, estimulando com isso o exercício da liderança na patrulha por todos, conforme a situação se apresente. Também deve ter a oportunidade de exercer diferentes responsabilidades.
- **Tem um líder eleito pelos jovens:** o Monitor de patrulha é um jovem integrante da Patrulha, eleito pelos outros jovens, e que assume um papel relevante na direção e animação da equipe;
- **Tem uma única instância formal de tomada de decisões, o Conselho de Patrulha:** espaço que se toma as decisões mais importantes da patrulha e do qual todos participam. Suas reuniões podem realizar-se cada vez que a patrulha perceba ser necessário, sem que sua excessiva frequência o converta na reunião habitual de patrulha (na que a patrulha realiza atividades). Trata assuntos como: aprovação das atividades da patrulha para um ciclo de programa e das atividades propostas para serem realizadas pela Tropa; avaliação das atividades de patrulha e auto avaliação de progressão pessoal de cada jovem; eleição do Monitor da patrulha; administração dos recursos; determinação de cargos e avaliação de seu desempenho. As reuniões do Conselho de Patrulha devem ser registradas na ata da patrulha;
- **Aprende através das ações:** os jovens aprendem através das aventuras e desafios que vivem juntos na patrulha, planejando atividades, organizando-as, gerando recursos, avaliando resultados e aprendizagens, auxiliando uns aos outros (os que mais sabem ajudam os que menos sabem);
- **Interage com outras patrulhas da Tropa:** a patrulha interage com as outras patrulhas, competindo e cooperando. Interage também com os Escotistas e com os outros membros do Grupo Escoteiro.
- **Ambiente divertido:** Ao mesmo tempo em que atribui responsabilidades, o Sistema de Patrulhas proporciona divertimento. A aventura, a ação, alegria e o ambiente fraterno predominante em todas as atividades faz com que cada atividade ou cada instante seja vivido intensamente pelos jovens. Este é um ponto fundamental que difere o Escotismo de qualquer outro sistema educacional - o de direcionar para o trabalho sem privá-lo do aspecto prazeroso.

Cabe ao Escotista da Seção orientar seus Monitores de tal forma que suas Patrulhas tenham membros satisfeitos de a ela pertencerem, trabalhando juntos e divertindo-se juntos. Não há como conseguirem que a Patrulha trabalhe reunida, de uma forma produtiva e harmoniosa se as desavenças entre seus membros não permite que se goze com alegria os momentos que todos estão juntos.

Em última análise, o que buscamos é o conjunto de todos os elementos apresentados, que é simplesmente a felicidade que todos almejam, tão brilhantemente prevista por B-P. no Sistema de Patrulhas.

PATRULHAS NO RAMO SÊNIOR

Na Tropa Sênior as Patrulhas podem conter de quatro a seis jovens. No caso de tropas mistas, as Patrulhas também podem ser compostas por jovens de ambos os sexos, apenas por seniores ou apenas por guias, se os jovens assim desejarem. Isso porque com menos de 4 jovens, a divisão de encargos fica muito pesada para os jovens, e com mais de 6 as relações que devem ser profundas entre os jovens, tornam-se superficiais.

Cada Patrulha Sênior/Guia adota um nome característico, que pode ser o de acidente geográfico ou o de uma tribo indígena nacional.

DIFERENÇAS ENTRE A PATRULHA DE ESCOTEIROS E A PATRULHA SÊNIOR

Patrulha de Escoteiros	Patrulha Sênior
A patrulha escoteira é um grupo de amigos mais orientado à ação	A Patrulha Sênior é um grupo de amigos mais orientando à relação

Isto produz conseqüências

Tem de 6 a 8 integrantes	Tem de 4 a 6 integrantes
Podem ser verticais ou horizontais	Tendem a ser horizontais
Além da amizade, sua coesão requer Homogeneidade	A coesão se baseia fundamentalmente na Profundidade da relação
Todas as atividades dos pequenos grupos são "por patrulha"	Algumas atividades e projetos se realizam por "equipes de interesse" temporárias.
A liderança é mais permanente e o monitor da patrulha, que personifica as aspirações dos demais jovens, é um "iniciador de ações" da patrulha	A liderança é mais rotativa e menos personalizada, sem que o monitor perca seu caráter de educador dos pares.
Como existe uma relação de amizade, mas não seletiva, os conflitos estão mais relacionados com a liderança, as operações e a ação.	Como há relações mais intensas e profundas com amigos mais seletivos, podem aumentar os conflitos de caráter emocional.

MONITOR (A) E SUBMONITOR (A)

Cada Patrulha é liderada por um dos seus integrantes, eleito pela própria Patrulha e nomeado pelo Chefe de Seção para ser Monitor. O Monitor é auxiliado em suas atribuições pelo Submonitor, o qual é indicado pelo Monitor, com a aprovação do Conselho de Patrulha.

O Monitor e o Submonitor não necessitam ter um mandato de duração predeterminada e ocuparão seus cargos segundo avaliação conduzida pelo Conselho de

Patrulha. O exercício da liderança é parte do Programa Educativo e todos devem ter a oportunidade de exercê-la.

O Monitor é um jovem que está desenvolvendo sua capacidade de liderança. Como tal, é responsável pela administração, disciplina, treinamento e atividades de sua Patrulha. Preside o Conselho de Patrulha, organiza a programação das reuniões e demais atividades, transmitindo aos companheiros os conhecimentos, habilidades e técnicas escoteiras. Cabe-lhe zelar para que seus companheiros distribuam entre si, segundo critérios próprios de cada Patrulha, as tarefas e os encargos necessários ao seu bom funcionamento.

ENCARGOS NA PATRULHA

Para assegurar o comprometimento de todos com o funcionamento da Patrulha e objetivando o sucesso de suas atividades, o Conselho de Patrulha, segundo seus próprios critérios e suas avaliações de desempenho, deve estabelecer responsabilidades específicas denominadas ENCARGOS, que propiciam o desenvolvimento da capacidade de gerir responsabilidades, de liderar e ser liderado e trabalhar em equipe. Esses encargos estão descritos no POR, mas é permitido às patrulhas criar outros além dos apresentados, conforme as necessidades de cada atividade.

EQUIPES DE INTERESSE NO RAMO SÊNIOR

Além das Patrulhas no Ramo Sênior, existem as Equipes de Interesse. Estes são formados por jovens de distintas Patrulhas da mesma Tropa. Eles têm como objetivo realizar alguma tarefa ou atividade específica dentro de uma atividade ou projeto. Por exemplo, em um projeto de navegação de um rio à canoas, nem todos se ocupam da mesma coisa, por isso se formam equipes de interesse que se encarregarão do financiamento do projeto, outros da compra dos materiais, outros das instruções das embarcações, outros do menu...etc. Uma vez cumprida a tarefa específica para a qual se formou, a equipe de interesse se dissolve. Deste modo, enquanto as Patrulhas são permanentes, as Equipes de Interesse são temporárias.

SISTEMA DE PARTICIPAÇÃO

CORTE DE HONRA

A Corte de Honra é o órgão formado pelos Monitores da Tropa, com ou sem a participação dos Submonitores,

que se reúne com a equipe de escotistas. É presidida por um dos membros juvenis e age como principal órgão executivo da Tropa.

A Corte de Honra é responsável pela administração interna da Tropa, devendo evitar, por todos os meios cabíveis, a criação de regulamentos e normas que a burocratizem e lhe retirem a agilidade de funcionamento. Ela serve como ponto de encontro para onde convergem os interesses das Patrulhas que, mediante a democrática negociação, se convertem em interesses da Tropa como um todo, inclusive nos casos relacionados com a aplicação de medidas disciplinares e concessão de Distintivos Especiais, devendo se reunir com frequência, de preferência semanalmente.

A equipe de escotistas assessora e orienta educativamente as reuniões da Corte de Honra, cabendo como adultos responsáveis, oferecer informações e orientações que assegurem o caráter educativo das decisões e a segurança física e psicológica dos envolvidos. Compete ao Chefe de Seção, como obrigação legal e educacional, sempre que necessário, estabelecer parâmetros e limites para a decisão de seus integrantes, explicando suas razões da forma mais clara possível. O escotista, no entanto, não possui poder de voto. Sua função nas reuniões da Corte de Honra referem-se especialmente à boa aplicação do Método Escoteiro e à segurança de todos. Em todo caso, cabe ao escotista ouvir mais do que falar nessas reuniões.

A CORTE DE HONRA TEM UMA DUPLA FUNÇÃO:

a) é o órgão de governo que coordena as operações, sendo órgão executivo e administrativo; e

b) é a instância de aprendizado para os monitores e submonitores e, em segundo plano, para os responsáveis pelas equipes de interesse.

Através de seus líderes, todas as patrulhas intervêm no processo de tomada de decisão relativas à ação comum. Para que essa representação opere com efetividade, as patrulhas conhecem com antecipação os temas que serão discutidos na Corte de Honra e emitem suas opiniões. Qualquer que seja sua opinião, todos os membros da Tropa são solidários com as decisões tomadas na Corte de Honra.

Como instância que coordena as operações a Corte de honra se ocupa, de forma geral, com todos os aspectos que tem relação com a interação entre as patrulhas tais como:

- Prepara o diagnóstico e a ênfase para cada ciclo de programa e pré-selecionar as atividades e projetos comuns;

- Organiza em um calendário as atividades e projetos comuns selecionados pela Assembléia e colabora com sua programação e preparação;

- Avalia as atividades realizadas em cada ciclo e fixa os critérios de avaliação da progressão pessoal dos jovens;

- Aprova a Entrega dos distintivos de progressão outorgados pelos escotistas encarregados do acompanhamento;

- Obtém e administra os recursos necessários para a realização e financiamento das atividades comuns programadas.

- Apóia as patrulhas e equipes de interesse em seu funcionamento, na integração de novos jovens e na vinculação com redes externas; e supervisiona os processos de eleição de monitores e responsáveis, salvo quando estes últimos são designados e nomeados;

- Desenvolve ações de captação quando for necessário

- Decide, conjuntamente com a Assembléia de Tropa e com a Assembléia de Grupo, a política pela qual as patrulhas e a tropa decidiram seu caráter misto, de acordo com as orientações dadas nesse capítulo.

Como instância de aprendizado suas funções são:

- Reflete sobre a vivência e o cumprimento da Lei e Promessa pelos membros da Tropa;

- Capacita os monitores, submonitores e responsáveis para o desempenho de suas funções. Sendo esse um aspecto chave para o funcionamento do sistema de patrulha, deve ser lembrado que os escotistas atuam como mediadores educativos e quase sempre “através” dos monitores, submonitores e responsáveis.

- Promove, por meio de seus membros ou de terceiros, a capacitação específica e a informação técnica que requerem certas atividades

- Capta e orienta especialistas externos para o apoio de especialidades

- Recebe novos membros e organiza seu período introdutório;
- Determina ações de reconhecimento ou correção quando forem necessárias ou apropriadas

A ASSEMBLÉIA DE TROPA

A assembléia é integrada por todos os jovens da Tropa, que intervém individualmente e não como representantes de suas patrulhas. Reúne-se ao menos duas vezes em cada ciclo de programa ou quando for necessário. Quem a preside é o jovem que for eleito com esse propósito ao começo da Assembléia.

Os escotistas participam da Assembléia orientando-a e, embora não votem, podem vetar em casos raros e extremos que forem contra a Lei e a Promessa Escoteira, regras escoteiras, legislação vigente ou nas questões relativas à segurança nas atividades.

Cada vez que na tropa se devam estabelecer normas de funcionamento ou convivência, estas serão determinadas na Assembléia de Tropa. Como as normas afetam a todos, todos devem tomar parte na sua criação. Nisso reside o principal auxílio da Assembléia no funcionamento do sistema.

CONSELHO DE PATRULHA

O Conselho de Patrulha é a reunião formal dos membros da Patrulha, sob a presidência de seu Monitor, para tratar de todas as tarefas necessárias ao desenvolvimento de cada Ciclo de Programa e auxiliar na avaliação da progressão pessoal de seus integrantes.

O Conselho de Patrulha delibera sobre todos os assuntos de interesse da Patrulha, inclusive suas atividades, admissão de novos membros, problemas de administração, treinamento e disciplina.

PROCESSO DE TOMADA DE DECISÕES

A tomada de decisões é um importante componente do auto desenvolvimento do jovem. Aprender a decidir, muitas vezes, significa abrir mão de alguma coisa para ter outra ou estabelecer prioridades.

Os jovens podem e devem assumir o risco de suas decisões. Aprender a decidir e assumir os riscos da decisão é um treinamento para a vida.

Erros vão acontecer. Os resultados podem até causar decepção ou frustração. Deve-se no entanto ter em mente que este é um exercício simulado da vida como adulto.

Quanto antes o jovem praticar este “jogo”, tanto antes ele estará apto a assumir o seu destino.

QUAL A FUNÇÃO DO CHEFE?

O Chefe deve ser hábil o suficiente para identificar a potencialidade de cada jovem e, de forma consciente estimulá-lo para a descoberta desta potencialidade.

O Chefe deve preparar a Corte de Honra para que ela possa assumir a administração da Tropa. Esta é uma fase diretiva. À medida que os jovens vão dominando as técnicas de administração o Chefe vai diminuindo a diretividade e assumindo seu papel permanente de conselheiro, incentivador e observador.

Ao Chefe cabe acompanhar a elaboração do planejamento e a execução das atividades para que não ocorram acidentes nem transgressões à Promessa Escoteira.

Um dos pontos do Método Escoteiro é o Aprender Fazendo e no caso da tomada de decisões pode-se dizer que só se aprende a decidir ... decidindo.



Mais orientações sobre o Sistema de Patrulhas ou das Equipes de Interesse podem ser encontradas no Manual do Escotista - Ramo Sênior e em outras publicações oficiais da União dos Escoteiros do Brasil.



SISTEMA DE EQUIPE E SISTEMA DE PARTICIPAÇÃO

SISTEMA DE EQUIPE

EQUIPES DE INTERESSE NO CLÃ PIONEIRO

As equipes de interesse no Clã Pioneiro são integradas por jovens de um mesmo Clã ou de outros Clãs, podendo contar com outros colaboradores. O que une fundamentalmente a equipe de interesse é a tarefa a realizar, por meio de uma atividade variável ou um projeto. O interesse na tarefa não implica que, na equipe de interesse, não existam relações interpessoais, mas a orientação à tarefa é primordial.

As equipes de Interesses são uma excelente oportunidade para que os jovens ganhem e pratiquem competências, se insiram socialmente e avancem na conquista de seu Plano de Desenvolvimento Pessoal.

Por sua natureza, são essencialmente temporárias e se constituem ou dissolvem segundo se dá o início ou término de uma atividade variável ou um projeto.

A equipe de Interesse é dirigida por um Responsável, escolhido dentre os participantes.

Característica das Equipes de Interesse no Ramo Pioneiro:

- Orientada à tarefa. A integração está mais determinada pelo interesse da atividade ou projeto a realizar.
- Essencialmente temporária, formada para a realização de atividades ou projetos específicos.
- Satisfaz principalmente a necessidade de alcançar conquistas concretas mediante a realização.
- Os integrantes têm interesse em uma tarefa, atividade ou projeto, e sua relação é boa, mesmo que não necessariamente seja uma amizade profunda.
- O número de integrantes é muito variável, e depende da natureza e complexidade da tarefa.
- As tarefas da Equipe de Interesse são sempre atividades variáveis e projetos, geralmente orientados aos campos de ação prioritários.

- A responsabilidade da equipe é do participante que está mais bem preparado para a tarefa, em que se destaca sua função de líder.

- A liderança se apoia na competência.

- Sua estrutura formal depende das necessidades planejadas pela atividade.

- Os papéis e tarefas internas se determinam em função dos diferentes aspectos da atividade ou projeto a realizar e das capacidades pessoais.

- A identidade como grupo não é um tema relevante

SISTEMA DE PARTICIPAÇÃO

1. Conselho de Clã

É formado por todos os jovens do Clã, os quais intervêm individualmente e não com representantes de suas equipes de interesse. É convocado de acordo com a Carta Pioneira. O jovem que preside a COMAD é que preside este Conselho.

O Conselho de Clã não se confunde com a reunião do Clã, que se caracteriza pelo desenvolvimento de uma atividade, de acordo com a programação.

As atribuições do Conselho de Clã são:

- Estabelecer normas de funcionamento e convivência cada vez que seja necessário fazê-lo.
- Fixar a visão e o prazo em que se espera atingi-la.
- Determinar os objetivos anuais do Clã de acordo com a visão, integrados com o Planejamento Anual de Grupo.
- Decidir os projetos e atividades do Clã que se realizarão em um ciclo de programa e aprovar o calendário de atividades depois que estas tenham sido organizadas pela COMAD do Clã.
- Outorgar atribuições adicionais ao Presidente da COMAD com o “de acordo” da Equipe de Escotistas.

2. COMAD – Comissão Administrativa do Clã Pioneiro

O Clã é dirigido por uma Comissão Administrativa, com composição, funções e mandato definidos na Carta Pioneira. Esta Comissão é responsável pelos assuntos de administração, finanças, disciplina e programação do Clã.

A Comissão Administrativa do Clã é particularmente responsável pela manutenção de um ambiente moralmente sadio em todas as atividades do Clã, assegurando um alto nível de realização e produtividade, de disciplina e de boa apresentação pessoal.

A COMAD é constituída por todos aqueles que foram eleitos para os diversos cargos: Presidente, Secretário, Tesoureiro, etc. Estes cargos são criados pelo Clã de acordo com as suas necessidades, constando da Carta Pioneira.

Num Clã pequeno, o Conselho de Clã e a COMAD se confundem, pois todos os pioneiros participam efetivamente dos assuntos e tomada de decisão referentes à direção do Clã.

A COMAD, assim como o Conselho de Clã, devem receber o assessoramento e a orientação do Mestre Pioneiro e de seus Assistentes. Os Escotistas, participam da COMAD, embora sem exercerem cargos, zelando para que o Clã seja conduzido dentro do Propósito, Princípios e Método Escoteiro. Lembramos que o responsável final pelo Clã é o Mestre Pioneiro, que tem direito a veto sobre as decisões da COMAD, direito esse que deverá ser exercido em questões de segurança, moral ou violação de regulamentos escoteiros.

O Mestre é responsável pelo treinamento da COMAD. No Ramo Pioneiro o Clã é eficiente quando a COMAD é atuante.

A COMAD cumpre dupla função:

- É o organismo que coordena as operações no Clã.
- É a instância de aprendizagem, especialmente para os Coordenadores das Equipe de Interesse e responsáveis pelas atividades.

Carta Pioneira

A Carta Pioneira é a Constituição do Clã. Estabelece as regras de gestão administrativa complementares às demais normas escoteiras. Ela é o resultado de sugestões e debates, sendo aprovada pelo pioneiros no Conselho de Clã. Cada Clã deve elaborar a sua própria Carta Pioneira, subordinando-a ao Estatuto da UEB, ao POR e aos demais regulamentos escoteiros em vigor, inclusive o Estatuto do Grupo.



Leia mais sobre a elaboração da Carta Pioneira no Manual do Escotista do Ramo Pioneiro.

3. Equipe de Escotistas

Os escotistas, como equipe ou individualmente, atuam geralmente como tutores em suas tarefas educativas e como assessores nos aspectos organizativos do Clã. Um dos adultos desempenhará o papel de responsável pelo Clã (Mestre) e os outros serão Assistentes do Clã. O número ideal de adultos nem Clã é de pelo menos um adulto para cada seis jovens.



Leia mais sobre a atuação e capacitação de escotistas no Manual do Escotista do Ramo Pioneiro.

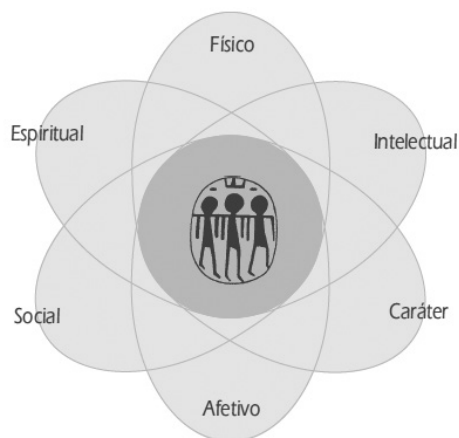


COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL

AS ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO

O Movimento Escoteiro convida as crianças a se desenvolverem de forma equilibrada todas as dimensões de sua personalidade. É um desafio para que explorem a riqueza de suas possibilidades e para serem pessoas completas.

Para ajudá-los a conquistar este propósito o Programa Educativo agrupa essas dimensões em áreas de desenvolvimento, que consideram a variedade de expressão do ser humano.



Dimensão da Personalidade	Área de desenvolvimento
O corpo	Físico
A inteligência	Intelectual
A vontade	Caráter
Os afetos	Afetivo
A integração social	Social
O sentido da existência	Espiritual

A consideração dessas diferentes áreas de desenvolvimento é uma perspectiva educativa muito útil, pois permite:

- Evitar que as atividades desenvolvidas nas seções se concentrem apenas em alguns aspectos da personalidade dos jovens, descuidando dos outros;
- Contribuir para que as crianças, adolescentes e jovens percebam, pouco a pouco, as diferentes realidades que convivem dentro de si, ajudando-os, por meio dos objetivos, a se desenvolverem em todas essas dimensões;
- Avaliar seu desenvolvimento em todas as diferentes dimensões.

OS OBJETIVOS EDUCATIVOS

A atividade educativa não é imaginável sem que se definam claramente os objetivos que pretende atingir. Por isso o Programa Educativo da UEB definiu objetivos finais como referência de onde queremos chegar.

Os objetivos educativos de cada faixa etária são uma sequência de passos intermediários até a conquista de cada um dos objetivos finais e apresentam condutas que os jovens podem alcançar, de acordo com sua idade.

Assim como os objetivos finais, os objetivos educativos de cada faixa-etária de desenvolvimento se estabelecem para todas as áreas de crescimento, tratando de cobrir de forma equilibrada o desenvolvimento de todos os aspectos da personalidade das crianças e jovens, o desenvolvimento Físico, Intelectual, Social, Espiritual, Afetivo e de Caráter.

AS COMPETÊNCIAS

Como estamos falando de um Movimento Educativo, que tem como propósito contribuir com a formação integral dos jovens, entendemos que o processo de desenvolvimento pessoal deve considerar o ser humano em sua totalidade, ou seja, o desenvolvimento nas seis áreas. Se por um lado as atividades escoteiras devem oferecer experiências educativas que auxiliem no desenvolvimento do jovem em todas essas áreas, por

outro o sistema de avaliação deve ter indicadores que incentivem os jovens a crescer nas seis dimensões e que nos ajudem a fazer uma avaliação de como isso está acontecendo.

Para avaliação dos jovens os Objetivos foram transformados em Competências.

Por **COMPETÊNCIA** define-se a união de **CONHECIMENTO**, **HABILIDADE** e **ATITUDE** em relação a algum tema específico.

O aspecto educativo da Competência é que ela reúne não só o **SABER** algo (Conhecimento), mas também o **SABER FAZER** (Habilidade) para aplicação do conhecimento e, mais ainda, **SABER SER** (Atitude) em relação ao que sabe e faz, ou seja, uma conduta que revela a incorporação de valores.

Como no Ramo Lobinho, trabalhamos com duas faixas-etárias, a saber:

- Primeira Fase (compreendida entre 6,5 e 9 anos)
- Segunda Fase (de 9 até completar 11 anos)

As competências também foram definidas com progressivo nível de dificuldade e de abrangência para cada uma dessas fases.

AS ATIVIDADES EDUCATIVAS

Para ajudar as crianças a ganharem competências são oferecidas atividades, que por ser uma proposta pessoal, ou seja, para a criança e não para a Alcateia, as denominamos “atividades pessoais”. Elas podem ser realizadas individualmente, em pequenos grupos, em matilha, etc, conforme estabelecem as propostas.

Cada atividade é rica em oportunidades para que cada jovem adquira ou desenvolva uma competência. Por outro lado, às vezes é preciso que realizem várias atividades para ganhar uma competência. Assim, para cada competência foi estabelecido um conjunto de atividades pessoais.

E para que os chefes tenham parâmetros na avaliação do que os jovens conquistam, as atividades são entendidas como indicadores de aquisição das competências.

Exemplo de competência e suas atividades:

Competência	Atividades (indicadores)
Conhece a estrutura da Alcateia e os principais elementos do Ramo Lobinho.	S1 - Saber como é organizada a Alcateia, conhecer as pessoas que dela fazem parte, saber fazer as formações e atender as vozes de comando dos Velhos Lobos.
	S2 - Ouvir o episódio “Irmãos de Mowgli” (1ª parte) do Livro da Selva de Rudyard Kipling
	S3 - Usar o Lema do Lobinho, a Saudação, o Aperto de Mão e participar do Grande Uivo, compreendendo seus significados.
	S4 - Conhecer o uniforme de lobinho ou traje usado por sua Seção e os distintivos que irá receber neste período.

No Manual do Escotista do Ramo Lobinho estão descritas todas as competências e o conjunto de atividades sugeridas para cada competência.

Nos guias do Caminho da Jângal estão descritas e explicadas somente as atividades pessoais.

A PROGRESSÃO PESSOAL NO RAMO LOBINHO – O CAMINHO DA JÂNGAL

A progressão de uma criança começa desde que ingressa na Alcateia. No período inicial que dura de dois a três meses, a criança toma conhecimento do funcionamento da Alcateia, conhece seus companheiros e escotistas e se familiariza com o cotidiano da vida de grupo da Seção.

As atividades pessoais das crianças estão configuradas como passos a serem dados pelo Caminho da Jângal, que é constituído por 5 trechos:

Caminho do Integrar: Realizar as atividades do Período Introdutório (No final do caminho do Integrar a criança recebe o distintivo de lobo Pata Tenra)

Caminho do Descobrir: Realizar metade das atividades da primeira fase (No final do caminho do Descobrir a criança recebe o distintivo de lobo Saltador).

Caminho do Rastrear: Realizar todas as atividades da primeira fase (No final do caminho do Rastrear a criança recebe o distintivo de lobo Rastreador).

Caminho do Caçar: Realizar metade das atividades da segunda fase (No final do caminho do Caçar a criança recebe o distintivo de lobo Caçador).

Caminho das Estrelas: Realizar todas as atividades da segunda fase e conquistar as outras 4 estrelas do Cruzeiro do Sul para chegar ao distintivo Cruzeiro do Sul.








CERIMÔNIA DE INTEGRAÇÃO E CERIMÔNIA DE PROMESSA

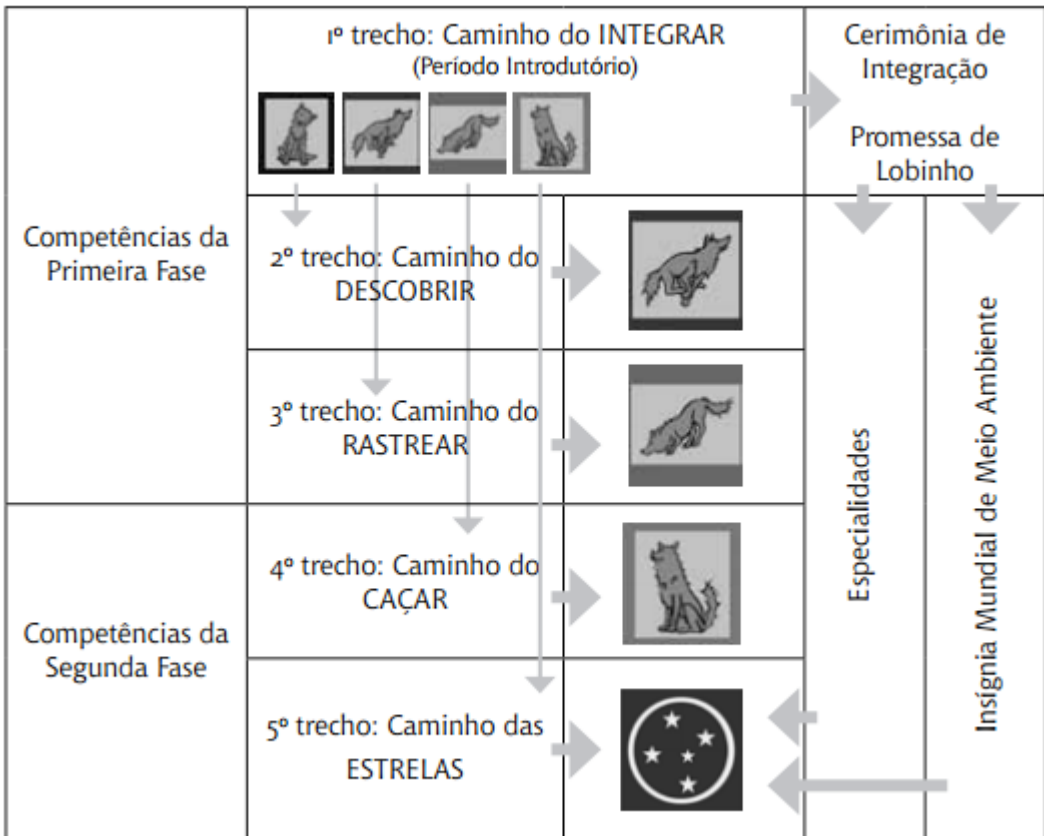
A cerimônia de Integração ocorre no final do Caminho do Integrar. Nela, a criança recebe o lenço do Grupo Escoteiro e o seu primeiro distintivo de Progressão. Neste mesmo momento ela faz a sua Promessa, recebendo o distintivo de Promessa. Caso isso não aconteça, por decisão do jovem, os escotistas deverão atuar para que ele faça sua Promessa em período futuro não superior a dois meses.

DOIS SISTEMAS DE PROGRESSÃO PESSOAL

O Caminho da Jângal pode ser percorrido em sua íntegra pelo chamado Sistema de Progressão Linear ou ser abreviado, no caso das crianças que ingressam com mais idade e maturidade, pelo chamado Sistema de Progressão por Acesso Direto. A opção por qualquer dos dois sistemas é do Grupo Escoteiro e uma vez adotado, o sistema deve ser mantido.

O Caminho da Jângal no Sistema de Progressão Linear:

Competências da Primeira Fase	1º trecho: Caminho do INTEGRAR (Período Introdutório)	 Lobo Pata Tenra	Cerimônia de Integração Promessa de Lobinho
	2º trecho: Caminho do DESCOBRIR	 Lobo Saltador	
	3º trecho: Caminho do RASTREAR	 Lobo Rastreador	
Competências da Segunda Fase	4º trecho: Caminho do CAÇAR	 Lobo Caçador	Especialidades
	5º trecho: Caminho das ESTRELAS	 Cruzeiro do Sul	
			Insignia Mundial de Meio Ambiente



AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL DOS LOBINHOS E LOBINHAS

Como parte do Programa Educativo, o Movimento Escoteiro trabalha com um Sistema de Avaliação da Progressão Pessoal, que visa oferecer à criança e ao escotista alguns indicadores para avaliar o seu crescimento pessoal. Esses indicadores revelam não só o impacto das atividades escoteiras nas crianças, mas também pontos fortes e fracos de cada um, o que permite uma intervenção mais direta dos escotistas.

Para efetivar o acompanhamento, foram desenvolvidos indicadores que servirão de base para a avaliação das crianças. Para motivá-las em busca do autodesenvolvimento estabeleceram-se as Etapas de Progressão.

Devemos estar atentos para o fato de que as pessoas são diferentes, com diferentes histórias e possibilidades,

razão pela qual devemos, principalmente, avaliar como poderemos ajudá-las a crescer.

A Avaliação da Progressão Pessoal é contínua e faz parte da vida da seção

A medida que se observa o desenrolar das atividades, é inevitável apreciar a forma como as crianças se comportam e comprovar as mudanças que nelas ocorrem. Assim, a avaliação da progressão pessoal é um processo contínuo, integrado a todas as coisas que acontecem na Alcateia.

O desenvolvimento das crianças se avalia pela observação, o que exige tempo, paciência e dedicação.

A avaliação pela observação exige um ambiente especial – simpático, interessante e estimulante, que leve



COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL

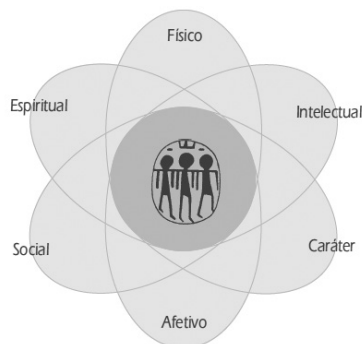
AS ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO

A tropa Escoteira é um espaço em que, em companhia de seus amigos de patrulha, os jovens brincam, organizam suas aventuras e aprendem. Em meio a essas atividades, eles encontram o apoio necessário para desenvolver todas as dimensões de sua personalidade, sem excluir nenhuma e sem desenvolver umas em detrimento das outras.

O quadro abaixo apresenta as 6 áreas de desenvolvimento relacionando com a dimensão da personalidade e os interesses da idade.

Dimensão da Personalidade	Área de desenvolvimento	Interesses educativos nesta idade
O corpo	Físico	Esquema corporal – afirmação do papel sexual
A inteligência	Intelectual	Desenvolvimento de novas formas de pensar, juízo crítico e maior compreensão de mundo.
A vontade	Caráter	Autoestima, opção por valores, formação da consciência moral e busca da identidade
Os afetos	Afetivo	Administração e orientação da afetividade e vivência da amizade
A integração social	Social	Aprendizagem do respeito pela opinião alheia, construção de normas por meio do consenso e integração à sociedade mais imediata.
O sentido da existência	Espiritual	Uma fé pessoal construída a partir de dentro

É importante lembrar que nossa personalidade resulta da união dessas diferentes dimensões e que cada uma delas influencia todas as outras, o que torna identificar as fronteiras entre elas.



OS OBJETIVOS EDUCATIVOS

Toda atividade humana, mesmo que inconscientemente, está orientada para a conquista de objetivos. A atividade educativa não é imaginável sem que se definam claramente os objetivos que pretende atingir.

São as condutas o que esperamos que cada pessoa demonstre, em cada determinado estágio de desenvolvimento, pois caracterizam as condutas apropriadas para aquele período ou fase, e são características da maioria das pessoas.

Os objetivos constituem uma proposta e não pretendem formar modelos ideias de pessoas.

AS COMPETÊNCIAS

Para avaliação dos jovens os Objetivos foram transformados em Competências:

Por **COMPETÊNCIA** define-se a união de **CONHECIMENTO**, **HABILIDADE** e **ATITUDE** em relação a algum tema específico.

O aspecto educativo da Competência é que ela reúne não só o **SABER** algo (Conhecimento), mas também o **SABER FAZER** (Habilidade) para aplicação do conhecimento e, mais ainda, **SABER SER** (Atitude) em relação ao que sabe e faz, ou seja, uma conduta que revela a incorporação de valores.

Através da realização de atividades, o Método Escoteiro oferece aos jovens oportunidades de adquirir e desenvolver competências. Cada atividade é rica em oportunidades para que cada jovem adquira, ou se inicie na aquisição, de uma competência.

AS ATIVIDADES EDUCATIVAS

Para Ajudar os Jovens a Conquistar essas Competências são Oferecidas Atividades.

Para que os jovens caminhem facilmente em direção a essas competências, e para que os chefes tenham parâmetros na avaliação do que os jovens conquistam, para cada uma dessas competências foi criado um conjunto de atividades. Esses conjuntos de atividades são os indicadores de aquisição das Competências.

No manual do Escotista do Ramo Escoteiro estão descritas todas as competências e o conjunto de atividades sugeridas para cada competência. No guia Tropa Escoteira em Ação dos jovens estão descritas somente as atividades sugeridas que contribuirão para que os jovens conquistem as competências.

AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL DO JOVEM

Como parte do Programa Educativo, o Movimento Escoteiro trabalha com um Sistema de Avaliação da Progressão Pessoal, que visa oferecer ao jovem e ao escotista alguns indicadores para avaliar o crescimento pessoal de cada jovem. Esses indicadores revelam não só o impacto das atividades escoteiras nos jovens, mas também pontos fortes e fracos de cada um, o que permite uma intervenção mais direta dos escotistas.

Para efetivar o acompanhamento, foram desenvolvidos indicadores que ser virão de base para a avaliação dos jovens. Para motivá-los em busca do autodesenvolvimento estabeleceram-se as Etapas de Progressão.

Devemos estar atentos para o fato de que as pessoas são diferentes, com diferentes histórias e possibilidades, razão pela qual deveremos, principalmente, avaliar como poderemos ajudar os jovens a crescer.

A AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL É CONTÍNUA E FAZ PARTE DA VIDA DA SEÇÃO

A medida que se observa o desenrolar das atividades, é inevitável apreciar a forma como os jovens se comportam e comprovar as mudanças que neles ocorrem. Assim, a avaliação da progressão pessoal é um processo contínuo, integrado a todas as coisas que acontecem na seção.

O DESENVOLVIMENTO DOS JOVENS SE AVALIA PELA OBSERVAÇÃO, O QUE EXIGE TEMPO, PACIÊNCIA E DEDICAÇÃO.

A avaliação pela observação exige um ambiente especial – a vida da Seção – simpático, interessante e estimulante, que leve o membro juvenil a se manifestar sem receio e com plena confiança nos outros. Na atmosfera da Seção, os jovens emitem a cada instante, sinais que indicam seu progresso em direção à conquista de seus objetivos e os problemas com que estão se defrontando.

Para realizar esta tarefa, os escotistas necessitam:

- Visão, que permita perceber a importância da tarefa educativa;
- Tempo sem pressas, para conviver com o membro juvenil em contatos ricos; e acompanhar, já que o processo é tão importante quanto seu resultado. Não se trata apenas de avaliar se um objetivo foi alcançado, mas também saber como foi alcançado ou por que não foi alcançado.

- Paciência, para acumular informações e não tirar conclusões de atos isolados, não desanimar facilmente nem buscar êxitos rápidos, que são improváveis em educação.

Um escotista acompanha um número limitado de crianças/jovens durante pelo menos um ano.

CADA ESCOTISTA DA SEÇÃO DEVE ACOMPANHAR A PROGRESSÃO DE UM NÚMERO DE JOVENS DE UMA SEÇÃO

No Ramo Escoteiro o número indicado é de 8 jovens.

O acompanhamento deve ser feito durante um tempo relativamente prolongado. Para fazer um bom acompanhamento é necessário reunir informação e conquistar a confiança do jovem, o que não será possível se os escotistas estão sempre mudando ou se alternam após períodos muito breves. É recomendável que cada escotista permaneça em sua função por um período não inferior a um ano, podendo continuar por mais tempo, a menos que existam razões que justifiquem sua substituição. Ao se produzir uma substituição, esta deve ser progressiva, considerando cuidadosamente os sentimentos dos jovens.

A AUTO-AVALIAÇÃO DOS JOVENS

Os jovens utilizando os guias fazem uma auto-avaliação marcando quais as atividades ele considera feitas com sucesso.

No conselho de patrulha os escoteiros debatem sobre a auto-avaliação de cada um, a partir destas opiniões cada membro da patrulha irá rever sua auto-avaliação.

AVALIAÇÃO DOS ESCOTISTAS COM OUTROS AGENTES EDUCATIVOS

Não só atividades que os jovens participam no movimento escoteiro contribuem para a conquista das competências. Todas as experiências vividas por ele contribuirão para estas conquistas (em casa, na escola, nos esportes, na sua religião, etc).

Por isto é importante que o escotista que acompanha o jovem considere a existência deste outro universo. O escotista deverá aproveitar os contatos informais com os pais e outros agentes de educação como uma oportunidade de conhecer melhor o membro juvenil. Quando e se necessário o escotista buscará dados mais específicos com professores, autoridades da religião frequentada pelo jovem, amigos, pais outros escotistas

etc. Deve, porém, ter o máximo de cuidado para não provocar situações de constrangimento ao membro juvenil.

O mais importante é que o escotista, no seu trabalho de acompanhar a criança ou o jovem, possa verificar se a conduta, prevista na competência, efetivamente existe e se manifesta repetidamente.

No final do ciclo de programa ocorre uma conversa, um “bate papo” entre o jovem e o escotista que o acompanha. Nesta conversa o jovem expõe sua auto-avaliação, mostrando quais atividades realizou do seu guia, revisa conforme a opinião dos outros membros da patrulha, e o escotista apresenta a avaliação que fez do jovem, considerando, se for o caso, a opinião de outros agentes educativos.

Nesta avaliação deve ocorrer um consenso entre o escotista e o jovem sobre quais atividades (indicadores) podem ser consideradas realizadas ou não. Ocorrendo discrepância entre a opinião do jovem e dos escotistas prevalecerá sempre a opinião do jovem.

Esta conversa é realizada no fim de cada Ciclo de Programa, de modo informal e fraterno.

O SISTEMA ENXERGA O JOVEM EM TODAS AS SUAS DIMENSÕES

Como estamos falando de um Movimento Educativo, que tem como propósito contribuir com a formação integral dos jovens, entendemos que o processo de desenvolvimento pessoal deve considerar o ser humano em sua totalidade, ou seja, o desenvolvimento em seis áreas: Desenvolvimento Físico, Intelectual, Social, Afetivo, Espiritual e do Caráter. Se por um lado as atividades escoteiras devem oferecer experiências educativas que auxiliem no desenvolvimento do jovem em todas essas áreas, por outro o sistema de avaliação deve ter indicadores que incentivem os jovens a crescer nas seis dimensões e que nos ajudem a fazer uma avaliação de como isso está acontecendo.

Como abordado anteriormente, para efeitos de avaliação do processo educativo do Escotismo todo o sistema foi baseado na malha de Objetivos Educativos do Movimento Escoteiro. Para facilitar a avaliação dos jovens estes objetivos foram transformados em competências.

Para que os jovens caminhem facilmente em direção a essas competências, e para que os chefes tenham parâmetros na avaliação do que os jovens conquistam, para cada uma dessas competências foi criado um conjunto de atividades. Esses conjuntos de atividades são os indicadores de aquisição das Competências.

COMPETÊNCIA	ATIVIDADES (INDICADORES)
<p>Como alimentos saudáveis, nas horas certas, e cuidado da limpeza respeitando as regras e aos demais participantes ao preparar refeições.</p>	<p>Participar de pelo menos 5 atividades ao Ar livre da patrulha (jornadas, excursões, acampamentos de patrulha ou tropa) utilizando normas de baixo impacto ambiental</p> <p>Conhecer e aplicar normas de limpeza no tratamento e na conservação de alimentos nas atividades de Patrulha;</p> <p>Aferir seu passo duplo, conhecer as medidas de seu corpo e aplicá-las em avaliações e medições.</p> <p>Conhecer os elementos que compõem a caixa de primeiros socorros da patrulha;</p>

Abaixo segue o exemplo de uma competência e conjunto de atividades do Ramo Escoteiro:

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas. COMPETÊNCIA

12

- Ler e escrever mensagens usando um código secreto de sua patrulha;
- Utilizar corretamente um rádio comunicador numa atividade de sua patrulha
- Montar um blog, lista de e-mails ou projeto similar que contribua para melhorar a comunicação em sua patrulha ou Tropa;

_____ ATIVIDADES

INGRESSO NA SEÇÃO – PERÍODO INTRODUTÓRIO

A sequência de progressão de um jovem começa com sua chegada na seção. Este período dura cerca de três meses, no máximo. Durante este período, o jovem se incorpora na seção, toma conhecimento de seu funcionamento, características, enfim o cotidiano da Seção.

Nesta oportunidade o jovem passa a conhecer seus companheiros e escotistas e vice versa.

Para conclusão do Período Introdutório o jovem deverá passar por um conjunto de atividades que auxiliarão sua integração na Seção. Essas atividades estão descritas nos guias de cada ramo.

CERIMÔNIA DE INTEGRAÇÃO E CERIMÔNIA DE PROMESSA

Uma vez que o jovem se integrou a sua nova Seção, seus novos companheiros e conheceu seu funcionamento, é chegado o momento da cerimônia de Integração.

Nesta Cerimônia o jovem receberá o Lenço do Grupo Escoteiro e o seu primeiro distintivo de Progressão. Neste mesmo momento o jovem também poderá fazer sua Cerimônia de Promessa, recebendo o distintivo de Promessa. Caso isso não aconteça, por decisão do jovem, os escotistas deverão atuar para que ele faça sua Promessa em período futuro não superior a dois meses.

Para decidir-se em que Etapa de Progressão o jovem ingressará, existem duas formas, sendo que caberá ao Grupo Escoteiro decidir qual delas adotará.

- Acesso Linear – Nesta opção, independente da fase de desenvolvimento e maturidade, todos os jovens ingressarão sempre na etapa inicial, e avançarão na progressão pela conquista das atividades previstas em cada etapa.

- Acesso Direto – ao aproximar-se do final do período introdutório o escotista que acompanhará a progressão do jovem conversará com ele, avaliando em que fase de desenvolvimento ele está e quais as competências que ele já possui. Neste caso, em acordo entre o escotista e o jovem, ele ingressará na etapa de progressão correspondente.

ACOMPANHAMENTO DA PROGRESSÃO

Para conquistar o próximo distintivo de progressão o jovem deverá realizar as atividades do seu período de desenvolvimento.

Para exemplificar o sistema, apresentamos como exemplo a progressão do Ramo Escoteiro:

- Para passar da Etapa de Pistas para Etapa de Trilha – o jovem deverá realizar metade das atividades oferecidas no primeiro livro da Aventura Escoteira ;

- Para passar da Etapa de Trilha para Etapa do Rumo – o jovem deverá realizar a outra metade das atividades oferecidas no primeiro livro da Aventura Escoteira.

- Para passar da Etapa do Rumo para Etapa da Travessia – o jovem deverá realizar a metade das atividades oferecidas no segundo livro da Aventura Escoteira.

- Para passar da Etapa da Travessia ao Distintivo Lis de Ouro – o jovem deverá realizar, além dos outros requisitos, a outra metade das atividades do segundo livro da Aventura Escoteira.

Desde a cerimônia de integração o jovem pode começar a conquistar as Especialidades e as Insígnias de Interesse Especial (IMMA, Insígnia do Cone Sul, Insígnia da Lusofonia, Insígnias de Envolvimento na Comunidade).

Uma vez na Etapa de Travessia, conquistadas todas as atividades, e preenchidos os demais requisitos do POR, o jovem poderá conquistar o Distintivo de Escoteiro Lis de Ouro.

Importante

É importante destacar o que se entende por “realizar a metade/totalidade dos itens”. Em nenhum momento espera – se que um adulto impeça a Progressão de um jovem pela falta de uma ou duas atividades. Oferecemos experiências e avaliamos – em conjunto com o jovem – o desenvolvimento demonstrado.

Também não se deve entender que apenas a realização de um conjunto de atividades referente uma Competência garante sua conquista. É missão dos escotistas, mais do que verificar se uma atividade foi feita ou não, avaliar se o jovem está se aproximando do definido na competência, e motivar os jovens nesta direção.

Se o jovem, no momento de avaliação de sua Progressão não se sentir seguro acerca da aquisição de um conhecimento, habilidade ou atitude, deve ser estimulado a realizar outras atividades que o levem neste caminho. O contrário também vale: um jovem que já demonstre uma competência pode ser “liberado” de determinada atividade que julgue inócua ou entediante, desde que acordado com o escotista.

Tampouco se espera que todos façam exatamente as mesmas atividades. Há a opção de substituição de itens por quaisquer outros que julgarmos interessantes, considerando a realidade de cada jovem. Montar um blog pode ser muito fácil para um deles, enquanto para outro exigirá um esforço de disciplina tremendo. Este aspecto permite que jovens com alguma deficiência desfrutem de todo o potencial que o Movimento Escoteiro lhes possa oferecer.

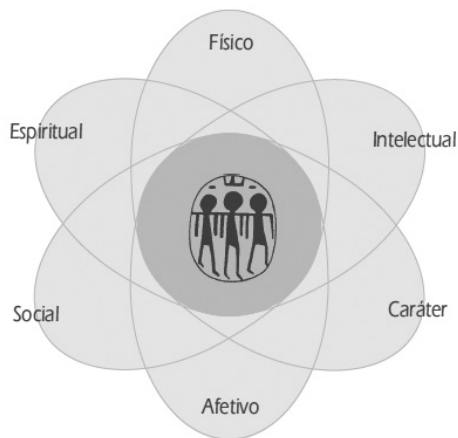




COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL

AS ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO

O Movimento Escoteiro convida os jovens a se desenvolverem de forma equilibrada todas as dimensões de sua personalidade. É um desafio para que explorem a riqueza de suas possibilidades e para que sejam um homem ou uma mulher completo. Para ajudá-los a conquistar este propósito o Método Escoteiro agrupa essas dimensões em áreas de desenvolvimento, que consideram a variedade de expressão do ser humano.



Dimensão da Personalidade	Área de desenvolvimento
O corpo	Físico
A inteligência	Intelectual
A vontade	Caráter
Os afetos	Afetivo
A integração social	Social
O sentido da existência	Espiritual

A consideração dessas diferentes áreas de desenvolvimento é uma perspectiva educativa muito útil, pois permite:

- Evitar que as atividades desenvolvidas nas seções se concentrem apenas em alguns aspectos da personalidade dos jovens, descuidando dos outros;
- Contribuir para que as crianças, adolescentes e jovens percebam, pouco a pouco, as diferentes realidades que convivem dentro de si, ajudando-os, por meio dos objetivos, a se desenvolverem em todas essas dimensões;
- Avaliar seu desenvolvimento em todas as diferentes dimensões.

OS OBJETIVOS EDUCATIVOS

Toda atividade humana, mesmo que inconscientemente, está orientada para a conquista de objetivos. A atividade educativa não é imaginável sem que se definam claramente os objetivos que pretende atingir.

Os objetivos educativos de cada faixa etária são uma sequência de passos intermediários até a conquista de cada um dos objetivos finais e apresentam condutas que os jovens podem alcançar, de acordo com sua idade.

Assim como os objetivos finais, os objetivos educativos de cada faixa-etária de desenvolvimento se estabelecem para todas as áreas de crescimento, tratando de cobrir de forma equilibrada o desenvolvimento de todos os aspectos da personalidade das crianças e jovens, o desenvolvimento Físico, Intelectual, Social, Espiritual, Afetivo e de Caráter.

No Ramo Sênior trabalha-se com uma única faixa-etária, a primeira adolescência, compreendida entre 15 e 18 anos, aproximadamente. As idades são uma referência aproximada, utilizadas para identificar determinados comportamentos.

AS COMPETÊNCIAS

Para avaliação dos jovens os Objetivos foram transformados em Competências:

Por **COMPETÊNCIA** define-se a união de **CONHECIMENTO**, **HABILIDADE** e **ATITUDE** em relação a algum tema específico.

O aspecto educativo da Competência é que ela reúne não só o **SABER** algo (Conhecimento), mas também o **SABER FAZER** (Habilidade) para aplicação do conhecimento e, mais ainda, **SABER SER** (Atitude) em relação ao que sabe e faz, ou seja, uma conduta que revela a incorporação de valores.

Através da realização de atividades, o Método Escoteiro oferece aos jovens oportunidades de adquirir e desenvolver competências. Cada atividade é rica em oportunidades para que cada jovem adquira, ou se inicie na aquisição, de uma competência.

AS ATIVIDADES EDUCATIVAS

Para Ajudar os Jovens a Conquistar essas Competências são Oferecidas Atividades.

Para que os jovens caminhem facilmente em direção a essas competências, e para que os chefes tenham parâmetros na avaliação do que os jovens conquistam, para cada uma dessas competências foi criado um conjunto de atividades. Esses conjuntos de atividades são os indicadores de aquisição das Competências.

No Manual do Escotista – Ramo Sênior estão descritas todas as competências e o conjunto de atividades sugeridas para cada competência. Nos guias dos jovens estão descritas somente as atividades sugeridas que contribuirão para que os jovens conquistem as competências.

AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL DO JOVEM

Como parte do Programa Educativo, o Movimento Escoteiro trabalha com um Sistema de Avaliação da Progressão Pessoal, que visa oferecer ao jovem e ao escotista alguns indicadores para avaliar o crescimento pessoal de cada jovem. Esses indicadores revelam não só o impacto das atividades escoteiras nos jovens, mas também pontos fortes e fracos de cada um, o que permite uma intervenção mais direta dos escotistas.

Para efetivar o acompanhamento, foram desenvolvidos indicadores que servirão de base para a avaliação dos jovens. Para motivá-los em busca do autodesenvolvimento estabeleceram-se as Etapas de Progressão.

Devemos estar atentos para o fato de que as pessoas são diferentes, com diferentes histórias e possibilidades, razão pela qual deveremos, principalmente, avaliar como poderemos ajudar os jovens a crescer.

A AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL É CONTÍNUA E FAZ PARTE DA VIDA DA SEÇÃO

A medida que se observa o desenrolar das atividades, é inevitável apreciar a forma como os jovens se comportam e comprovar as mudanças que neles ocorrem. Assim, a avaliação da progressão pessoal é um processo contínuo, integrado a todas as coisas que acontecem na seção.

O DESENVOLVIMENTO DOS JOVENS SE AVALIA PELA OBSERVAÇÃO, O QUE EXIGE TEMPO, PACIÊNCIA E DEDICAÇÃO.

A avaliação pela observação exige um ambiente especial – a vida da Seção – simpático, interessante e estimulante, que leve o membro juvenil a se manifestar sem receio e com plena confiança nos outros. Na atmosfera da Seção, os jovens emitem a cada instante, sinais que indicam seu progresso em direção à conquista de seus objetivos e os problemas com que estão se defrontando.

Para realizar esta tarefa, os escotistas necessitam:

- Visão, que permita perceber a importância da tarefa educativa;
- Tempo sem pressas, para conviver com o membro juvenil em contatos ricos; e acompanhar, já que o processo é tão importante quanto seu resultado. Não se trata apenas de avaliar se um objetivo foi alcançado, mas também saber como foi alcançado ou por que não foi alcançado.
- Paciência, para acumular informações e não tirar conclusões de atos isolados, não desanimar facilmente nem buscar êxitos rápidos, que são improváveis em educação.

Um escotista acompanha um número limitado de crianças/jovens durante pelo menos um ano. No Ramo Sênior o ideal é que sejam no máximo 6 jovens.

O acompanhamento deve ser feito durante um tempo relativamente prolongado. Para fazer um bom acompanhamento é necessário reunir informação e conquistar a confiança do jovem, o que não será possível se os escotistas estão sempre mudando ou se alternam após períodos muito breves. É recomendável que cada escotista permaneça em sua função por um período não inferior a um ano, podendo continuar por mais tempo, a menos que existam razões que justifiquem sua substituição. Ao se produzir uma substituição, esta deve ser progressiva, considerando cuidadosamente os sentimentos dos jovens.

A AUTO AVALIAÇÃO DOS JOVENS

Os jovens utilizando os guias fazem uma auto avaliação marcando quais as atividades ele considera feito com sucesso.

No conselho de patrulha os jovens debatem sobre à auto avaliação de cada um, a partir destas opiniões cada membro da patrulha irá rever sua auto avaliação.

AVALIAÇÃO DOS ESCOTISTAS COM OUTROS AGENTES EDUCATIVOS

Não só atividades que os jovens participam no movimento escoteiro contribuem para a conquista das competências. Todas as experiências vividas por ele contribuirão para estas conquistas (em casa, na escola, nos esportes, na sua religião, etc).

Por isto é importante que o escotista que acompanha o jovem considere a existência deste outro universo. O escotista deverá aproveitar os contatos informais com os pais e outros agentes de educação como uma oportunidade de conhecer melhor o membro juvenil. Quando e se necessário o escotista buscará dados mais específicos com professores, autoridades da religião frequentada pelo jovem, amigos, pais outros escotistas etc. Deve, porém, ter o máximo de cuidado para não provocar situações de constrangimento ao membro juvenil.

O mais importante é que o escotista, no seu trabalho de acompanhar o jovem, possa verificar se a conduta, prevista na competência, efetivamente existe e se manifesta repetidamente.

No final do ciclo de programa ocorre uma conversa, um “bate papo” entre o jovem e o escotista que o acompanha. Nesta conversa o jovem expõe sua auto avaliação, mostrando quais atividades realizou do seu guia, revisa conforme a opinião dos outros membros da patrulha, e o escotista apresenta a avaliação que fez do jovem, considerando, se for o caso, a opinião de outros agentes educativos.

Nesta avaliação deve ocorrer um consenso entre o escotista e o jovem sobre quais atividades (indicadores) podem ser consideradas realizadas ou não. Ocorrendo discrepância entre a opinião do jovem e dos escotista prevalecerá sempre a opinião do jovem.

Esta conversa é realizada no fim de cada Ciclo de Programa, de modo informal e fraterno.

O SISTEMA ENXERGA O JOVEM EM TODAS AS SUAS DIMENSÕES

Como estamos falando de um Movimento Educativo, que tem como propósito contribuir com a formação integral dos jovens, entendemos que o processo de desenvolvimento pessoal deve considerar o ser humano em sua totalidade, ou seja, o desenvolvimento em seis áreas: Desenvolvimento Físico, Intelectual, Social, Afetivo, Espiritual e do Caráter. Se por um lado as atividades escoteiras devem oferecer experiências educativas que auxiliem no desenvolvimento do jovem em todas essas áreas, por outro o sistema de avaliação deve ter indicadores que incentivem os jovens a crescer nas seis dimensões e que nos ajudem a fazer uma avaliação de como isso está acontecendo.

Como abordado anteriormente, para efeitos de avaliação do processo educativo do Escotismo todo o sistema foi baseado na malha de Objetivos Educativos do Movimento Escoteiro. Para facilitar avaliação dos jovens estes objetivos foram transformados em competências.

Para que os jovens caminhem facilmente em direção a essas competências, e para que os chefes tenham parâmetros na avaliação do que os jovens conquistam, para cada uma dessas competências foi criado um conjunto de atividades. Esses conjuntos de atividades são os indicadores de aquisição das Competências.

Importante ressaltar que, além desses conjuntos de atividades, também constam, em cada um dos Guias, um conjunto adicional para a Modalidade do Mar e outro para a Modalidade do Ar.

COMPETÊNCIA	ATIVIDADES (INDICADORES)
<p>Preparo programas alimentares apropriados para diversos tipos de atividades da minha patrulha, distribuindo-os corretamente ao longo do dia, incorporando também uma alimentação saudável ao meu cotidiano.</p>	<p>Elaborar e executar um cardápio para a patrulha em um acampamento de 3 dias.</p> <p>Elaborar a lista de compras e um cardápio individual, corretamente equilibrado em quantidade, variedade e valores nutricionais para um bivaque ou um acampamento volante de 2 dias devidamente balanceado e adequado ao clima e à conservação dos gêneros.</p> <p>Cozinhar à lenha ao ar livre, sem o uso de utensílios (cozinha mateira) pelo menos 3 pratos e 1 sobremesa.</p>

Abaixo segue o exemplo de uma competência e conjunto de atividades do Ramo Sênior:

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

12 COMPETÊNCIA

Reconheço o significado da Lei e Promessa Escoteiras, considerando os valores pessoais nelas contidos como úteis para minha vida.

Exemplicar o significado que atribui à Lei e Promessa Escoteiras e os valores nelas contidos, identificando decisões e comportamentos pessoais deles decorrentes e como tenta aplicá-los no dia a dia, numa conversa com um dos escotistas da Seção.

Redigir o seu próprio Compromisso Sênior, discutindo-o com um dos escotistas da Seção. Este compromisso deverá ser validado pela Corte de Honra.

ATIVIDADES

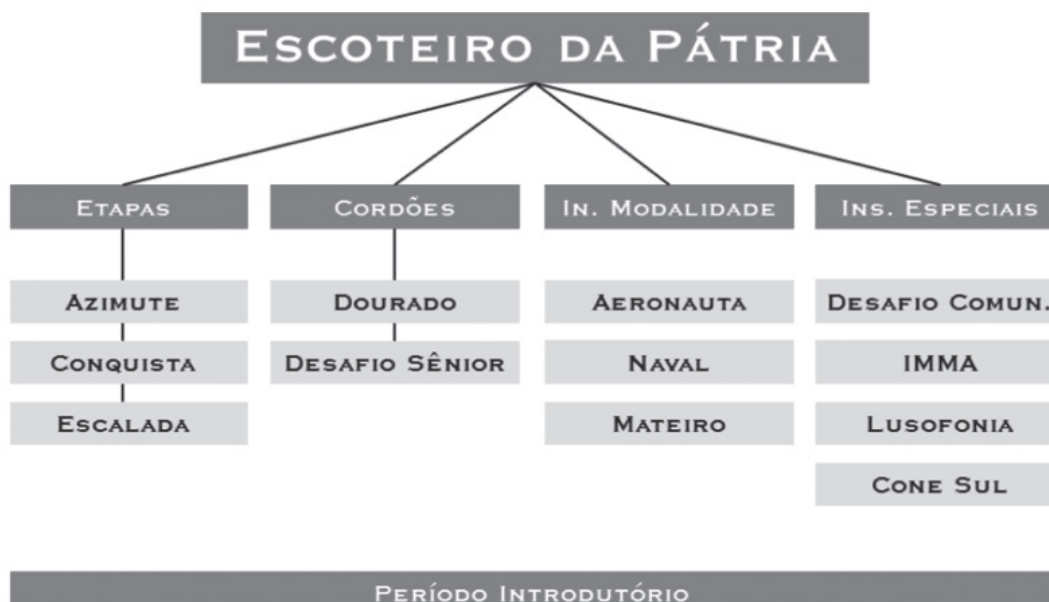
O GUIA DA CONQUISTA DO ESCOTEIRO DA PÁTRIA

Todo sênior, ao iniciar sua vida na tropa, almeja a conquista do Escoteiro da Pátria. E todos são capazes de alcançá-lo. No entanto, nem todos chegam lá. Os motivos pra que um jovem não conquiste esse objetivo são variados, e vão desde a falta de planejamento do tempo durante sua vida no Ramo até a desmotivação frente a pequenos obstáculos.

Porém, observamos que, em grande parte, a causa que impede o jovem de chegar até o Escoteiro da Pátria passa pela falta de um conhecimento claro dos caminhos para essa conquista. Por isso, iremos ajudá-los a entender um pouco melhor essa importante conquista da vida sênior.

AS TRILHAS DO ESCOTEIRO DA PÁTRIA

Analisando os requisitos descritos no P.O.R. para a conquista do distintivo máximo do Ramo Sênior, observamos quatro linhas de progressão que precisam ser percorridas para se chegar lá, de acordo com a figura abaixo:



Apesar de não ser uma denominação oficial, iremos chamar as quatro linhas de progressão da seguinte forma:

- **Trilha das Etapas** – É o caminho das 75 atividades (+ 9 da modalidade). Nessa trilha estão as etapas Escalada, Conquista e Azimute. Para cumprir essa trilha é necessário conquistar as três etapas, em sua totalidade.

- **Trilha dos Cordões** – Nesse caminho estão os cordões Dourado e do Desafio Sênior. Para cumprir essa trilha é necessário conquistar os dois cordões.

- **Trilha das Insígnias de Modalidade** – Nesse caminho estão as três insígnias de modalidade: Aeronauta, Naval e Mateiro. Para cumprir essa trilha é necessário conquistar uma dessas insígnias, obrigatoriamente a correspondente à modalidade do seu Grupo Escoteiro.

- **Trilha das Insígnias Especiais** – Nesse caminho existem quatro insígnias: a IMMA (Insígnia Mundial do Meio Ambiente), a Insígnia do Desafio Comunitário, a Insígnia da Lusofonia e a Insígnia do Cone Sul. Para cumprir essa trilha é necessário conquistar uma dessas insígnias.

Vamos esmiuçar os requisitos exigidos por cada uma dessas trilhas e ajudar a esclarecer como, com um pouco de planejamento e dedicação, chegar ao Escoteiro da Pátria é algo completamente ao alcance de qualquer sênior ou guia.

PERÍODO INTRODUTÓRIO

Segundo o P.O.R.:

Período introdutório – processo de duração variável que se inicia no momento do ingresso de um jovem em uma Seção e que termina com a Cerimônia de Integração, a entrega do distintivo da etapa correspondente de sua progressão e, se for o caso, da Cerimônia de Promessa. Neste período o jovem se integra à Seção e se familiariza com o ambiente e sistema de competências e atividades.

Isso quer dizer que o período introdutório é a primeira parte de toda a progressão sênior. Seja um jovem proveniente da tropa escoteira ou alguém que ainda não realizou sua promessa escoteira. É nesta fase que o jovem consolida os conhecimentos básicos sobre o que é o Escotismo. Essa fase, apesar de ter duração variável, costuma ter entre dois e três meses.

Os requisitos para o cumprimento do Período Introdutório estão da seguinte forma no guia Ramo Sênior em Ação:

O Período Introdutório é destinado à integração do jovem à Tropa, ou seja, é um tempo em que o jovem poderá conhecer e ser conhecido. Neste período um escotista será encarregado de observá-lo, acompanhando sua relação com seus pares e a capacidade em aprender, e principalmente para verificar se sua maturidade está de acordo com sua idade, ou seja, se suas condutas estão dentro do que está previsto. O jovem deverá receber apoio de seu Monitor, da sua Patrulha e dos escotistas, para que, ao final do período, tenha conquistado o conjunto de itens a seguir:

- Conhecer a estrutura da Tropa Sênior/Guia e do Grupo Escoteiro.
- Conhecer os membros da sua Patrulha e os seus encargos.
- Entender e usar o lema do Escoteiro, o sinal, a saudação e o aperto de mão.
- Reconhecer os sinais manuais e apitos de comandos.
- Conhecer a história, o grito e os demais símbolos da sua Patrulha

- Conhecer o uniforme/traje escoteiro e o significado dos seus distintivos.
- Conhecer o sistema de progressão do Ramo Sênior.
- Saber como hastear e arriar a Bandeira Nacional.
- Conhecer os aspectos mais importantes da história do Escotismo e do seu Fundador.
- Conhecer a Lei e Promessa Escoteira.
- Participar das atividades com sua Patrulha durante pelo menos, dois meses.

CERIMÔNIA DE INTEGRAÇÃO E CERIMÔNIA DE PROMESSA

Uma vez que o jovem se integrou a sua nova Seção, seus novos companheiros e conheceu seu funcionamento, é chegado o momento da cerimônia de Integração.

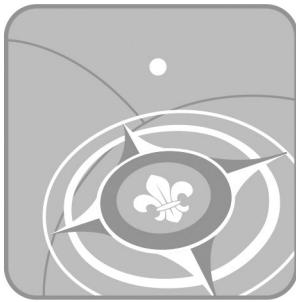
Nesta Cerimônia o jovem receberá o Lenço do Grupo Escoteiro e o seu primeiro distintivo de Progressão. Neste mesmo momento o jovem também poderá fazer sua Cerimônia de Promessa, recebendo o distintivo de Promessa. Caso isso não aconteça, por decisão do jovem, os escotistas deverão atuar para que ele faça sua Promessa em período futuro não superior a dois meses.

Para decidir-se em que Etapa de Progressão o jovem ingressará, existem duas formas, sendo que caberá ao Grupo Escoteiro decidir qual delas adotará.

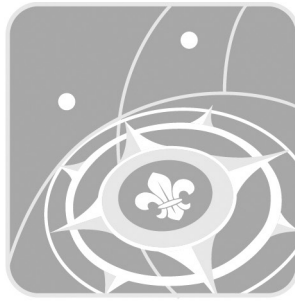
- **Acesso Linear** – Nesta opção, independente da fase de desenvolvimento e maturidade, todos os jovens ingressarão sempre na etapa inicial, e avançarão na progressão pela conquista das atividades previstas em cada etapa.
- **Acesso Direto** – ao aproximar-se do final do período introdutório o escotista que acompanhará a progressão do jovem conversará com ele, avaliando em que fase de desenvolvimento ele está e quais as competências que ele já possui. Neste caso, em acordo entre o escotista e o jovem, ele ingressará na etapa de progressão correspondente.

A TRILHA DAS ETAPAS

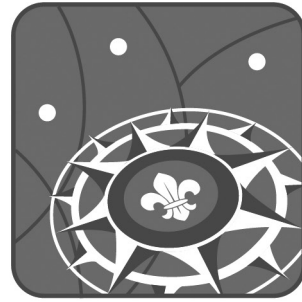
Para se alcançar o Escoteiro da Pátria, o sênior ou guia deve percorrer o caminho das três etapas de progressão do Ramo Sênior em sua totalidade. Isso quer dizer que ele precisa, obrigatoriamente, cumprir as 75 atividades (+9, caso seja de modalidade) das etapas Escalada, Conquista e Azimute.



ESCALADA



CONQUISTA



AZIMUTE

As atividades estão divididas em seis áreas de desenvolvimento (Físico, Intelectual, Caráter, Afetivo, Social e Espiritual) e representam a parte fundamental do desenvolvimento individual do sênior ou guia. O cumprimento das atividades deve vir de forma natural, através da prática do dia a dia da vida escoteira. É responsabilidade dos adultos da tropa proporcionar as oportunidades de práticas dessas atividades no cotidiano das reuniões de sede e atividades externas.

Ao completar um terço das atividades, o sênior ou guia passa para a etapa seguinte, Conquista. Ao completar dois terços, vai para a etapa Azimute. Porém, para chegar ao Escoteiro da Pátria é necessário que se complete o total das atividades, ou seja, as 75 (+9 da modalidade).

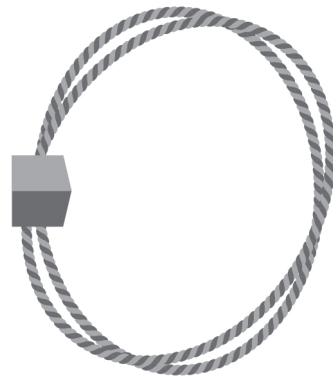
A lista das atividades, com toda a explicação de como devem ser executadas e os conhecimentos ligados a cada uma, se encontra no Guia do Desafio Sênior ou no guia de bolso Ramo Sênior em Ação. Este último pode ser encontrado e baixado diretamente do site da União dos Escoteiros do Brasil (<http://escoteiros.org.br/downloads/seniores.php>).

Então é simples: se o jovem quiser o Escoteiro da Pátria, obrigatoriamente precisa cumprir todas as atividades das etapas de progressão.

A TRILHA DOS CORDÕES

Para cumprir essa trilha o sênior ou guia precisa conquistar os dois cordões, o Cordão do Desafio Sênior e o Cordão Dourado. Os requisitos para a conquista deles estão descritos abaixo.

CORDÃO DO DESAFIO SÊNIOR

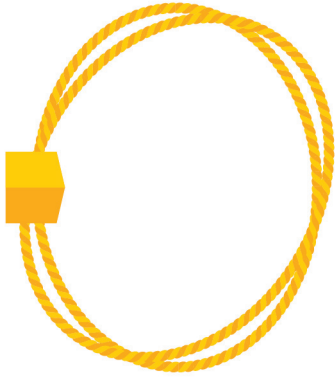


Concedido pela Diretoria de Nível Local, por proposta dos escotistas da Seção ao jovem especialmente recomendado pela Corte de Honra de sua Tropa, que possuir a pelo menos oito especialidades, em qualquer nível, distribuídas nos cinco ramos de conhecimento, e dentre elas, uma das opções abaixo, no Nível 3:

- Canoagem;
- Ciclismo;
- Corrida de Orientação;
- Escalada;
- Espeleoturismo;
- Excursões;
- Montanhismo;
- Mountain Bike;
- Técnicas Verticais;
- Le Parkour.

O Cordão do Desafio Sênior é um cordão de fio prata que precede a conquista do Cordão Dourado.

Cordão Dourado



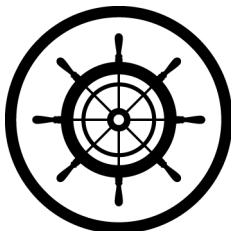
Concedido pela Diretoria do Nível Local, por proposta dos escotistas da Seção, ao jovem que possuir o Cordão do Desafio Sênior, que for especialmente recomendado pela Corte de Honra de sua Tropa e que possuir, no mínimo, quinze especialidades, estando entre estas a especialidade de Primeiros Socorros, no nível 3 e mais três especialidades do ramo de conhecimentos Serviços, todas no nível 3.

Então, para cumprir essa trilha e conquistar os dois cordões, você deve focar em especialidades. São pelo menos 15 delas, e apenas 5 precisam ser em nível 3. Nenhum bicho de sete cabeças.

A TRILHA DAS INSÍGNIAS DE MODALIDADE

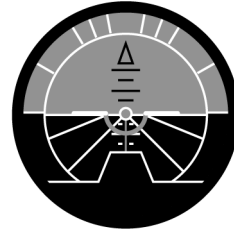
Para cumprir essa trilha, cada sênior ou guia deve conquistar a Insígnia da sua própria modalidade. Para as tropas do mar, o jovem deve conquistar a Insígnia Naval; para as tropas do ar, o jovem deve conquistar a Insígnia de Aeronauta; e para as tropas sem modalidade, o jovem deve conquistar a Insígnia de Mateiro.

INSÍGNIA NAVAL



Concedida pela Diretoria de Nível Local, ao Sênior ou Guia que possuir 3 especialidades relacionadas à Modalidade do Mar, no Nível 3, dentre as seguintes: Arte da Marinharia, Aquariorfia, História Marítima, Marinharia, Mergulho Autônomo, Mergulho Livre, Mecânica de Motor de Popa, Natação, Pesca, Vela, Meteorologia, Oceanologia, Reparos em Fibra, Salvamento e Sinalização.

INSÍGNIA DE AERONAUTA



Concedida pela Diretoria de Nível Local, ao Sênior ou Guia que possuir 3 especialidades relacionadas à Modalidade do Ar, no Nível 3, dentre as seguintes: Meteorologia, Radioamadorismo, Aeromodelismo, Planador, Astronomia, Técnica Aeronáutica, História Aeroespacial, Mecânica Aérea, Navegação Aérea, Observação Aérea, Astronáutica e Plastimodelismo.

INSÍGNIA DE MATEIRO



Concedida pela Diretoria de Nível Local, ao Sênior ou Guia que possuir 3 especialidades relacionadas à Modalidade Básica, no Nível 3, dentre as seguintes: Meteorologia, Cartografia, Sobrevivência, Sinalização, Acampamento, Pioneiria, Rastreamento, Técnicas de Sapa, Culinária, Excursões e História do Escotismo.

A TRILHA DAS INSÍGNIAS DE ESPECIAIS

Nessa última trilha para a conquista do Escoteiro da Pátria se encontram quatro insígnias, três novas criadas neste último ano, além da IMMA. As três novas insígnias são: a Insígnia do Desafio Comunitário, a Insígnia da Lusofonia e a Insígnia do Cone Sul. Para chegar ao Escoteiro da Pátria o sênior ou guia deve conquistar uma dessas quatro insígnias.

As quatro insígnias diferem entre si nos temas, mas todas exploram a capacidade do sênior ou guia em trabalhar com projetos e se engajar em questões sociais, seja na relação com a comunidade local, com uma comunidade cultural ou com o meio ambiente. Vamos olhar os requisitos de cada uma.

INSÍGNIA MUNDIAL DO MEIO AMBIENTE



Para a conquista da IMMA o sênior ou guia deve cumprir um conjunto de tarefas divididas em duas partes.

Na primeira parte, ele irá cumprir cinco atividades, da mesma forma que as atividades das etapas de progressão sênior, cada uma delas relacionada a um objetivo específico ligado ao meio ambiente.

Na segunda parte, o jovem deverá executar um projeto de sua autoria, que contribua com a preservação do meio ambiente, de preferência em sua comunidade.

Abaixo seguem os requisitos descritos de acordo com os documentos oficiais:

a) O jovem deverá participar satisfatoriamente, a critério da chefia da Seção, de atividades, jogos e dinâmicas como aquelas propostas no GUIA DA IMMA, realizadas com o objetivo de levar o jovem a “EXPLORAR E REFLETIR” em cada um dos 5 objetivos seguintes:

- ar e água;
- habitats e espécies;
- substâncias perigosas;
- melhores práticas ambientais;
- riscos ambientais e desastres naturais.

A avaliação do nível de participação dos membros juvenis nas atividades, jogos e dinâmicas será realizada pela chefia em conjunto com a Seção, de acordo com o roteiro sugerido em cada ficha de atividade, buscando-se aferir e aumentar o nível de compreensão dos jovens sobre o tema tratado.

b) O membro juvenil deverá planejar e executar, sozinho ou em equipe, um projeto ambiental no qual ponha em prática conhecimentos adquiridos em relação a um ou mais objetivos explorados no item “a”.

c) A ROCA DE CONSELHO ou CORTE DE HONRA avaliará o comportamento do jovem em relação ao meio ambiente e emitirá uma RECOMENDAÇÃO em que atesta que o postulante “manifesta, no dia-a-dia, que compreende e demonstra, conforme seu grau de maturidade, a importância de adotarem-se as melhores práticas para o meio ambiente, participando ativamente das ações coletivas da sua seção”.

Para entender os detalhes de como conquistar a IMMA e até para pegar boas ideias de atividades e projetos, aconselhamos ler o guia específico da Insígnia Mundial do Meio Ambiente.

INSÍGNIA DO DESAFIO COMUNITÁRIO



A nova Insígnia do Desafio Comunitário vem pra substituir o antigo Projeto de Escoteiro da Pátria. A IDC possui os mesmos requisitos e regras que havia no PEP. A diferença, porém, é que não consta mais como uma atividade obrigatória, mas como uma opção dentre as quatro insígnias que estamos tratando.

Seus requisitos são os seguintes:

1. Participar, como Sênior, de um Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária, ou de outra atividade de ação comunitária realizada pela sua Patrulha, Tropa ou pelo seu Grupo Escoteiro.

2. Participar de um PROJETO, no Ramo Sênior, que pode ser realizado sozinho, com sua Patrulha ou equipe de interesse, nas seguintes condições:

- a) Que seja idealizado e concebido pelo próprio jovem, Patrulha ou Equipe de Interesse.
- b) Cujo conteúdo seja resultado de uma necessidade apresentada por uma comunidade diferente daquela em que reside, estuda, trabalha ou está localizado seu Grupo Escoteiro.
- c) Que seja desenvolvido seguindo todas as etapas de diagnóstico, organização, execução e avaliação; com acompanhamento de um adulto designado pelo Chefe de Tropa;
- d) Cuja execução ocupe um período mínimo de 4 meses de duração;
- e) Cujo conteúdo esteja relacionado a uma das Prioridades do Milênio definidas pela Organização das Nações Unidas; e
- f) Que seja apresentado relatório final com todos os dados e resultados do projeto.

Dentro do Guia do Desafio Sênior, onde ainda há uma atividade referente ao antigo Projeto de Escoteiro da Pátria, há um bom texto de auxílio na execução de um projeto desta magnitude.

INSÍGNIA DA LUSOFONIA



A nova Insígnia da Lusofonia vem pra proporcionar ao sênior ou guia a oportunidade de trabalhar sua afinidade com a cultura dos países de língua portuguesa. Para conquistar essa insígnia, o jovem deve cumprir tarefas e projetos dentro das áreas de Linguagem e Comunicação, Escotismo, Cultura e Geografia, demonstrando seu conhecimento e capacidade organizacional. Abaixo estão os requisitos:

Linguagem e Comunicação - Realizar pelo menos duas, sendo obrigatória a primeira:

- a) Participar ativamente de um debate (pessoal ou via internet) com, pelo menos mais duas pessoas de outro país lusófono, sobre um tema de abrangência global da atualidade.

b) Criar uma comunidade em alguma rede social, com jovens e adultos de outros países lusófonos, e mantê-la atualizada com notícias e informações úteis por pelo menos quatro meses.

c) Criar um “Jornal Mural” na Sede de seu Grupo Escoteiro e mantê-lo atualizado com informações úteis (notícias, dicas, etc.) por pelo menos quatro meses.

Escotismo - Realizar pelo menos duas, dentre as opções abaixo:

a) Participar de um Encontro Lusófono em alguma atividade internacional.

b) Organizar uma coleção de distintivos, com pelo menos 50 peças, contendo distintivos lusófonos de pelo menos 3 países diferentes do seu.

c) Entrar em contato com um escoteiro de outro país lusófono, em conjunto com ele programar uma atividade que seja totalmente típica naquele país, com duração mínima de duas horas, e aplicá-la em sua ou em outra seção do grupo escoteiro;

Cultura - Realizar pelo menos duas, dentre as opções abaixo:

a) Participar de um evento cultural em conjunto com outros cidadãos de países lusófonos.

b) Organizar um Jantar típico para sua Seção, de um país lusófono, a sua livre escolha. Neste jantar deverá ser servido um cardápio típico (bebida típica, prato principal, acompanhamentos e sobremesa), os participantes deverão estar usando trajes típicos, música típica e deverá ser realizada uma apresentação artística.

c) Escrever uma peça com um escoteiro de outro país lusófono e apresentá-la para a seção, considerando cenário e caracterização dos personagens.

Geografia - Realizar pelo menos duas, dentre as opções abaixo:

a) Preparar um roteiro de viagem para outro país lusófono, considerando os pontos turísticos a serem visitados, transporte, orçamento e campanha financeira, segurança e cronograma de ações.

b) Visitar outro país lusófono, fazendo uma apresentação posterior a sua seção, mostrando fotos e vídeos dos locais visitados, principais traços culturais, gastronomia, curiosidades, etc.

c) Elaborar um projeto de atividade aventureira em outro país lusófono.

INSÍGNIA DO CONE SUL



De forma semelhante à anterior, a Insignia do Cone Sul abre ao sênior ou guia a oportunidade de trabalhar sua afinidade com a cultura de alguns países da América do Sul. Para conquistar essa insignia, o jovem deve cumprir os seguintes requisitos:

Escotismo - Realizar pelo menos duas, dentre as opções abaixo:

a) Participar de um Jamboree Panamericano ou outra atividade com escoteiros de outros países do Cone Sul.

b) Organizar uma coleção de distintivos, com pelo menos 30 peças, contendo distintivos de pelo menos 3 países diferentes do seu.

c) Entrar em contato com um escoteiro de outro país do Cone Sul, programar uma atividade, com duração mínima de 2 horas, que seja totalmente típica naquele país e aplicá-las em sua ou em outra seção do grupo;

Cultura - Realizar pelo menos duas, dentre as opções abaixo:

a) Participar de um evento cultural em conjunto com outros cidadãos de países do Cone Sul.

b) Organizar um Jantar típico para sua Seção, de um país do Cone Sul, a sua livre escolha. O jantar poderá ser organizado pela Patrulha ou Equipe de Interesse.

Neste jantar deverá ser servido um menu típico (bebida típica, prato principal, acompanhamentos e sobremesa), os participantes deverão estar usando trajes típicos, música típica e deverá ser realizada uma apresentação artística. O jantar poderá ser organizado pela Patrulha ou Equipe de Interesse.

c) Escrever uma peça com um escoteiro de outro país do Cone Sul e apresentá-la para a seção, considerando cenário e caracterização dos personagens.

Linguagem e Comunicação - Realizar pelo menos duas, sendo obrigatória a primeira:

a) Participar ativamente de um debate (pessoal ou via internet) com, pelo menos, mais duas pessoas de outro país do Cone Sul; sobre um tema de abrangência global da atualidade.

b) Criar uma comunidade, ou grupo, em alguma rede social, com jovens e adultos de outros países do Cone Sul e mantê-la atualizada com notícias e informações úteis por pelo menos quatro meses.

c) Criar um “Jornal Mural” na Sede de seu Grupo Escoteiro e mantê-lo atualizado com notícias úteis do Cone Sul por pelo menos quatro meses.

Geografia - Realizar pelo menos duas, dentre as opções abaixo:

a) Preparar um roteiro de viagem para outro país do Cone Sul, considerando os pontos turísticos a serem visitados, transporte, orçamento e campanha financeira, segurança e cronograma de ações.

b) Visitar um outro país do Cone Sul, fazendo uma apresentação posterior a sua seção, mostrando fotos e vídeos dos locais visitados, principais traços culturais, gastronomia, curiosidades, etc.

c) Fazer uma apresentação áudio visual sobre o Mercosul para sua Tropa, explicando os principais objetivos, países que o integram e seu ponto de vista quanto a sua importância.

d) Elaborar um projeto de atividade aventureira em outro país do Cone Sul.



Finalmente chegou a hora de conquistar o Escoteiro da Pátria. Uma vez percorridos todas as quatro trilhas que descrevemos até agora, o sênior ou guia está quase pronto pra chegar ao seu objetivo. Abaixo seguem os requisitos listados no P.O.R.:

Aprovado pela Diretoria do Nível Local, homologado pela Diretoria Regional e certificado pela Diretoria Executiva Nacional, ao jovem especialmente recomendado pelos escotistas e pela Corte de Honra de sua Tropa, que:

- *Tenha realizado a totalidade das atividades da Etapa Azimute;*
- *Tenha conquistado o Cordão Dourado;*
- *Possua uma das seguintes Insígnias de Interesse Especial do Ramo Sênior: Insígnia Mundial do Meio Ambiente, Insígnia da Lusofonia, Insígnia Cone Sul ou Insígnia do Desafio Comunitário;*
- *Possua pelo menos 10 noites de acampamento, como Sênior, com sua Patrulha ou Tropa;*
- *Possuir a Insígnia da sua respectiva modalidade (Aeronauta, Naval ou Mateiro), do Ramo Sênior.*

Nessa lista existe um único requisito que não está nas quatro trilhas, que é a necessidade do sênior ou guia completar 10 noites de acampamento com sua patrulha ou tropa. Uma vez cumprido mais esse quesito, é hora de comemorar a tão sonhada conquista do Escoteiro da Pátria.

Importante

É importante destacar o que se entende por “realizar a metade/totalidade dos itens”. Em nenhum momento espera-se que um adulto impeça a Progressão de um jovem pela falta de uma ou duas atividades. Oferecemos experiências e avaliamos – em conjunto com o jovem – o desenvolvimento demonstrado.

Também não se deve entender que apenas a realização de um conjunto de atividades referente a uma Competência garante sua conquista. É missão dos escotistas, mais do que verificar se uma atividade foi feita ou não, avaliar se o jovem está se aproximando do objetivo educacional definido na competência, e motivar os jovens nesta direção.

Se o jovem, no momento de avaliação de sua Progressão não se sentir seguro acerca da aquisição de um conhecimento, habilidade ou atitude, deve ser estimulado a realizar outras atividades que o levem neste caminho. O contrário também vale: um jovem que já demonstre uma competência pode ser “liberado” de determinada atividade que julgue inócua ou entediante, desde que acordado com o escotista, podendo compensá-la por meio de outra que entenda mais desafiante.

Confirmando o comentado acima, tampouco se espera que todos os jovens façam exatamente as mesmas atividades. Há a opção de substituição de itens por quaisquer outros que julgarmos interessantes, considerando a realidade de cada jovem. Montar um blog pode ser muito fácil para um deles, enquanto para outro exigirá um esforço de disciplina tremendo. Este aspecto permite que jovens com alguma dificuldade ou deficiência desfrutem de todo o potencial que o Movimento Escoteiro lhes possa oferecer.



Fluxograma de Progressão

Ramo Sênior



Período
Introdutório



Distintivos de
Progressão

Insígnias de
Interesse Especial

Especialidades

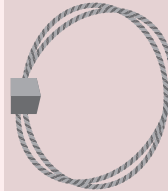
Cordões de Eficiência

Insígnias das
Modalidades

Acesso linear



e/ou



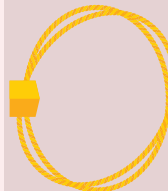
Acesso direto



e/ou



e/ou



Escoteiro da
Pátria



- Tenha realizado a totalidade das atividades na Etapa Azimute;
- Tenha conquistado o Cordão Dourado;
- Possua uma das seguintes Insígnias de Interesse Especial do Ramo Sênior: Insígnia Mundial do Meio Ambiente, Insígnia da Lusofonia, Insígnia Cone Sul ou Insígnia do Desafio Comunitário.
- Possua pelo menos 10 noites de acampamento, como Sênior, com sua Patrulha ou Tropa.
- Possua uma das Insígnias da Modalidade do Ramo Sênior (Aeronauta, Naval ou Mateiro).
- Seja especialmente recomendado pelos Escotistas e pela Corte de Honra da Tropa.



COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL

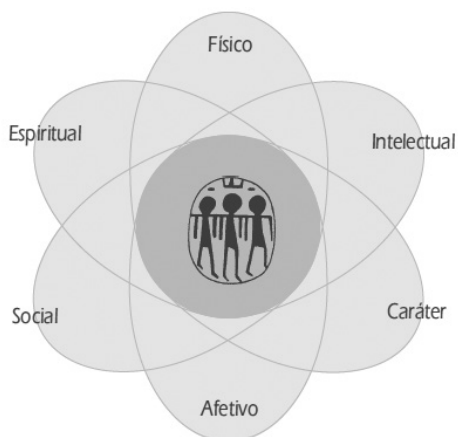
AS ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO

O Movimento Escoteiro convida os jovens a se desenvolverem de forma equilibrada todas as dimensões de sua personalidade. É um desafio para que explorem a riqueza de suas possibilidades e para que sejam um homem ou uma mulher completo. Para ajudá-los a alcançar este propósito, essas dimensões se ordenam em áreas de crescimento, que consideram as variadas dimensões do ser humano.

Dimensão da Personalidade	Área de desenvolvimento	Ênfase educativa na adultez emergente
O corpo	Físico	Integração permanente das condutas responsáveis no cuidado do corpo.
A inteligência	Intelectual	Desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade de inovar e de se aventurar; escolha e desenvolvimento da vocação segundo aptidões, interesses e possibilidades.
A vontade	Caráter	Fortalecimento da consciência ética; construção do seu projeto de vida com base em uma escala de valores pessoalmente aceitos; adequação da conduta a estes valores; e desenvolvimento da capacidade de se comprometer.
Os afetos	Afetivo	Aquisição de um estado interior de maturidade emocional; e manutenção de relações com pares estáveis e harmônicos, fundados no amor.
A integração social	Social	Aquisição progressiva de uma identidade social e laboral estável; e integração solidária em sua comunidade,
O sentido da existência	Espiritual	Busca de Deus, vivência de uma fé pessoal e respeito pelas opções religiosas dos demais.

A consideração dessas diferentes áreas de desenvolvimento é uma perspectiva educativa muito útil, pois:

- Permite que os jovens conheçam mais a si próprios, reconhecendo e diferenciando as dimensões da sua personalidade;
- Facilitam o ordenamento da proposta de Objetivos Finais e Competências do processo educativo escoteiro;
- Contribuem para que os jovens organizem os objetivos do seu Plano de Desenvolvimento Pessoal
- Servem para avaliar o seu desenvolvimento em todas as diferentes dimensões.
- Evitam que as atividades e projetos desenvolvidos se concentrem em somente alguns aspectos da personalidade dos jovens, descuidando-se dos demais.



OS OBJETIVOS EDUCATIVOS

Toda atividade humana, mesmo que inconscientemente, está orientada para a conquista de objetivos. A atividade educativa não é imaginável sem que se definam claramente os objetivos que pretende atingir.

Para acompanhamento e avaliação do processo educativo do Escotismo, todo o sistema foi baseado na malha de Objetivos Educacionais do Movimento Escoteiro,

formulada a partir da descrição do que chamamos de perfil de saída – que é uma descrição de como gostaríamos que fossem as condutas de alguém que, depois de viver um bom período como “escoteiro”, deixasse o Movimento ao completar 21 anos de idade. A essas condutas, que estão dentro das seis Áreas de Desenvolvimento, chamamos de OBJETIVOS FINAIS.

No processo normal de crescimento, para que alcance esses Objetivos Finais, a pessoa deve, em cada período e fase de desenvolvimento, adquirir as condutas que levem em direção a estes. A estas condutas damos o nome de OBJETIVOS INTERMEDIÁRIOS, e são as condutas que esperamos que cada pessoa demonstre em cada estágio de desenvolvimento, pois caracterizam as condutas apropriadas para aquele período ou fase. Foi com foco nestes Objetivos Intermediários que os Programas dos Ramos Lobinho, Escoteiro e Sênior foram montados. No Ramo Pioneiro, entretanto, o foco está nos OBJETIVOS FINAIS.

AS COMPETÊNCIAS

Para avaliação dos jovens os Objetivos foram transformados em Competências:

Por COMPETÊNCIA define-se a união de CONHECIMENTO, HABILIDADE e ATITUDE em relação a algum tema específico.

O aspecto educativo da Competência é que ela reúne não só o SABER algo (Conhecimento), mas também o SABER FAZER (Habilidade) para aplicação do conhecimento e, mais ainda, SABER SER (Atitude) em relação ao que sabe e faz, ou seja, uma conduta que revela a incorporação de valores.

Através da realização de atividades, o Método Escoteiro oferece aos jovens oportunidades de adquirir e desenvolver competências. Cada atividade é rica em oportunidades para que cada jovem adquira, ou se inicie na aquisição, de uma competência.

No Ramo Pioneiro, foram estabelecidas 22 Competências para as Etapas de Progressão, baseadas nos Objetivos Finais do Movimento Escoteiro.

AS ATIVIDADES EDUCATIVAS

Para Ajudar os Jovens a Conquistar essas Competências são oferecidas Atividades.

Para que os jovens caminhem com mais facilidade em direção a essas competências, e para que tenham parâmetros que ajudem na avaliação das conquistas, para cada uma dessas competências foi criado um conjunto

de atividades. Esses conjuntos de atividades são os indicadores de aquisição das Competências.

No Guia do Projeto Pioneiro, constam vinte e duas competências, cada uma com uma quantidade de atividades oferecidas aos jovens do Ramo Pioneiro.

As atividades permitem que os jovens tenham experiências pessoais que contribuem para incorporar em seu comportamento as condutas que tenham propostas para si, em seu Plano de Desenvolvimento Pessoal. Esta aprendizagem pela ação permite uma aprendizagem pelo descobrimento, que faz com que os conhecimentos, habilidades e atitudes aprendidas se interiorizem de maneira profunda e permanente.

AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL DO JOVEM

A avaliação da progressão pessoal é um processo contínuo, um subsistema dentro do sistema aplicado. Integrado com todas as coisas que acontecem durante um Ciclo de Programa, transcorre paralelamente.

Entende-se por “progressão pessoal” o avanço que um jovem atinge paulatinamente na obtenção de competências previstas para a sua fase de desenvolvimento. Compreende todos os aspectos de sua personalidade e incorpora as ideias afins de crescimento e desenvolvimento.

Por sua parte, o acompanhamento, que é parte da avaliação do escotista, não consiste somente em recolher e acumular informação com o objetivo de determinar o grau de identificação ou discrepância entre a conduta de um jovem e as competências. É um processo amável que acompanha o desenvolvimento, promove a participação do jovem no Clã, eleva sua autoestima e o ajuda a melhorar o nível de conquista. É um acompanhamento e não um controle.

A AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL É UM PROCESSO AMÁVEL E CONTÍNUO QUE FAZ PARTE DA VIDA DO CLÃ

A avaliação da progressão pessoal é um processo contínuo, um subsistema dentro do sistema aplicado. Integrado com todas as coisas que acontecem durante um ciclo de programa, transcorre paralelamente.

Entendemos por “progressão pessoal” o avanço que um jovem atinge paulatinamente na obtenção das condutas previstas em seus objetivos. Compreende todos os aspectos de sua personalidade e incorpora as ideias afins de crescimento e desenvolvimento. Mesmo quando estas expressões têm matizes que as diferenciam, é normal que se usem como sinônimos de progressão pessoal.

Por sua parte, o acompanhamento, que é parte da avaliação do escotista, não consiste somente em recolher e acumular informação com o objetivo de determinar o grau de identificação ou discrepância entre a conduta de um jovem e seus objetivos pessoais. É um processo amável que acompanha o desenvolvimento, promove a participação do jovem no Clã, eleva sua autoestima e o ajuda a melhorar o nível de conquista de seus objetivos. É um acompanhamento e não um controle.

O DESENVOLVIMENTO DOS JOVENS SE AVALIA OBSERVANDO

Temos dito que os objetivos pessoais dos jovens propõem a conquista de condutas que se referem a todos os aspectos de sua personalidade. Isto significa que o desenvolvimento harmônico de um jovem também está integrado por componentes subjetivos que admitem um amplo grau de valorização.

Medir ou qualificar aspectos subjetivos é mais complexo do que estabelecer o peso ou determinar se conhece ou não um determinado teorema. Muitas medições simplesmente são impraticáveis e outras exigem o uso de instrumentos técnicos ou o emprego de pessoal especializado.

Por isto, para avaliar o desenvolvimento de um jovem, o fazemos por observação, o que coincide com a natureza subjetiva da progressão pessoal, mas também é com o propósito educativo complementar do método escoteiro e com o caráter voluntário de nossos recursos humanos. Não se deve pensar, por isto, que a avaliação por observação seja uma avaliação de pouca qualidade. Pelo contrário, é a mais apropriada num processo educativo que compreende toda a pessoa.

Na atmosfera do Clã, a cada instante, os jovens apresentam sinais que indicam progresso em direção a conquistas de seus objetivos e os problemas que enfrentam.

Se os escotistas estão capacitados como educadores de tempo livre, saberão perceber estes sinais, sua observação será confiável e suficiente, e poderão prestar o apoio requerido no momento oportuno.

AVALIAR POR OBSERVAÇÃO REQUER TEMPO E DISPOSIÇÃO GENEROSA PARA COM OS JOVENS

Para avaliar por observação, se necessita tempo para compartilhar com os jovens e enriquecer a relação, conhecer sua família e amigos, conversar com os especialistas dos grupos de trabalho em que participa, praticar um esporte ou um hobby junto com o jovem.

Um tempo que nos permita falar de tudo o que seja necessário, escutar tudo o que for necessário, pensar o que tem que dizer e dizer o justo, com oportunidade e respeito. Um tempo para acompanhar, já que o processo é tão importante quanto o resultado: não se trata só de avaliar se atingiu uma determinada conduta, como também saber como a atingiu e por que ainda não atingiram outras.

Para definir critérios válidos que enriqueçam o apoio que se presta ao jovem é necessário ter paciência. Necessita-se escutar tudo o que ele quer dizer e da maneira que queira dizer. Observar sem pressa, analisar com fundamento, não desanimar-se facilmente nem buscar sucessos apressadamente, que em educação é improvável.

Por último, avaliar por observação demanda capacidade de entrega. Fazer ou aplicar uma prova são matérias que dependem do manejo das habilidades técnicas respectivas, mas acompanhar constantemente um jovem em seu desenvolvimento supõe exigências maiores.

UM ESCOTISTA ACOMPANHA, NO MÁXIMO, 6 JOVENS, POR PELO MENOS UM ANO

Pelas razões acima, temos recomendado que um escotista assuma o acompanhamento de, no máximo, seis jovens. É pouco provável que uma responsabilidade como a descrita anteriormente possa ser desenvolvida se tivermos um número maior de jovens. Igualmente, o acompanhamento deve ser assumido por escotista do mesmo sexo do jovem a quem se acompanha em seu crescimento.

Não é apropriado que todos os escotistas avaliem indistintamente todos os jovens de um Clã. Isto conduziria a apreciações gerais, insuficientes para determinar o atingimento de objetivos e indicar o tipo de apoio que é necessário prestar em um dado momento, sendo que os jovens não teriam a atenção personalizada que necessitam.

O acompanhamento deve acontecer durante um tempo relativamente prolongado. Para fazer um bom acompanhamento, se necessita reunir informação e obter a confiança do jovem, o que não acontecerá se o escotista que o acompanha muda a cada momento. É recomendável que os escotistas se mantenham nesta função por pelo menos um ano, podendo aumentar este prazo, a menos que existam causas que justifiquem a substituição. Ao fazer uma mudança, esta deve ser progressiva, considerando cuidadosamente os sentimentos dos jovens.

A AVALIAÇÃO DO ESCOTISTA RECORRE À OPINIÃO DE OUTROS AGENTES EDUCATIVOS

Os diferentes agentes educativos que atuam em torno da vida de um jovem podem proporcionar ao escotista uma informação muito valiosa. Se possível e se necessário o Escotista deve consultar estes outros agentes.

Como principais educadores de seus filhos e em atenção a que os objetivos sejam alcançados pelos jovens em sua vida inteira e não só no Clã, os pais são importantes no processo de avaliação. No entanto, a tarefa não é fácil, já que nesta idade dos jovens, os pais se envolvem pouco em suas atividades.

É necessário fazer com que os pais percebam que as atividades do Clã “lhes oferecem a oportunidade de estar com seus filhos em um local diferente, que não existe em sua casa, que dificilmente poderia achar em outro ambiente e que contribui com a sua necessidade de estabelecer com eles uma relação horizontalmente estruturada”.

Nos primeiros momentos da idade Pioneira, em que os jovens ainda cursam o ensino médio ou técnico profissional, os professores dos jovens podem dar informações importantes sobre seu comportamento. Para isto também é necessário que o escotista tenha mantido um contato prévio com estes educadores, ainda mais se o Grupo Escoteiro não fizer parte da respectiva comunidade escolar. Uma vez que os jovens cursam uma faculdade ou trabalham, o contato com seus professores ou empregadores é de pouca utilidade. Dos demais agentes que podem proporcionar informação, temos os especialistas que apoiam na aquisição de uma competência, os participantes externos em um mesmo projeto ou grupo de trabalho, os demais escotistas do Grupo Escoteiro, os amigos não escoteiros, as autoridades da comunidade de fé a que o jovem pertence. A opinião destas pessoas é útil quando elas mantêm um contato permanente com o jovem ou têm uma influência significativa em sua educação e desenvolvimento.

Todas estas opiniões proporcionam uma visão mais ampla, mas não substituem a apreciação que o escotista faz na relação direta com o jovem. Também a opinião do escotista revela e antecipa futuros, mas não substitui a avaliação que o próprio jovem faz de si mesmo.

OS PARES CONTRIBUEM PARA QUE O JOVEM AVALIE SEU AVANÇO

A avaliação de seus pares influencia com força a opinião que os jovens têm de si mesmos. Em um grupo de amigos, esta opinião se manifesta informalmente de

várias maneiras, desde as piadas até as conversas mais pessoais. Os jovens são muitos sensíveis, mesmo que não demonstrem, com facilidade detectam a opinião implícita que há em cada gesto ou atitude de seus companheiros ou companheiras. Apesar de suas possíveis arbitrariedades ou excessos, a opinião dos pares é muito valiosa para que cada jovem objetive suas reflexões.

Através da vida interna do clã, o método escoteiro procura que esta opinião se manifeste como um apoio e reduza ao máximo sua agressividade e seja contribua para a aprendizagem. A avaliação conclui-se com um consenso entre o jovem e o escotista encarregado do acompanhamento.

Para estabelecer este consenso é conveniente que o jovem e o escotista encarregado de seu acompanhamento tenham uma conversa destinada somente a determinar quais atividades que serão consideradas realizadas com êxito durante o ciclo. Esta conversa é uma de muitas que ocorrerão entre o escotista e o jovem, por isso não será difícil obter um ambiente tranquilo. Nesta conversa é concluído o processo de avaliação de progressão do jovem durante o ciclo.

Nesta conversa, o jovem expressa sua auto avaliação, ajudado pela opinião de seus companheiros de patrulha, indicando as atividades que considera ter realizado durante o ciclo que termina. O escotista divide com o jovem sua opinião, que pode ter sido influenciada também por outros agentes externos. Além de entrarem em um consenso para determinar as atividades que serão concluídas, este encontro servirá para apoiar e animar o jovem em seu crescimento, sugerindo-lhe correções destinadas a melhorar sua participação e elevar o nível de alcance dos objetivos. A conversa também servirá para avaliar a necessidade de substituição ou soma de outras atividades, visando atingir a conquista da competência esperada. Durante o diálogo, o escotista é livre para chegar aonde é mais conveniente para o desenvolvimento do jovem. A opinião do escotista é importante para o jovem, mas em nenhum caso deve prevalecer somente a sua. Ao contrário, o escotista deve estar sempre disposto a questionar seus pontos de vista, aceitando as conclusões da auto avaliação do jovem.

Caso existam discrepâncias que não puderam ser resolvidas, sempre prevalecerá a auto avaliação. É preferível que o jovem exceda em suas conclusões e não que afete sua autoestima, a que desanime de seguir em frente porque foi imposto o ponto de vista do escotista. Por experiência esta situação é muito difícil de ocorrer. As palavras certas de um adulto que esteja efetivamente próximo de um jovem, que mereça sua confiança e

estima, sempre serão consideradas. Numa situação de intransigência total do jovem, deve-se agir com inteligência. Uma das possíveis soluções considera que o jovem vá permanecer no Grupo por mais tempo e que assim poderá ser influenciado positivamente durante as próximas atividades a mudar de pensamento. Nesta linha, que o escotista deverá tentar um acordo condicionado a uma mudança de postura, por exemplo: “tudo bem, você venceu. Mas, na próxima vez que conversarmos sobre este assunto, vou esperar este resultado”. No médio prazo, os resultados funcionam bem.

No final da conversa, o escotista convidará o jovem a marcar as atividades que foram consideradas concluídas. Se o jovem tiver completado 1/2 das atividades do Guia do Projeto Pioneiro com êxito, estará apto a mudar de etapa de progressão, conforme explicado anteriormente.

A entrega do distintivo de etapa é motivo para uma celebração. A entrega do distintivo deve ser realizada numa pequena cerimônia em que o tema central consiste em deixar testemunho da superação alcançada. Trata-se de uma cerimônia simples, breve, pessoal e privada da Tropa, realizada ao término de uma reunião ou durante uma excursão ou acampamento. Normalmente a entrega do distintivo de etapa acontece ao final de um ciclo de programa, quando se conclui o processo de avaliação da progressão pessoal correspondente a este ciclo. Na cerimônia podem ser entregues distintivos a mais de um jovem, mas cada um deles terá um momento individual para receber seu reconhecimento. Serão bem vindas algumas palavras de estímulo, pronunciadas em cada caso pelo Escotista responsável pelo respectivo acompanhamento.

A AVALIAÇÃO CONCLUI-SE COM UM CONSENSO ENTRE O JOVEM E O ESCOTISTA ENCARREGADO DO ACOMPANHAMENTO.

Para estabelecer este consenso é conveniente que o jovem e o escotista encarregado de seu acompanhamento tenham uma conversa destinada somente a determinar quais atividades que serão consideradas realizadas com êxito durante o ciclo. Esta conversa é uma de muitas que ocorrerão entre o escotista e o jovem, por isso não será difícil obter um ambiente tranquilo. Nesta conversa é concluído o processo de avaliação de progressão do jovem durante o ciclo.

Nesta conversa, o jovem expressa sua auto avaliação, ajudado pela opinião de seus companheiros de patrulha, indicando as atividades que considera ter realizado durante o ciclo que termina. O escotista divide com

o jovem sua opinião, que pode ter sido influenciada também por outros agentes externos.

Além de entrarem em um consenso para determinar as atividades que considerarão concluídas, este encontro servirá para apoiar e animar o jovem em seu crescimento, sugerindo-lhe correções destinadas a melhorar sua participação e elevar o nível de alcance dos objetivos. A conversa também servirá para avaliar a necessidade de substituição ou soma de outras atividades, visando atingir a conquista da competência esperada.

Durante o diálogo, o escotista é livre para chegar aonde é mais conveniente para o desenvolvimento do jovem. A opinião do escotista é importante para o jovem, mas em nenhum caso deve prevalecer somente a sua. Ao contrário, o escotista deve estar sempre disposto a questionar seus pontos de vista, aceitando as conclusões da auto avaliação do jovem.

Caso existam discrepâncias que não puderam ser resolvidas, sempre prevalecerá a auto avaliação. É preferível que o jovem exceda em suas conclusões e não que afete sua autoestima, a que desanime de seguir em frente porque foi imposto o ponto de vista do escotista. Por experiência esta situação é muito difícil de ocorrer. As palavras certas de um adulto que esteja efetivamente próximo de um jovem, que mereça sua confiança e estima, sempre serão consideradas. Numa situação de intransigência total do jovem, deve-se agir com inteligência. Uma das possíveis soluções considera que o jovem vá permanecer no Grupo por mais tempo e que assim poderá ser influenciado positivamente durante as próximas atividades a mudar de pensamento. Nesta linha, que o escotista deverá tentar um acordo condicionado a uma mudança de postura, por exemplo: “tudo bem, você venceu. Mas, na próxima vez que conversarmos sobre este assunto, vou esperar este resultado”. No médio prazo, os resultados funcionam bem.

1. No final da conversa, o escotista convidará o jovem a marcar as atividades que foram consideradas concluídas. Se o jovem tiver completado 1/2 das atividades do Guia do Projeto Pioneiro com êxito, estará apto a mudar de etapa de progressão, conforme explicado anteriormente.

2. A entrega do distintivo de etapa é motivo para uma celebração. A entrega do distintivo deve ser realizada numa pequena cerimônia em que o tema central consiste em deixar testemunho da superação alcançada. Trata-se de uma cerimônia simples, breve, pessoal e privada da Tropa, realizada ao

término de uma reunião ou durante uma excursão ou acampamento.

3. Normalmente a entrega do distintivo de etapa acontece ao final de um ciclo de programa, quando se conclui o processo de avaliação da progressão pessoal correspondente a este ciclo. Na cerimônia podem ser entregues distintivos a mais de um jovem, mas cada um deles terá um momento individual para receber seu reconhecimento. Serão bem vindas algumas palavras de estímulo, pronunciadas em cada caso pelo Escotista responsável pelo respectivo acompanhamento.

O Sistema de Progressão no ramo Pioneiro foi idealizado da seguinte maneira:

O ingresso pode ser feito por um jovem que veio do Ramo Sênior ou por um que veio de fora do Movimento Escoteiro. Independente da origem, todos ingressam no Clã em um PERÍODO INTRODUTÓRIO, que terá a duração de três meses. Os jovens que vierem do Ramo Sênior terão mais facilidade nesse momento e provavelmente viveram este momento em um tempo mais curto. Durante o Período Introdutório, o jovem deverá realizar um conjunto de itens que contribuirão com sua integração e ambientação no Clã Pioneiro.

Ao final do Período Introdutório, o jovem passará pela Cerimônia de Integração, na qual receberá o lenço do Grupo Escoteiro (se ainda não é membro do Grupo) e a Insígnia da Etapa de Progressão. Recomenda-se que no momento o jovem faça a sua Promessa, recebendo o distintivo de Promessa. Caso isso não aconteça, por decisão do jovem, os escotistas deverão atuar para que ele faça sua Promessa em período futuro, que se recomenda não seja superior a dois meses.

Observação:

Existem duas formas de definir a etapa em que o jovem ingressará após o período introdutório, o acesso linear e o acesso direto, cabendo a cada Grupo Escoteiro decidir qual delas adotará.

- Acesso Linear: nesta opção, independentemente da Fase de Desenvolvimento e maturidade, todos os jovens ingressarão sempre na Etapa de “Comprometimento”, e avançarão na Progressão pela conquista das atividades previstas.

- Acesso Direto: dependendo do resultado da avaliação sobre as competências que o jovem já possui, ele poderá ingressar na Etapa de “Comprometimento” ou de “Cidadania”.

Para efeitos de progressão, devem ser levados em consideração os seguintes parâmetros:

- Para passar da Etapa de Comprometimento para a Etapa de Cidadania: ter 50% das atividades propostas no Guia do projeto Pioneiro, participar de um projeto e elaborar seu Plano de Desenvolvimento Pessoal (Projeto de Vida).
- Para passar da Etapa de Cidadania para a Insígnia de B-P: ter realizado 100% das atividades do Guia do projeto Pioneiro, elaborar e executar projeto de relevância e revisar o Plano de Desenvolvimento Pessoal.

A elaboração do Projeto de Vida para ser apresentado ao Clã no dia da Investidura precede a sua revisão, e deve ocorrer como requisito para a participação na cerimônia.

A revisão do Projeto de Vida é requisito para a conquista da Insígnia de B-P.

A participação em um Projeto em andamento, do mesmo modo, antecede a conquista da Insígnia de Cidadania.

Já a elaboração e execução do Projeto de Relevância deve ocorrer posteriormente, como requisito para a conquista da Insígnia de B-P.

Para refletir:

É importante destacar o que se entende por “realizar 50% das atividades”. Em nenhum momento, espera-se que um escotista impeça o Progressão de um jovem pela falta de uma ou duas atividades. Oferecemos experiências e avaliamos – em conjunto com o jovem – o desenvolvimento demonstrado.

Também não deve entender que apenas a realização de um conjunto de atividades referente a uma Competência garante a sua conquista. É missão dos escotistas, mais do que verificar se uma atividade foi feita ou não, avaliar se o jovem está se aproximando do definido na competência, e motivá-lo nesta direção.

Se o jovem, no momento de avaliação de sua Progressão, não se sentir seguro acerca da aquisição de um conhecimento, habilidade ou atitude, deve ser estimulado a realizar outras atividades que o levem neste caminho. O contrário também vale: um jovem que já demonstre ter uma competência adquirida pode ser “liberado” de determinada atividade que julgue inócua ou entediante, desde que acordado com o escotista.

Tampouco se espera que todos façam exatamente as mesmas atividades. Há a opção de substituição de itens por quaisquer outros que julgarmos interessantes, considerando a realidade de cada jovem.



Leia mais sobre os requisitos para a conquista da Insígnia de B-P, no POR.



CICLO DE PROGRAMA

O Ciclo de Programa é a forma como a Alcateia organiza a vida em grupo.

É o período durante o qual se prepara, se desenvolve e se avalia um conjunto de atividades, ao mesmo tempo em que se observa a aplicação do Método Escoteiro e se reconhece o crescimento pessoal das crianças.

O Ciclo de Programa é um instrumento de planejamento participativo, pois nele há espaço para que as crianças contribuam com as opiniões e sugestões que refletem seus interesses e suas necessidades, atendendo à proposta educativa do Movimento Escoteiro.

A duração do Ciclo de Programa é variável e geralmente durante um ano se desenvolvem dois ou três ciclos. Eles não necessitam ter sempre a mesma duração, que pode ser alterada durante o decorrer de um Ciclo de Programa para ajustar a programação às circunstâncias imprevistas e às necessidades que possam surgir.

FASES DE UM CICLO DE PROGRAMA

- 1) Diagnóstico da Alcateia - Estabelecimento da ênfase - Pré-seleção das atividades;
- 2) Proposta e escolha das atividades;
- 3) Organização, projeto e preparação das atividades;
- 4) Execução e avaliação das atividades - Acompanhamento da progressão pessoal das crianças;
- 5) Avaliação da progressão pessoal dos lobinhos e lobinhas.

DIAGNÓSTICO DA ALCATEIA, ÊNFASE, PRÉ-SELEÇÃO DAS ATIVIDADES

Diagnóstico da Alcateia

Diagnóstico é uma análise, realizada pelos escotistas da seção, que define a situação atual da Alcateia como um todo. De certo modo é também uma avaliação do Ciclo de Programa recém-terminado, e de seus resultados positivos e/ou negativos.

Para fazer um bom diagnóstico da seção, são analisadas as atividades realizadas, a aplicação do Método Escoteiro, o relacionamento entre as crianças, o controle do desenvolvimento pessoal em todas as áreas, a conquista das etapas, insígnias e especialidades, a frequência, o entusiasmo e a qualidade da vida de grupo da Alcateia.

Ênfase orientadora do Ciclo de Programa

O que chamamos de ênfase é a questão principal apontada pelo diagnóstico e que deve receber tratamento prioritário no ciclo.

A ênfase que vai orientar o ciclo diz respeito:

- ao tipo de atividades;
- às áreas de desenvolvimento;
- às relações sociais na Alcateia.

Vários pontos do diagnóstico podem convergir para uma mesma ênfase.

Pré-seleção de atividades

Definida a ênfase educativa, inicia-se a pré-seleção das atividades que serão propostas às crianças para que escolham as que querem que sejam realizadas no Ciclo de Programa.

Essas atividades devem guardar coerência com a ênfase estabelecida e contribuir para a conquista de competências em todas as áreas de desenvolvimento.

Às vezes é necessário realizar mais de uma atividade para atender a uma ênfase, tanto para trabalhar seus vários aspectos quanto para poder fazer uma boa avaliação do alcance dos objetivos.

Exemplos:

Diagnóstico	Ênfase	Atividades pré-selecionadas
Pouca participação dos pais nas atividades	Envolver os pais nas atividades da Seção.	Apresentação teatral e lanche para os pais Gincana – jogos da época dos pais atuais.
Bom relacionamento entre os membros da Alcatéia.	Manter o clima de amizade que já existe entre as crianças	Onde Vamos Jantar esta Noite? Teatro Infantil + Lanchonete
A Alcatéia não tem realizado atividades de ação comunitária e os lo-binhos não demonstram preocupação com o outro.	Promover observação e reflexão sobre questões sociais relevantes e estimular ações que desenvolvam a solidariedade.	Oficina de brinquedos para o Natal Visita a um asilo com projeto de atividade recreativa para os idosos. Visita a um orfanato para brincadeiras
Bom desenvolvimento nas etapas de progressão Muitas atividades na sede e poucas em outros locais Faltam atividades de espiritualidade	Realizar mais atividades extra-sede que possam desenvolver a espiritualidade e manter o bom desempenho nas etapas de progressão	Excursão para conhecer templos de diferentes religiões no bairro. Momento de espiritualidade elaborado pelos Lobinhos fora da sede Conhecendo as religiões das famílias dos Lobinhos: Encontro inter-religioso em uma chácara

Para este Ciclo de Programa no exemplo 1 foi escolhida a ênfase “Envolver os pais”, no exemplo 2 foi escolhida a ênfase “Desenvolver atividades comunitárias” no exemplo 3 “Desenvolver a espiritualidade” e no exemplo 4 “Realizar mais atividades extra-sede que possam desenvolver a espiritualidade e manter o bom desempenho nas etapas de progressão”.

PROPOSTA E SELEÇÃO DAS ATIVIDADES

A seleção das atividades é feita pelas crianças por meio de uma atividade lúdica chamada Jogo Democrático, que visa facilitar sua participação ativa no processo de tomada de decisão e aprender a fazer opções, de maneira divertida e atraente.

Exemplos de Jogos Democráticos podem ser encontrados no Manual do Escotista do Ramo Lobinho – capítulo 11.

É de extrema importância:

- declarar às crianças quantas atividades serão escolhidas;
- que a dinâmica do Jogo Democrático permita chegar a um resultado claro;
- que o resultado seja rigorosamente respeitado.

Se, por qualquer razão, na fase de organização das atividades, for necessário adiar ou acrescentar qualquer atividade, esta alteração deverá ser negociada com a Alcateia.

ORGANIZAÇÃO, PROJETO E PREPARAÇÃO DE ATIVIDADES

Este é o momento de elaboração do calendário e da definição dos principais objetivos das atividades.

Depois são ajustados os demais elementos do planejamento, tais como: compartilhar as responsabilidades, levantamento de recursos, duração de cada atividade, etc.

O êxito das atividades depende da habilidade com que são organizadas, projetadas e preparadas. Deve haver um equilíbrio entre as atividades fixas e as variáveis, entre as de curta duração e as de longa duração.

• **Organização**

Organizar as atividades é elaborar o calendário do Ciclo de Programa, dispondo as atividades escolhidas com equilíbrio, considerando a distância entre atividades que exigem maior investimento financeiro e o período de provas escolares, entre outras variáveis que possam promover dificuldades na realização das atividades.

• **Elaboração do calendário**

- Identificar finais de semana e feriados;
- Anotar as atividades nacionais, regionais, setoriais e de grupo de que a Alcateia pretende participar;
- Analisar o tempo necessário para realizar as atividades variáveis selecionadas;
- Determinar a duração do Ciclo de Programa
- Colocar no calendário as atividades variáveis selecionadas, primeiramente as de maior duração;
- Completar com as reuniões normais, os cursos da chefia, as reuniões com pais,...

• **Projeto e preparação das atividades**

As atividades são preparadas sempre com antecedência compatível à sua complexidade.

Os acampamentos, as campanhas, campeonatos, atividades de Setor em geral são atividades mais complexas e exigem um período maior para elaboração do projeto (planejamento) e de preparação (confecção dos materiais, compras e demais providências).

Mas, por mais simples que seja uma atividade ela deve ser planejada e preparada com antecedência para evitar improvisações que quase sempre não produzem bons resultados.

EXECUÇÃO E AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES

• **Execução das atividades**

A realização das atividades é a parte mais importante do Ciclo de Programa.

Nesta fase cada um assume seu papel: os jovens participam, se divertem e aprendem, enquanto que os escotistas aplicam a atividade. Todos os escotistas participam, colaboram e se envolvem em suas diferentes tarefas. Enquanto um dirige a atividade os demais dão apoio, observam o desempenho dos jovens e prestam atendimento individual para aqueles que estão agindo fora do planejado. Os escotistas auxiliam na motivação e ajudam a manter o foco e o ritmo da atividade.

Segurança é fator prioritário. Antes de iniciar a atividade deve-se verificar se todas as condições de segurança pré-estabelecidas estão mantidas. Qualquer alteração nestas condições deve ser motivo de uma reavaliação. Outros requisitos também devem ser verificados, pois a falta de um material ou local adequado compromete os resultados.

A disciplina é voluntária, assumida e vivida livremente, porém é necessária para a segurança e para que todos aproveitem ao máximo a atividade. Os jovens devem entender que os principais beneficiários são eles mesmos.

Excesso de disciplina prejudica o desenvolvimento dos jovens. A educação pelo temor foi condenada por Baden Powell desde a origem do ME. Uma conduta inadequada que se repete ou persiste, apesar das recomendações dos Escotistas, deve ser analisada em profundidade, pois geralmente existe uma causa que a desencadeia. O diálogo com o jovem pode auxiliar a identificar esta causa e servir como ponto de início de uma transformação de comportamento. Esse diálogo deve ser feito sempre em particular e depois da atividade. Nunca exponha o jovem a uma reprimenda pública para não constrangê-lo e evitar reações e consequências indesejáveis.

• **Avaliação das atividades**

Todas as atividades no ME são realizadas visando atingir objetivos, que devem ser fixados previamente e avaliados após sua execução.

Atividades fixas com objetivos conhecidos por todos podem ser avaliadas de maneira informal. Por exemplo, as cerimônias de abertura no Grupo, que são atividades fixas não estão do agrado dos jovens. Uma pesquisa específica

observa que eles não gostam de discursos e avisos demorados, que surpresas rápidas e divertidas são bem aceitas. A Seção faz as modificações e após uma série de cerimônias de abertura volta a fazer uma nova pesquisa para ver a aceitação (ou não) das mudanças.

Atividades variáveis, devido a sua variedade de conteúdos, devem ter seus objetivos negociados com os jovens e registrados formalmente por escrito para orientar a avaliação após sua realização.

AValiação DA PROGRESSÃO PESSOAL

Todas as atividades devem permitir à criança perceber que está vivenciando experiências que a levam a progredir.

Sendo que, na educação não-formal, a melhor maneira de avaliar é por observação, acompanhar o desenvolvimento das crianças implica em observar a sua participação nas atividades, que pode revelar o seu interesse, as suas habilidades, os seus conhecimentos, o seu comportamento.

No final da atividade também é possível colher informações sobre essa participação, por meio de auto avaliação, pelos depoimentos de seus pares e dos observadores externos.

Assim, ao final do Ciclo de Programa, depois de várias atividades em que se acumulou informações sobre o desenvolvimento da criança, os escotistas poderão chegar a uma conclusão sobre a conquista das competências pela criança.

VANTAGENS DO CICLO DE PROGRAMA

A vida da Alcateia é uma sucessão de Ciclos de Programa. A articulação entre as fases, principalmente entre a última fase de um ciclo e a primeira do ciclo seguinte é fundamental para garantir a continuidade do processo sem interrupções.

A avaliação que se faz do ciclo recém-terminado é subsídio para o diagnóstico do ciclo a ser iniciado e, portanto, deve ser extremamente realista e sincera. Qualquer falha não percebida corre o risco de ser repetida. Uma boa avaliação aponta caminhos que podem nos levar a melhorar sempre as nossas atividades.

Utilizar o Ciclo de Programa dá aos jovens a oportunidade de exercitar a vida democrática, aprender a defender a sua opinião, respeitar e valorizar a opinião alheia, tomar decisões e adquirir a capacidade de organização.

E, para os escotistas, é uma ferramenta que os ajuda a planejar e avaliar constantemente o seu trabalho, resultando em maior eficácia e coerência com a proposta educativa do Movimento Escoteiro.

EXERCÍCIOS

1) Faça um diagnóstico de sua Alcateia respondendo às seguintes questões:

QUANTO AOS ADULTOS

- A alcateia conta com número ideal de escotistas? (um para cada 6 lobinhos)
- Todos os escotistas já fizeram cursos? Em qual nível de formação estão?
- Os escotistas são freqüentes às reuniões?
- Os escotistas participam de outras atividades de formação?
- Os escotistas desempenham seu papel de maneira eficaz: têm atitudes de educador, dispõem de tempo, têm paciência, são afetuosos com as crianças e têm entusiasmo pelo trabalho que realizam?
- Os escotistas reúnem-se para planejar e programar as atividades? Com que freqüência?
- Os pais participam efetivamente da vida da alcateia?

- Os pais colaboram nas atividades?
- Os pais aparecem quando solicitados?
- Os pais conhecem o trabalho que fazemos na alcateia?
- Os pais dão suporte para as despesas da alcateia?

QUANTO ÀS ATIVIDADES

- Existe equilíbrio entre as atividades fixas e variáveis?
- As atividades fixas são significativas para os lobinhos?
- As atividades variáveis que temos realizado têm sido desafiantes? (contêm desafios proporcionais à capacidade das crianças e as estimulam a se superar)

- As atividades variáveis que temos realizado têm sido úteis? (desencadeiam experiências que levam à efetiva aprendizagem)
- As atividades variáveis que temos realizado têm sido recompensantes? (produzem a sensação de que conquistaram algo ou dela tiraram algum proveito ou satisfação)
- As atividades variáveis que temos realizado têm sido atraentes? (despertam o desejo de realizá-las)
- As atividades oferecem desenvolvimento equilibrado para meninos e meninas, nas diversas Áreas de Desenvolvimento?
- O princípio da progressividade está presente em nossas atividades?
- Existe equilíbrio entre atividades na sede e fora dela?
- Temos promovido razoáveis oportunidades de vida ao ar livre?

QUANTO À VIDA DE GRUPO DA ALCATÉIA

- Nas atividades as crianças aprendem fazendo?
- A vida em equipe está presente na alcatéia?
- Na alcatéia vive-se a lei e a promessa?
- Há compromisso com o serviço? (boas ações)
- Educa-se pelo jogo?
- O marco simbólico do Ramo Lobinho faz parte do dia-a-dia da alcatéia?
- O fundo de cena reflete-se na vida de grupo da Alcatéia?
- Usamos as histórias da Jângal para orientar valores e exemplificar ações?

QUANTO À PROGRESSÃO PESSOAL DOS LOBINHOS

- Estamos atentos ao desenvolvimento pessoal de cada menino ou menina?
- Promovemos realmente o desenvolvimento pessoal com orientação individual?
- Observamos os diferentes tipos de conduta nos lobinhos: saber, saber fazer e saber ser?
- Estamos conseguindo fazer com que as crianças conquistem, progressivamente, os comportamentos previstos nos objetivos?
- Registramos sistematicamente as conquistas das crianças?
- Estimulamos a conquista de especialidades e da Insígnia Mundial de Conservacionismo?
- Estamos atentos à obtenção do Cruzeiro do Sul?

2) Em equipes, elabore o planejamento de um Ciclo de Programa, considerando o DIAGNÓSTICO feito.

ÊNFASE - Diante do diagnóstico, defina a ênfase educativa para o Ciclo:

PRÉ- SELEÇÃO DAS ATIVIDADES - Imagine 6 atividades adequadas para trabalhar a ênfase que você definiu:

PROPOSTA DAS ATIVIDADES - Sugira uma maneira interessante de fazer a proposta das atividades:

ESCOLHA DAS ATIVIDADES - Crie uma dinâmica diferente para a escolha das atividades (Jogo democrático):

3) Com base no Plano Anual da Alcatéia abaixo, planeje o Calendário do Ciclo de Programa:

PLANO ANUAL DA ALCATEIA

Janeiro		Fevereiro		Março	
	Férias	7	Indaba Grupo	6	
		14	Início das atividades	13	
		21		20	
		28		27	

Abril		Maio		Junho	
3		1		5	Ação Ecológica - Grupo
4		2	Caçada (atividade distrital)	12	
10		8		19	
17		15		20	
24		22		26	Aniversário do GE
		29			

Julho		Agosto		Setembro	
	Férias	7		4	
		14		7	Desfile cívico
		21		11	
		28		18	Ação Comunitária - Grupo
				25	

Outubro		Novembro		Dezembro	
2		6		4	
4	Atividade comemorativa do Dia do Lobinho	13	Acampamento de grupo	11	Encerramento do ano
9		14	Acampamento de grupo		
16		15	Acampamento de grupo		
23		20			
30		27			

CALENDÁRIO DO CICLO DE PROGRAMA

____ / ____ / ____ a ____ / ____ / ____

Dia	Atividade	Dia	Atividade

PLANEJAMENTO MACRO DAS ATIVIDADES PESSOAIS DAS CRIANÇAS E DAS ATIVIDADES DA ALCATEIA

Data	Tipo de atividade	Caminho do Integrar	Caminho do Descobrir e Rastrear	Caminho do Caçar e das Estrelas	Especialidades	Insígnias de Interesse Especial	Previsões Cerimônias
Exemplo	Excursão	A1	F4 - F10 – E1	F20 – F22	Excursão	IMMA – Sentindo a natureza	Integração do lobinho xxxxx

Data	Tipo de atividade	Caminho do Integrar	Caminho do Descobrir e Rastrear	Caminho do Caçar e das Estrelas	Especialidades	Insígnias de Interesse Especial	Previsões Cerimônias



CICLO DE PROGRAMA

É uma ferramenta de planejamento participativo, no qual se diagnostica o estado atual da Tropa, se programam mudanças e ajustes para o futuro, se executa esse programa e se avalia seus resultados. Por participativo entende-se uma sistemática que se preocupa em valorizar a opinião e os desejos de todos os envolvidos, no caso os jovens e suas patrulhas. A equipe de Escotistas e os jovens organizam tudo o que acontece na vida do grupo, como as atividades de patrulha e da Tropa, as atividades fixas e variáveis... E, como acontece com toda ferramenta, sua habilidade em aplicá-la irá melhorando à medida que utiliza.

Através de fases sucessivas do ciclo de programa se prepara, desenvolve e avalia um conjunto de atividades, ao mesmo tempo em que se analisa a forma em que se aplica o Método Escoteiro e se observa e reconhece o crescimento pessoal dos jovens.

As fases do ciclo descrevem uma sequência lógica que facilitará o desenvolvimento de uma atividade permitindo atender opiniões e gostos dos jovens, atendendo a proposta educativa do Movimento Escoteiro. No ramo Escoteiro o ciclo de programa tem as seguintes fases;

1. Conclusão da avaliação pessoal, diagnóstico da Tropa e pré-seleção de atividades;
2. Proposta e seleção de atividades;
3. Organização, planejamento e preparação de atividades;
4. Desenvolvimento e avaliação de atividades e acompanhamento da progressão pessoal.

PRÁTICA DO CICLO DE PROGRAMA NO RAMO ESCOTEIRO

Uma das características do ciclo de programa no Ramo Escoteiro é que os jovens começam a aumentar gradativamente a intensidade de sua participação nas escolhas, através dos conselhos de Patrulhas, Corte de Honra e Assembléia de Tropa.

Quando estiver chegando ao final de um Ciclo de Programa oriente para que as Patrulhas façam reunião do Conselho de Patrulha, com o propósito de realizar um diagnóstico de patrulha e da tropa e formular ideias de atividades.

Logo após os Conselhos de Patrulha deve ser marcada uma reunião da Corte de Honra, especialmente

para realizar o diagnóstico da Tropa, fixar um ênfase, pré-selecionar atividades e para isso os monitores usarão o que foi concluído nos seus respectivos Conselhos de Patrulha.

Em seguida, em outro Conselho de Patrulha, preferencialmente realizado durante a semana, as patrulhas analisam as conclusões da Corte de Honra, principalmente qual a ênfase e que atividades para a Tropa foram pré-selecionadas. As patrulhas podem fazer outras sugestões ou alterações nas idéias apresentadas. Nesta mesma reunião a Patrulha também define as atividades próprias que vai realizar no próximo ciclo.

De acordo com o sistema previamente planejado, as ideias serão preparadas em uma proposta final de atividades variáveis, que será levada ao Jogo Democrático para a escolha final pela Tropa.

A Assembléia de Tropa é então convocada para, através de um Jogo Democrático, escolher quais, dentre as atividades variáveis sugeridas devem ser realizadas. No Jogo Democrático, de maneira divertida e participativa, serão escolhidas atividades variáveis para o próximo Ciclo de Programa. O jogo democrático pode ser temático, simulando uma campanha política, uma feira, um tribunal de juri, entre outros.

Feito o jogo e a escolha, os outros procedimentos são administrativos, e acontecerão na reunião da Corte de Honra, quando, considerando as atividades variáveis da Tropa e as atividades fixas, mais aquilo que está no calendário anual do Grupo Escoteiro, e também as atividades de patrulha, será montado o calendário do próximo ciclo.

Finalmente, o Calendário será aprovado na Assembléia de Tropa e passa a ser executado.



Para saber mais sobre as características do Ciclo de Programa, específicas em cada ramo, consulte:

*Manual do Escotista – Ramo Escoteiro
Escotistas em Ação – Ramo Escoteiro*



CICLO DE PROGRAMA

É uma ferramenta de planejamento participativo, pois se preocupa em valorizar a opinião e os desejos dos jovens e suas patrulhas, no caso os beneficiários deste Programa, sem deixar de considerar os Escotistas da seção. O diagnóstico do estado atual da Tropa, as mudanças previstas para o futuro, a execução de um programa de atividades e a avaliação dos resultados alcançados completam o Ciclo, todo ele realizado com participação pró-ativa dos seniores e guias.

A equipe de Escotistas e os jovens organizam tudo o que acontece na vida da Tropa, como as suas atividades e projetos, sejam de patrulha e ou da Tropa. E, como acontece com toda ferramenta, sua habilidade em aplicá-la irá melhorando à medida que é utilizada.

Um ciclo de programa tem 4 fases sucessivas:

FASE 1. Conclusão da avaliação pessoal, Diagnóstico de Tropa, ênfase do ciclo e pré-seleção de atividades

FASE 2. Proposta e seleção de atividades e projetos

FASE 3. Organização e preparação de atividades e projetos

FASE 4. Desenvolvimento e avaliação de atividades e projetos além do acompanhamento da progressão pessoal dos jovens

A fase 4 ocupa a maior parte do tempo disponível em um ciclo e as fases 1, 2 e 3 não implicam uma interrupção nas atividades para que a Tropa se dedique exclusivamente “a planejar”. Elas não se desenvolvem como atividades específicas, mas junto às outras atividades que já estejam acontecendo na Tropa.

A duração de um ciclo de programa é variável, podendo chegar a 4 ou 6 meses. Durante um ano se desenvolvem dois ou três ciclos de programa, não necessitando ter sempre a mesma duração. É a Corte de Honra que determina a duração de cada ciclo, de acordo com sua experiência, com a realidade da Tropa, com o calendário de atividades fixas e com o tipo de atividades e projetos selecionados pelos jovens, sendo este último fator o que mais influencia a duração de um ciclo. É importante lembrar que a duração pode ser alterada durante o decorrer do mesmo. Essa flexibilidade possibilita ajustar a programação a circunstâncias imprevistas e a necessidades que possam surgir.

As fases do ciclo descrevem uma sequência lógica que facilitará o desenvolvimento de uma atividade permitindo atender opiniões e gostos dos jovens, atendendo a proposta educativa do Movimento Escoteiro.

RESUMO DO DESENVOLVIMENTO DE UM CICLO DE PROGRAMA

TEMPO	ATIVIDADES
1ª semana	<p>Conselhos de Patrulha:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fazem um diagnóstico da patrulha e da Tropa. • Fazem sugestões para atividades de patrulha e atividades e projetos para a Tropa.
	<p>Corte de Honra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elabora o diagnóstico da Tropa. • Define a ênfase para o Ciclo de Programa. • Pré-seleciona as atividades e projetos da Tropa para o próximo Ciclo de Programa para apreciação da Assembleia de Tropa. • Monta o calendário para o próximo ciclo, reservando as datas disponíveis para as atividades que serão decididas na Assembleia de Tropa. • Apresenta a ênfase, o calendário e as atividades pré-selecionadas à Assembleia de Tropa.

2ª semana	Assembleia de tropa: <ul style="list-style-type: none"> • Decide as atividades e projetos que serão realizados pela Tropa durante o Ciclo de Programa. • Aprova o Calendário para o próximo Ciclo de Programa.
	Corte de Honra: <ul style="list-style-type: none"> • Organiza a divisão de tarefas para a implementação do Calendário da Tropa.
	Desenvolvimento e avaliação de atividades e projetos <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento de atividades e projetos • Aquisição de competências • Avaliação de atividades e projetos • Avaliação da progressão pessoal

DIAGNÓSTICO E ÊNFASE EDUCATIVA

Para fazer um bom diagnóstico da seção, são analisadas as atividades realizadas, a aplicação do Método Escoteiro, o relacionamento entre os jovens, o controle do desenvolvimento pessoal dos jovens em todas as áreas, a conquista das etapas, insígnias e especialidades, a frequência, o entusiasmo e a qualidade da vida de grupo da seção.

O que chamamos de ênfase é a questão principal apontada pelo diagnóstico e que deve receber tratamento prioritário no ciclo. Vejam os três exemplos abaixo:

DIAGNÓSTICO	ÊNFASE
Os jovens estão satisfeitos com as atividades da Tropa. Há equilíbrio entre atividades fixas e variáveis e todas as áreas de desenvolvimento são atendidas.	Manter a atratividade e incrementar a variedade de atividades.
A vida das patrulhas é pouco intensa, há falta de comprometimento e interesse dos seniores e guias.	Fortalecer o espírito de patrulha, suas tradições, seus encargos, incrementar o torneio interpatrulhas e melhorar a formação dos Monitores e Submonitores. Ampliar a participação dos jovens nas decisões da Tropa.
Há falta de interesse pela conquista de especialidades.	Estimular a criação de Equipes de Interesse voltadas para o tema de Especialidades que despertem maior interesse dos jovens.

Definida a ênfase educativa, se inicia a pré-seleção das atividades variáveis que serão propostas para que sejam realizadas no Ciclo de Programa. Todas as atividades sugeridas pelos Conselhos de Patrulhas são encaminhadas para a Corte de Honra que pré-selecionará aquelas que guardem coerência com a ênfase e irão contribuir para a conquista de competências em todas as áreas de desenvolvimento.

SELEÇÃO DE ATIVIDADES

Todas as propostas oriundas da pré-seleção de atividades citada acima, são submetidas finalmente a decisão da seção durante uma assembleia de tropa, que selecionará as atividades que serão desenvolvidas durante o Ciclo de Programa, através de votação de todos os jovens. Ao final, algumas atividades não serão selecionadas, seja por falta de interesse da maioria, tempo, etc. Nesse momento aparece uma boa oportunidade para se incentivar a formação de equipes de interesse e atividades de patrulha. Leia mais sobre equipes de interesse na página 198 do Manual do Escotista do ramo Sênior.

ORGANIZAÇÃO

Este é o momento em que são determinadas de maneira concreta o que os jovens irão realizar, seja em equipe ou a seção, conforme a necessidade. O calendário é elaborado e os objetivos das atividades são estabelecidos.

Definidos os objetivos, são ajustados os demais elementos do planejamento, tais como: compartilhar as responsabilidades, levantamento de recursos, duração de cada atividade, etc.

DESENVOLVIMENTO

Nesta fase cada um assume seu papel; os jovens desenvolvem a atividade e os escotistas desempenham um papel educativo de observação, apoio e orientação.

AValiação

Esta fase encerra o ciclo de programa, onde se comparam os objetivos da atividade com os resultados alcançados. Esta avaliação se realiza da mesma forma que a elaboração do ciclo de programa.

AS VANTAGENS DO CICLO DE PROGRAMA

Utilizar o Ciclo de Programa dá aos jovens à oportunidade de:

- Aprender a ter uma opinião, a expressá-la e a tomar decisões que sejam aderentes com essa opinião;
- Exercitar mecanismos de participação que lhes ensine a respeitar e valorizar a opinião alheia;
- Aprender a elaborar um projeto, apresentá-lo e a defendê-lo;
- Adquirir a capacidade de organização e desenvolver habilidades de negociação.

As distintas fases de um ciclo de programa articulam distintos momentos e instâncias que permitem aos jovens participar e exercitar a vida democrática.



Para saber mais sobre as características do Ciclo de Programa, consulte o capítulo 8 do Manual do Escotista – Ramo Sênior



ANOTAÇÕES



CICLO DE PROGRAMA

O ciclo de programa é um processo pelo qual o Clã prepara, desenvolve e avalia atividades e projetos, ao mesmo tempo em que observa, avalia e reconhece o crescimento pessoal dos jovens. É um instrumento de planejamento participativo que, nas fases sucessivas, articula o programa e permite organizar o apoio aos jovens para que estes conquistem competências por intermédio da realização de atividades e projetos, construindo a partir daí seu Plano de Desenvolvimento Pessoal. Por participativo, entende-se uma sistemática que se preocupa em valorizar a opinião e os desejos de todos os envolvidos, no caso os jovens. Eles exercitam mecanismos de participação que consideram a sua opinião e que também lhes ensinam a respeitar e valorizar a opinião alheia. Desenvolvem capacidades de organização, negociação e execução.

FASES DO CICLO DE PROGRAMA

São três fases sucessivas e estão articuladas umas com as outras, de maneira que cada uma é sequência da anterior e se prolonga na seguinte. Da mesma forma um ciclo termina com o início do outro.



1. PRIMEIRA FASE: AVALIAÇÃO DA PROGRESSÃO PESSOAL E DECISÕES SOBRE ATIVIDADES E PROJETOS

- Cada pioneiro faz sua auto-avaliação e determina quais as competências que deseja desenvolver no ciclo que irá se iniciar. É uma tarefa individual que pode ser compartilhada com o Clã, com o escotista encarregado do seu acompanhamento e com as pessoas que achar interessante.
- De acordo com as competências que deseja conquistar, o pioneiro lista as atividades individuais que espera realizar e atividades e projetos que gostaria que a equipe ou o Clã colocasse em prática.
- No Conselho de Clã os jovens compartilham suas reflexões pessoais e relatam suas sugestões de atividades e projetos para o Ciclo de Programa que se inicia.
- Irão surgindo iniciativas a serem realizadas pelo Clã que podem complementar, integrar ou modificar os projetos individuais. Como parte do mesmo processo, é provável que apareçam iniciativas mais ambiciosas para serem implementadas por todo o Clã.
- Feitas as negociações, esta etapa se encerra com o acordo sobre as atividades e projetos do Clã que serão apresentados à COMAD.
- É possível que, durante as reflexões e discussões, surjam elementos para fazer um diagnóstico do funcionamento do Clã. Se os jovens acharem conveniente, também podem incluir estes dados em sua apresentação à COMAD do Clã.
- De posse de todas as sugestões e do conteúdo do diagnóstico do Clã, a COMAD elabora uma proposta de atividades e projetos que submeterá à consideração do Conselho de Clã.
- A primeira fase encerra-se com a decisão do Conselho de Clã sobre a proposta de atividades, projetos e ênfase para aquele Ciclo.

2. SEGUNDA FASE: DEFINIÇÃO E PREPARAÇÃO DE ATIVIDADES E PROJETOS

- A COMAD do Clã organiza as atividades e projetos (programação) num calendário que determinará a duração do ciclo.
- Uma vez aprovado o calendário pelo Conselho de Clã, a COMAD incentiva a formação de Equipes de Interesse que sejam necessárias para a realização de atividades e projetos de longa duração no ciclo que se inicia.
- Identifica e convida especialistas que serão necessários, recorrendo à rede de contato do Clã.
- Identifica os conhecimentos e habilidades que serão necessárias adquirir pelos jovens e oferece-os a quem manifeste interesse em obtê-los, a menos que já coincidam com as escolhidas pelos jovens. Isto pode determinar novos ajustes nos Projetos Pessoais.
- Definem-se atividades e projetos, seus componentes e a interação existente entre eles. A definição de atividades ou projetos comuns do Clã é realizada pela COMAD ou pela respectiva Equipe de Interesse, com o apoio dos Pioneiros que participam na atividade ou no projeto.
- Definida a atividade, ela é preparada para ser realizada em data determinada no calendário de programação do Clã.

3. TERCEIRA FASE: DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES E PROJETOS

- Desenvolvem-se ao mesmo tempo atividades e projetos individuais, das Equipes de Interesse e do Clã.
- Cada pioneiro realiza as atividades e projetos individuais com apoio de sua Equipe, dos especialistas, e a assessoria dos escotistas.
- As Equipes de Interesse realizam as atividades com autonomia, sob a direção do respectivo responsável com o apoio dos escotistas e a coordenação e supervisão da COMAD do Clã.
- Todas as iniciativas, tanto as individuais quanto as coletivas, ocorrem paralelamente e entrelaçadas constituindo harmonicamente a programação daquele ciclo. É de responsabilidade da COMAD o ajuste entre

as atividades individuais, as de equipe e os projetos comuns, através do acompanhamento semanal do desenvolvimento do programa previsto no calendário.

- Avaliam-se as atividades e projetos segundo o nível de cumprimento dos objetivos previamente determinados.

DURAÇÃO DO CICLO DE PROGRAMA

No Ramo Pioneiro, o ciclo de programa tem uma duração aproximada de 6 meses, de forma que, em um ano, pode-se realizar 2 ciclos. No entanto é o Conselho De Clã que determina a duração de cada ciclo, de acordo com sua experiência, a realidade do Clã e o tipo de atividades e projetos escolhidos.

CARACTERÍSTICAS DO CICLO DE PROGRAMA DO RAMO PIONEIRO

Produto da gestão coletiva do Clã, o ciclo de programa do Ramo Pioneiro tem diferenças comparando com os demais Ramos. As principais diferenças são as seguintes:

- É menos estruturado que nos Ramos anteriores e deixa muitos procedimentos para a decisão do Conselho de Clã.
- Tem apenas três fases, enquanto que no Ramo Lobinho tem cinco e nos Ramos Escoteiro e Sênior tem quatro. Ao mesmo tempo, em cada fase apresenta menos “passos”.
- Substitui os meios lúdicos como os “jogos democráticos” por maiores reflexões e análises, o que obedece ao tipo de pensamento dos jovens nesta idade.
- Como parte do processo de individualização, coloca-se ênfase na avaliação pessoal dos jovens, iniciando a partir deles e não do diagnóstico do Clã, mesmo sabendo que há espaço para o diagnóstico.
- Os escotistas não pré-selecionam atividades, mas sugerem ideias, tanto em momentos informais como no Conselho de Clã, ao formalizar a proposta e ao organizar o calendário.
- A ênfase é um resultado da Avaliação da Progressão Pessoal e das atividades e projetos que se desenvolvem em apoio aos objetivos dos jovens.

PLANEJANDO ATIVIDADES AO AR LIVRE

EXCURSÕES, JORNADAS, BIVAQUES, ACAMPAMENTOS E ACANTONAMENTO

EXCURSÕES

Atividade de passeio que pode ter por objetivo a recreação, confraternização, formação técnica, pesquisa, informação, visita, cultura, etc, fora do local de residência.

Pode ser de um ou vários dias. O deslocamento pode ser por meio de caminhada, bicicleta, ônibus, barco ou qualquer combinação destes e outros meios de transporte.

A PROGRAMAÇÃO DE UMA EXCURSÃO

Características

Normalmente se inicia de manhã e termina ao entardecer (EXCURSÃO) ou termina no outro dia (PERNOITE). O percurso a pé a ser desenvolvido deve ser de acordo com o nível de desenvolvimento dos jovens e o Ramo ao qual eles pertencem.

Deve ter um planejamento prévio pela Chefia, podendo nas tropas ter a participação da Corte de Honra em determinadas ocasiões, dando sugestões de locais assim como podendo sugerir as atividades a serem desenvolvidas

Exemplo de Programação de uma Excursão:

LOCAL: Pedra Bonita		
Hora	Atividade	Responsável
07:00	Encontro na sede	
07:15	Saída	
08:45	Chegada ao Alto da Boa Vista	
	Início da caminhada	
	Jogo: A missão secreta	
09:30	Início da caminhada para Pedra Bonita	
	Chegada à nascente	

	Descanso	
	Jogo: O Mensageiro	
11:45	Chegada a Pedra Bonita	
	Avisos	
	Almoço	
	Atividade Técnica: Bússola Vista panorâmica Orientação relógio Orientação pelo sol Grande jogo de tocaia: Ver sem ser visto Canção: Excursionando	
15:00	Descida	
15:30	Retorno	
17:00	Chegada prevista na sede	

Como podemos observar excursão deve ser programada de forma diferente de uma reunião rotineira de sede, numa sequência de jogos e atividades, sem que haja a rigidez dos horários pré-determinados.

JORNADAS

Uma jornada também é tipo excursão, uma expedição em área não urbana, usualmente feito a pé, mas que também pode ser feita por meio de locomoção não motorizada. A palavra "jornada" é definida como atividade de um dia, e no Movimento Escoteiro ela normalmente está ligada à aplicação de conhecimentos técnicos.

BIVAQUES

Bivaques: são atividades de campo em que o pernoite é realizado em abrigo construído, e não em barracas. É mais usada com o Ramo Sênior, embora possa ser também usada no Ramo Escoteiro. Depende de

treinamento prévio, boas condições de tempo e material disponível. Em alguns lugares do Brasil se entende bivaque como uma atividade no campo sem pernoite, semelhante a uma excursão.

ACAMPAMENTOS

Uma das atividades mais interessantes que se realiza! Sair da sede e entrar em contato com a natureza durante alguns dias é uma experiência que realmente motiva. No acampamento colocam-se em prática todas as técnicas escoteiras, mateiras e de segurança, ou seja, tudo aquilo que se pratica na sede.

- Acampamento de final de semana: é o acampamento ou excursão de dois dias de duração, geralmente ocorrendo no mínimo um a cada ciclo de programa.
- Acampamentos de média duração: é a atividade onde aproveitando um final de semana prolongado, ou as férias escolares de meio do ano, devendo durar de 3 a 5 dias.
- Acampamentos volantes: neste tipo de acampamento, a Tropa Escoteira ou Sênior sai em excursão ou jornada, porém, em pontos pré-determinados, para armar as barracas e a cozinha do acampamento. Para isso deverão ter ciência de que todo material da atividade deverá estar condicionado nas mochilas.
- Acampamentos de longa duração: é uma atividade desenvolvida durante mais de uma semana, geralmente ocorridas durante as férias de verão. É preciso considerar que este acampamento deve ter toda a estrutura de um acampamento de média duração. Durante o desenrolar destes acampamentos, cada Seção deve realizar, pelo menos uma vez, uma excursão para fora do local em que a Seção está acampada. Não se trata de um passeio, e por isso, deve ter uma fonte de conteúdo de exploração da natureza e observação do meio ambiente, conhecimento da região e de seus habitantes e, evidentemente, uma dose equilibrada de esforço físico.

As atividades de campo exigem cuidados especiais com a segurança e os participantes são onerados com custos de transporte e alimentação. Estes fatores exigem objetivos bem definidos, planejamento e execuções eficazes.

Deve-se partir para um acampamento somente após ter certeza de se estar empreendendo uma atividade de

bom nível, segura e com os recursos humanos e materiais necessários.

Objetivos do acampamento

Os objetivos dos acampamentos são determinados a partir das necessidades individuais dos jovens que compõe a Seção. O desejo dos jovens em relação ao “que fazer” e “onde fazer” é debatido no Sistema de Participação, procurando buscar sempre as informações geradas no início do ciclo de programa.

Atividades de um acampamento

Atividades de rotina:

- Inspeção, bandeira, oração, avisos, procedimentos de chegada e saída do acampamento, montagem e desmontagem das instalações, higiene, alimentação, repouso, instruções sobre o uso do local e procedimentos de segurança;
- Atividades específicas: Contato com a natureza, especialmente em locais desconhecidos ou de rara beleza;
- Prática das habilidades treinadas nas reuniões de sede e reuniões especiais;
- Oportunidades para a conquista das competências, Insígnias de Interesse Especial e especialidades;
- Prática de atividades de campismo (barraca, cozinha, etc.);
- Realização de jogos de duração maior que os realizados na sede;
- Realização de atividades e jogos noturnos.

Treinamento para acampamentos

As reuniões de sede que precedem os acampamentos devem criar oportunidades para os escoteiros receberem as instruções sobre as técnicas de acampamento e técnicas específicas que serão empregadas na programação. Se um dos objetivos do acampamento é utilizar bússola, o treinamento sobre o assunto deve ser feito em reuniões, desta forma temos mais garantias de que os jovens irão aproveitar a atividade.

Autorizações para realizar acampamentos

Os responsáveis devem autorizar o grupo escoteiro a levar o(a) menor de idade ao acampamento.

O escotista é o responsável pela atividade, e deve verificar a programação e os cuidados com a segurança. Somente após criteriosa verificação, a solicitação de autorização deve ser encaminhada à diretoria do grupo escoteiro.

Pais

As Seções devem enviar, com antecedência de 15 dias, uma circular aos pais ou responsáveis contendo:

- Informações sobre as principais características da atividade:

- a) Local onde a atividade será realizada;
- b) Data, hora e local da saída e chegada;
- c) Meio de transporte a ser utilizado;
- d) Valor da taxa;
- e) Croqui de acesso para emergências;
- f) Adultos responsáveis pela atividade.

- Autorização dos pais ou responsáveis contendo:

- a) A identificação da atividade (local, data e hora da partida e chegada);
- b) A Seção que vai realizar a atividade;
- c) O nome do jovem;
- d) Informações sobre o estado de saúde do jovem (limitações físicas ou medicamento que está utilizando);
- e) Telefone/ endereço da família para contato de emergência.

A autorização deve ser devolvida assinada pelos pais ou responsáveis para a Seção com antecedência de sete dias.

Grupo escoteiro

A Seção deve solicitar autorização para a diretoria do grupo com pelo menos 15 dias de antecedência. A solicitação deve conter as seguintes informações:

- A Seção que vai realizar a atividade;
- A quantidade de jovens que vão participar da atividade;

- Local onde a atividade será realizada;
- Data, hora e local da saída e chegada;
- Meio de transporte a ser utilizado;
- Valor da taxa;
- Croqui de acesso para emergências;
- Adultos responsáveis pela atividade;
- Esquemas de segurança;
- Esquemas de emergência;
- Programação.

Logística para realizar acampamentos

- Os escotistas da Seção devem visitar o local onde será realizado o acampamento, visando avaliar se a área é apropriada para os objetivos pretendidos e se oferece segurança, e ainda se o proprietário / responsável pelo local concorda que a atividade seja realizada e quais as restrições ou limitações que devem ser obedecidas.

- O ideal é que a autorização para o uso do local seja feita por escrito para evitar imprevistos na hora da atividade. Esta autorização pode ser dispensada quando o proprietário reside no local.

- Determinar qual o transporte mais adequado (ônibus de linha, ônibus alugado ou o carro dos pais).

- Verificar se os materiais de campo estão em boas condições de uso.

- Verificar se o cardápio foi corretamente dimensionado.

ACANTONAMENTOS

A principal diferença entre o acantonamento e o acampamento é que no acantonamento dorme-se em barracas. Enquanto no acantonamento dorme-se em área coberta, tais como em galpões, ginásios, casas, etc., sendo que as demais atividades podem ocorrer normalmente como em um acampamento, conforme programação planejada.

Objetivos

Os acantonamentos dão oportunidade para que os jovens pensem, façam e aprendam coisas por eles mesmos a exemplo dos acampamentos. É o lugar ideal para que o jovem ponha em prática o conceito de “descobrir aprendendo”.

A sociabilidade é altamente exercitada, pois em um acantonamento eles aprendem a conviver em comunidade, repartir e respeitar, além de travarem mais profundamente a amizade que deve haver entre os membros da seção.

A participação dos jovens no planejamento e execução das atividades

O sucesso da programação da Seção é consequência da aplicação correta do Sistema de Patrulhas, envolvendo jovens e Chefes num trabalho integrado e progressivo desde a Alcateia até o Clã.

No processo educacional escoteiro, os jovens são incentivados a participar do planejamento e da execução das atividades. A participação é progressiva, compatível com a idade e experiência dos jovens.

Os jovens da Tropa Escoteira são incentivados a contribuir com o planejamento e execução das atividades, sugerem atividades através de jogo democrático, escolhem métodos a serem empregados, executam grande parte e avaliam.

É responsabilidade do Chefe treinar os jovens para aplicar o Sistema de Patrulha. Este treinamento deve levar em consideração as características da Seção e o grau de maturidade dos jovens.

Em Seções recém-criadas, ou com jovens no início de seu treinamento, a Chefia necessita exercer um papel maior, suprimindo a falta de experiência dos jovens. À medida que os jovens adquirirem experiência, a Chefia deve delegar ao jovem de acordo com as suas condições de realizar com sucesso (dentro de padrões de segurança e segundo os Princípios do Movimento Escoteiro).

Resumo do planejamento

Sem dúvida a atividade mais esperada pelos jovens é baseada em viver uma grande aventura como dormir fora de casa, viajar, conhecer novos lugares, conviver o “dia a dia” com seus companheiros. Aos escotistas da Seção requer uma sobrecarga, mas é recompensado pelos objetivos alcançados. Um acampamento, acantonamento ou bivaque bem sucedido, além de alegrar aos jovens, fortalece a união da Tropa, oferece grande oportunidade para aplicação do Método Escoteiro e motiva a participação dos pais. É fundamental que seja bem planejado.

Descrevemos a seguir passos deste planejamento:

> DOIS MESES ANTES

- Providenciar o local que tenha acomodações para acampamento, acantonamento ou bivaque, de preferência em locais perto da natureza.

- Obtenha informações e decida sobre o melhor meio de locomoção para chegar ao local, se for locar um ônibus, você já deve providenciá-lo. Mantenha consigo os dados sobre os meios de transporte coletivos, mesmo que venha a utilizar transporte próprio, pois imprevistos podem acontecer.

> UM MÊS ANTES

- Trace a programação com os escotistas do Ramo e a Corte de Honra, levando em consideração o local (importante elaborar uma programação alternativa para casos de mau tempo).

- Visite o local e certifique-se que a programação proposta é adequada ao local.

- Localize o pronto socorro, posto policial, mercado e farmácia mais próximos e anote o seu endereço.

> 20 DIAS ANTES

- Faça a reunião com os pais, apresentando o programa, os objetivos educacionais que se deseja alcançar com os jovens e a localização. Monte a equipe de apoio para cozinha, atividades e transporte.

- É uma boa medida designar um pai, que tenha telefone e não irá sair nos dias da atividade, para ser o nosso “contato”, isto será útil no caso de haver algum imprevisto, como um atraso na volta, por exemplo.

> 15 DIAS ANTES

- Providencie a autorização dos pais e grupo.

- Envie um ofício ao pronto socorro e ao posto policial informando da atividade que será desenvolvida e garanta que os responsáveis efetuem a compra dos materiais para as atividades e alimentos não perecíveis.

- Reveja a programação com os assistentes.

> 7 DIAS ANTES

- Visite o local para verificar se não há qualquer anormalidade.
- Verifique transporte, participação de equipe de apoio, chefia e cardápio.

> 3 DIAS ANTES

Última checagem da programação e equipe de apoio.

- Avise aos Chefes e membros da equipe de apoio para entrarem imediatamente em contato caso surja um impedimento na sua participação, afim de que possam ser feitas substituições.

> NO DIA

- Recolha as autorizações e coloque os materiais no transporte.

> DURANTE

- Cuide do desenvolvimento harmônico da programação.
- Exija a presença de todos os escoteiros em todas as atividades. Supervisione e exija o cuidado de cada jovem em relação à higiene, segurança, alimentação e cuidados com seus pertences. Zele constantemente pela segurança da Tropa, suspendendo imediatamente a atividade caso algo a ameace (usando a programação alternativa).

> DEPOIS

- Fazer a avaliação com os participantes, assistentes e equipe de apoio. É importante realizar esta avaliação separadamente com cada grupo. Enviar relatório a diretoria. Fazer os agradecimentos aos proprietários do local, aos membros da equipe de serviço; transporte, cozinha, etc.

Notas: Programação

- Deverá ser minuciosamente detalhada, nunca sofrendo interrupções que permitam tempo vago aos participantes.
- Deverá ser equilibrada, com jogos de grande ação, canções, histórias e uma excelente oportunidade para grandes jogos, Fogo de Conselho ou Lamparada.

• Aplique ao máximo o programa desenvolvido em sede, aproveite a oportunidade para tirar especialidades e incentivar o desenvolvimento individual dos jovens.

• Tire o maior proveito do local, elabore atividades que desfrutem os seus recursos. Se o local tiver piscina, você poderá propor uma reunião aquática; se tiver um lago ou rio elabore uma pescaria, uma corrida de barcos feitos pelos próprios escoteiros ou modelagens com o barro das margens; Proponha um reconhecimento da natureza; organize passeios noturnos para ver as estrelas; realize um jogo noturno, etc.

• A atividade deverá ser prevista até a hora de dormir, quando o silêncio deverá ser respeitado.

ATIVIDADES DE PATRULHAS

As Patrulhas podem realizar atividades ao Ar Livre , quando a presença de um líder adulto não é necessária e a liderança adulta deve estar limitada ao treinamento e orientação do monitor. Com o treinamento apropriado, orientação e aprovação do Chefe da Tropa, a patrulha realiza atividades sozinha, em ambiente seguro e local previamente visitado pelos adultos e isento de riscos. Nesse caso, a autorização da atividade deve constar, expressamente, que o evento não contará com a presença direta de adultos.

É essencial que a patrulha tenha um telefone celular ou rádio, que só será usado nesta situação de emergência e não para comunicação com outras pessoas não envolvidas na atividade.(Esse é um compromisso assumido pelos jovens.)

É preciso saber de antemão em caso de necessidade quais recursos podemos utilizar: Hospital, posto de saúde mais próximo, Clínica, se há emergência, pronto socorro, horários e dias de atendimento, telefones e localização precisa e o percurso mais fácil e rápido entre o local da atividade e o atendimento médico.

É imprescindível, testar antes da atividade, para ver se há cobertura para celulares ou no caso de rádio ver se estão funcionando, distancia de operação etc. no local onde será realizada a atividade.

Naturalmente o sucesso dessa e de qualquer outra atividade vai depender da intensa participação das jovens, no planejamento nos preparativos, no conteúdo do programa da atividade, que deverá ser resultado das sugestões de todos os membros da Patrulha e da discreta, mas atenciosa supervisão dos Escotistas junto ao Monitor, durante todo o processo.

É claro que a intenção da Patrulha realizar o acampamento ou outra atividade ao Ar Livre deverá ser apresentada a Corte de Honra que deverá analisar as condições atuais da Patrulha e autorizar ou não a atividade.

É bom lembrar que o sucesso da atividade como experiência educativa é de responsabilidade dos Escotistas da Seção que têm como função essencial assegurar aos Monitores condições de exercer uma liderança capaz e responsável.

PLANO DE SEGURANÇA II

A responsabilidade de quem coordena uma atividade escoteira é prevenir para que o acidente não ocorra, ou se ocorrerem, que tenham sua gravidade diminuída. O escotista responsável pela mesma é o responsável pela segurança das atividades, mas a rigor a responsabilidade sobre a ocorrência de acidentes e o esforço em evitá-los é dever de todos.

Antes de desenvolver qualquer atividade, todos os seus participantes devem ser orientados em relação às regras de segurança que a atividade exige, segundo a avaliação do Chefe da Seção. Alguns passos para prevenir acidentes são:

- Identificar os riscos;
- Eliminar os riscos;
- Reduzir os riscos que não puderem ser eliminados;
- Treinar os participantes.

Em casos especiais, as atividades de maior risco podem ser limitadas a determinados membros mais experientes da Seção, que tenham o necessário preparo.

A RESPONSABILIDADE DO ESCOTISTA

Ao escotista, em primeira instância, compete zelar pela integridade física dos menores sob sua guarda, cumprindo e fazendo cumprir as regras de segurança estabelecidas em normas escoteiras (POR, Resolução da Diretoria Regional, Regulamento do Grupo, etc.), sujeitando-se às responsabilidades civis, criminais e escoteiras.

A autorização para atividades fora da sede tem que ter a assinatura do Chefe da Seção responsável pela atividade, do diretor técnico e do presidente e do grupo, e a autorização do Coordenador Distrital ou do Diretor Técnico da Região Escoteira.



IMPORTANTE

A autorização dos pais não exime o escotista das responsabilidades civis e criminais em caso de acidente!

AMPARO LEGAL

É necessária autorização, por escrito, dos pais ou responsáveis legais dos jovens participantes da atividade.

A responsabilidade civil, em caso de acidente, poderá ter consequências jurídicas segundo o Código Civil Brasileiro, Código Penal Brasileiro, e ainda no Estatuto da Criança e do Adolescente, onde são listados todos os procedimentos legais para o trato com os mesmos.

CONDUTAS DE SEGURANÇA

Escotista

- Os chefes e assistentes devem possuir capacitação para bem dirigir as atividades programadas (capacitação física, técnica e preparo psicológico);
- Número suficiente;
- Efetivo grau de integração;
- Conhecimento de primeiros socorros;
- Apoio de um especialista, dependendo da atividade;
- Formação de equipes para cozinha, transporte, segurança, primeiros socorros, compras e etc., quando necessário;
- Carros e meios de comunicação;
- Fichas médicas atualizadas dos membros juvenis (e se possível dos adultos também), com a identificação dos convênios médicos e dos portadores de alergias.

Local

- Reconhecimento obrigatório, por uma comissão de Chefes e se possível, pais;
- Elaborar mapa de acesso;
- Solicitar a autorização por escrito, do proprietário ou responsável pelo local, com as recomendações que se fizerem necessárias;
- Meio de transporte;
- Meio de comunicação.

Programação

- Estabelecer as datas e horários de saída e do provável retorno;
- Compatibilidade das atividades com a faixa etária dos jovens;
- Observar todas as normas de segurança e medidas de prevenção;
- Fazer uma programação alternativa para o caso de intempéries.

Equipamento

- Todos os equipamentos e utensílios a serem utilizados durante a atividade devem ser checados, inclusive a validade dos medicamentos;
- Adequação às atividades desenvolvidas, bem como aos participantes;
- Quantidade suficiente.

Participantes

- Devem estar instruídos técnica e fisicamente para as atividades planejadas;
- Condições físicas e psicológicas;
- Material pessoal adequado para as atividades planejadas.

Pais

- Autorização por escrito;
- Cientes dos horários de saída e retorno;
- Estarem informados sobre o local, meio de transporte e atividades programadas.

Recursos extras

- Recursos de pessoal, financeiro e de material necessário;
- Comunicar a presença de escoteiros em atividade, aos órgãos policiais de segurança e de saúde mais próximos, inclusive para o caso de acidentes com animais peçonhentos;
- Apoio no local de origem dos participantes para acionar ajuda, se necessário.

Condutas de segurança

O escotista responsável deve, previamente, dar conhecimento das condutas de segurança, tais como:

- Orientação aos participantes quanto às medidas de segurança exigidas para a atividade;
- As atividades de maior risco podem ser limitadas aos membros mais experientes no tipo de atividade;
- Nos deslocamentos por vias de tráfego (estradas) deve haver controladores de tráfego à frente e atrás, devendo portar artefatos luminosos à noite (luz branca à frente e vermelha atrás); observância de disciplina de marcha e deslocamento pelo lado oposto ao trânsito dos veículos;
- Banhos em rios, lagos, etc., devem ser supervisionados por um adulto responsável, e em local anteriormente vistoriado e preparado para isso;
- Guarda de equipamentos de corte nas banhas ou em local não sujeito a tráfego e com o gume protegido;
- Evitar exposição prolongada a condições climáticas demasiadas rigorosas; zelar pela hidratação, aquecimento, resguardo de radiação, etc.;
- Ronda noturna;
- Verificar local das fogueiras, do fogo.

Como fazer um plano de segurança

Cabe ao(s) escotista(s) encarregado(s) da atividade o preenchimento de um plano de segurança, contendo todas as informações que se fizerem necessárias.

- Local da atividade;
- Mapa de acesso;
- Tipo da atividade;
- Meios de transporte;
- Escotistas e/ou dirigentes responsáveis pela atividade;
- Lista de participantes;
- Telefones de contato do local;
- Telefones do apoio no local de origem;
- Entidades de segurança e saúde avisadas sobre data e local da atividade;
- Autorização por escrito dos pais;
- Material de primeiros socorros;
- Local, data e hora de saída e retorno;
- Programação.



Para saber mais sobre este assunto, consulte a publicação "Padrões de atividades".

Um Plano de PREVENÇÃO deve, por isso, ter as seguintes características:

a) Simplicidade – Ao ser elaborado de forma simples e concisa, será bem compreendido, evitando confusões e erros, por parte dos executantes;

b) Flexibilidade – Um plano não pode ser rígido. Deve permitir a sua adaptação a situações não coincidentes com os cenários inicialmente previstos;

c) Dinamismo – Deve ser atualizado, em função do aprofundamento da análise de riscos e da evolução quantitativa e qualitativa, dos meios disponíveis;

d) Adequação – Deve estar adequada à realidade da instituição e aos meios existentes;

e) Precisão – Deve ser claro na atribuição de responsabilidades.



Para saber mais sobre este assunto, consulte a publicação "Padrões de atividades".

PLANO DE EMERGÊNCIA

Um plano de emergência se caracteriza por ações previsíveis e realizáveis quando o planejamento por "a" ou por "b" falhou e a ocorrência diante da falha do planejado exige uma ação imediata para evitar um dano maior, ou seja, mitigar o ocorrido.

Características:

Cada plano de emergência tem suas características específicas em função do plano de segurança e prevenção de acidentes previamente elaborados para aquela atividade, ou seja, para cada plano preventivo deve haver um correspondente de emergência, para o caso de algo dar errado.

Exemplos:

- Uma atividade em que haja a necessidade da remoção de jovem para um hospital, exemplo fraturas de costelas, no plano de emergência deve constar um hospital mais próximo com todas as condições de atender ao ocorrido.
- Um princípio de incêndio, as pessoas participantes devem ser orientadas de como fazer o abandono do local de maneira organizada e possuírem pessoas treinadas para conduzir este abandono, enquanto outros treinados iniciam o combate a princípios de incêndios.
- Um acidente que exige imobilização e depois remoção. Deve ter nesta atividade pessoa treinada para realizar o suporte básico de vida e remoção do acidentado e o hospital certo e mais próximo a ser levado.
- Picadas de cobras - ter conhecimento de local próximo, menos de 3 horas de acesso, em que apliquem o soro.
- Princípio de incêndio ambiental - estarem preparados para realizar o combate e pedir auxílio ao Corpo de Bombeiros mais próximo.
- Uma necessidade de um pai ir buscar seu filho no acampamento, por vários motivos, deixar na cópia da autorização um telefone de alguém que conheça o local e mapas e ou coordenadas no caso de uso de GPS.



MARCO SIMBÓLICO E SÍMBOLOS DO RAMO LOBINHO

OS SÍMBOLOS

Um símbolo é uma imagem ou figura que possui uma característica que lhe permite representar uma realidade ou conceito. Por isso existe, em qualquer símbolo, um significante e um significado. O significante é a imagem perceptível de alguma coisa e o significado é o conceito a que se refere esse significante.

A balança, por exemplo, é considerada o símbolo da justiça porque, em razão do equilíbrio que a caracteriza, representa a equidade, que é essencial a justiça. A balança é o significante e a justiça o significado.

O símbolo representa e educa. Por isso, o Escotismo recorre com frequência aos símbolos. A Flor de Lis é um dos mais conhecidos, provém dos antigos mapas que a utilizavam na rosa dos ventos para indicar o Norte. Segundo Baden-Powell representa “o bom caminho que todo escoteiro há de seguir”.

A saudação, lemas, as bandeiras, bandeirolas, bastão-totem, os hinos, os vestuários e distintivos são outros dos muitos símbolos usados no Movimento Escoteiro.

O MARCO SIMBÓLICO

O marco simbólico é o conjunto de símbolos que serve para animar o processo educativo. Ele incentiva os jovens a irem além do cotidiano, transformando o comum em extraordinário, o impossível em possível, o imperceptível em algo que pode ser sentido intuitivamente, colocando diante de nossos olhos, pensamento e coração realidades que não percebemos habitualmente.

O marco simbólico do Ramo Lobinho é:

“O Povo Livre dos Lobos”.

Através de contos e representações, Lobinhos e Lobinhas se familiarizam com as dezenas de histórias do “Livro da Selva”, a centenária fábula escrita por Rudyard Kipling.

A história do povo livre apresenta uma grande quantidade de valores e modelos a imitar ou rejeitar. É certo que, na realidade, os lobos, os macacos e os demais animais da Jângal não são como a fábula os apresenta, mas representam símbolos que nos permitem chegar à alma infantil. E o símbolo nos mostra, por exemplo, o contraste entre dois povos com estilos de vida ou formas

de agir muito diferentes, simbolizando atitudes com que nos defrontamos continuamente na vida e antes as quais devemos optar.

A Alcatéia de Seeonee é uma sociedade reconhecida na selva por sua capacidade de organização. Em oposição aos Bandar-logs, o povo sem lei dos macacos, os lobos têm uma sociedade baseada no pertencimento a uma Alcatéia e no cumprimento da lei, o que faz deles um povo respeitado pelos demais. Sem ordem, sem solidariedade, sem metas claras e sem constância para chegar até suas metas não se pode ser livre: assim são os Bandar-logs. E ser Bandar-log é coisa muito diferente, é viver sempre com a cabeça no ar, e dos galhos das árvores, criticarem sem participar, fazer barulho, tecer intrigas, porém nunca pisar em terra firme, jamais assumir responsabilidades. Não tem como errar, é melhor ser como o povo livre dos lobos que têm uma lei.

PRINCIPAIS SÍMBOLOS DO RAMO LOBINHO

A transferência simbólica e a evocação constante dos acontecimentos do jângal dão origem a uma série de nomes e símbolos, com os quais meninos e meninas convivem constantemente. Alguns se originam na história do Povo Livre: as palavras lobinho, lobinha, Matilha, Alcatéia, Flor Vermelha, Livro de Caça, Roca do Conselho; o conceito de gruta, o significado do Grande Uivo, da Roca de Conselho, entre outros.

TRABALHO EM GRUPO

Com base no Manual do Escotista do Ramo Lobinho, capítulo 3, elabore uma atividade de Alcateia utilizando o marco simbólico do Ramo Lobinho, explicitando os objetivos específicos da atividade, ou seja, no que ela pode contribuir para o entendimento de conceitos e valores por meio da história do Povo Livre dos lobos de Seeonee.



MARCO SIMBÓLICO E SÍMBOLOS DO RAMO ESCOTEIRO

OS SÍMBOLOS

Um símbolo é uma imagem ou figura que possui uma característica que lhe permite representar uma realidade ou conceito. Por isso existe, em qualquer símbolo, um significante e um significado. O significante é a imagem perceptível de alguma coisa e o significado é o conceito a que se refere esse significante.

A balança, por exemplo, é considerada o símbolo da justiça porque, em razão do equilíbrio que a caracteriza, representa a equidade, que é essencial a justiça. A balança é o significante e a justiça o significado.

No plano educativo, a existência de um símbolo ajuda a tomar impulso para chegar a ser aquilo com que alguém se identifica. Um Marco Simbólico estimula os jovens a ir mais além da vida cotidiana, transformando o ordinário em extraordinário, o impossível em possível, o imperceptível em algo que se pode sentir intuitivamente, pondo diante dos olhos, do pensamento e do coração aquelas realidades que habitualmente não podemos perceber.

O MARCO SIMBÓLICO

O Marco Simbólico que o Ramo Escoteiro propõe aos jovens de 11 á 14 anos **EXPLORAR NOVOS TERRITÓRIOS COM UM GRUPO DE AMIGOS** guarda uma estreita relação com as necessidades que eles experimentam e expressam por meio de suas atividades espontâneas.

Este Marco Simbólico se apoia em 3 dinamismos essenciais, próprios desta idade;

- O gosto por explorar
- O interesse pela conquista de um território
- O senso de pertencer a um Grupo de amigos

PAPEL DO MARCO SIMBÓLICO

O Marco Simbólico se apresenta como um ambiente de referencia que reforça a vida em comum na patrulha e na tropa, contribuindo para dar coerência a tudo que se faz.

Oferece vantagens educativas sob os mais variados aspectos;

- Incentiva e desenvolve a sensibilidade;
- Reforça o senso de pertencer a uma comunidade que caminha em busca de um propósito;
- Permite aos escotistas apresentar os valores escoteiros de maneira atraente e ajuda os jovens a se identificar com esses valores;
- Na educação escoteira, o exemplo de pessoas que viveram segundo seus princípios apresenta e reforça valores contidos na Lei e entusiasma o jovem, levando-o a querer fazer o mesmo em sua própria vida;
- Motiva e dá importância à conquista dos objetivos pessoais.



ANOTAÇÕES



MARCO SIMBÓLICO E SÍMBOLOS DO RAMO SÊNIOR

OS SÍMBOLOS

O SÍMBOLO REPRESENTA E EDUCA

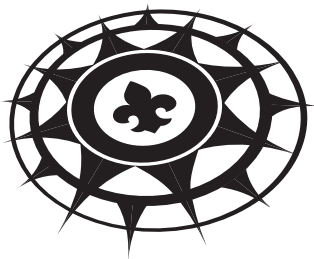
Um símbolo é uma imagem ou figura que possui uma característica que lhe permite representar uma realidade ou conceito. Por isso, existe, em qualquer símbolo, um significante e um significado. O significante é a imagem perceptível de alguma coisa e o significado é o conceito a que se refere esse significante.

A balança, por exemplo, é considerada o símbolo da justiça porque, em razão do equilíbrio que a caracteriza, representa a equidade, que é essencial a justiça. A balança é o significante e a justiça o significado.

O Escotismo recorre com frequência aos símbolos. A Flor de Lis é um dos mais conhecidos, provém dos antigos mapas que a utilizavam na rosa dos ventos para indicar o Norte. Segundo Baden-Powell representa “o bom caminho que todo escoteiro há de seguir”. A saudação, lemas, as bandeiras, bandeirolas, bastão, os hinos, os vestuários e os distintivos são outros dos muitos símbolos usados no Movimento Escoteiro.

O SÍMBOLO DO RAMO SÊNIOR

O símbolo do Ramo Sênior é uma rosa-dos-ventos, com os pontos cardeais, tendo ao centro, em campo circular, uma flor de lis estilizada.



O MARCO SIMBÓLICO

O marco simbólico é o conjunto de símbolos que serve para animar o processo educativo. Ele incentiva os jovens a irem além do cotidiano, transformando o comum em extraordinário, o impossível em possível, o imperceptível

em algo que pode ser sentido intuitivamente, colocando diante de nossos olhos, pensamento e coração realidades que não percebemos habitualmente.

Cada ramo do Movimento Escoteiro possui um marco simbólico próprio que se ajusta às características, necessidades e interesses das crianças e jovens daquela faixa etária.

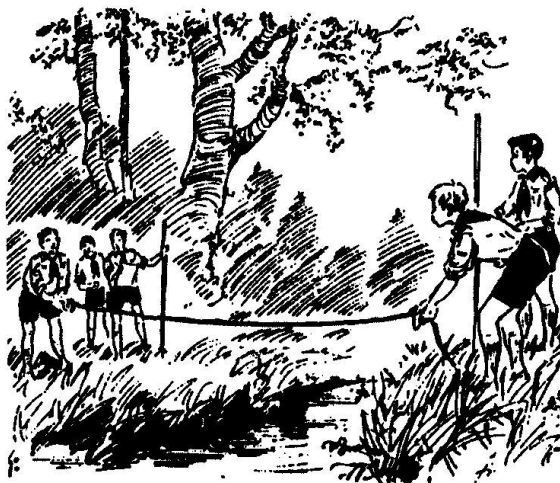
1. O MARCO SIMBÓLICO NO RAMO SÊNIOR

“Superar seus próprios desafios”

Na faixa etária do Ramo Sênior, os jovens se deparam com o desafio de buscar a formação da identidade pessoal. Para cada jovem já não se trata somente de descobrir o mundo, mas também de identificar o espaço que ele ou ela ocupará neste mundo. Para isso, precisará se conhecer melhor, testar seus limites, aceitar e aprimorar suas características pessoais, se desafiar constantemente na busca de sua identidade.

A aventura deixa de ser a sua propulsão, não se trata mais de andar por aí vendo como viver no nosso mundo, mas sim se preparar para ele. Por isso o marco simbólico dá ênfase no caráter pessoal do desafio próprio dessa fase.

Chegou a hora de descobrir seus próprios limites, “Superar seus próprios Desafios”, e essa é precisamente a expressão que o programa propõe aos Sêniores e Guias como Marco Simbólico.



2. ENTENDENDO O “SUPERAR SEUS PRÓPRIOS DESAFIOS”

Quando se diz	Significa que...	Como isso se dá na sua Tropa do Ramo Sênior?
SUPERAR	Os jovens são provocados/ estimulados a serem atores e não espectadores, engajando-se em tudo o que é feito. São incentivados a descobrirem seus limites, suas características pessoais, importante passo na formação da identidade. Dessa maneira, na superação dos desafios irão desenvolver todas as facetas da sua personalidade: o corpo, a inteligência, o caráter, os afetos, a sensibilidade social e a busca espiritual.	
PRÓPRIOS	A expressão seus “próprios” desafios não desestimula a vida em equipe. Somente destaca que a formação da identidade é um processo pessoal. O importante é interiorizar as experiências vividas em equipe.	
DESAFIOS	A palavra desafio diz respeito aos conceitos de enfrentamento, provocação a si próprio no intuito de conhecer-se. O principal é superar-se ao experimentar os diferentes papéis a fim de solidificar sua identidade, personalidade e caráter. As atividades e projetos são tratados simbolicamente como desafios a serem superados, sucessos extraordinários onde os jovens intervêm como atores.	

3. COMO APLICAR O MARCO SIMBÓLICO NA TROPA?

O marco simbólico atende às necessidades de desenvolvimento do jovem na fase da primeira adolescência e vai ao encontro da ênfase do ramo. Para isto ele deve estar presente na construção e condução das atividades.

Não se trata de uma palavra, jogo ou atividade e sim de um conceito que norteia a condução da Tropa, a vida em grupo e a motivação dos jovens.

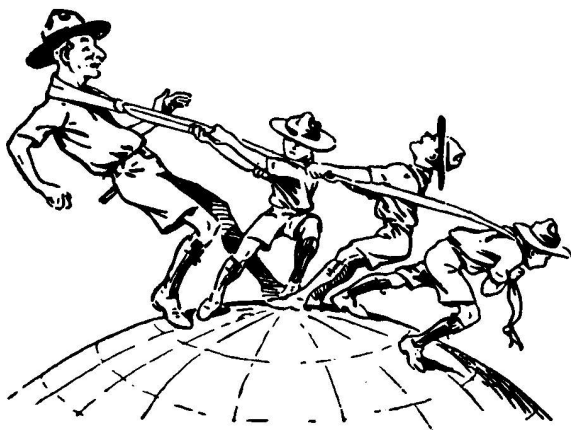
Tomemos como exemplo:

Compromisso Sênior - toda a cerimônia estimula o jovem a assumir condutas transformadoras para com ele mesmo.

Acampamento volante - desde a preparação da programação até a sua execução estimula o jovem a uma reflexão constante de sua postura em relação a si mesmo e aos demais, aceitação das diferenças, o seu desempenho físico, seu raciocínio lógico para execução e preparo de tarefas. Enfim, é um desafio constante consigo próprio.

É um equívoco o Escotista desafiar o jovem para uma competição de desempenho entre ele e outro companheiro ou para com o próprio Escotista. O papel do Escotista é estimular o desafio do jovem para consigo mesmo no intuito da SUPERAÇÃO. Para isto, muitas vezes será necessário muito mais COOPERAÇÃO do que competição. Por exemplo, em tropas mistas onde as

patrulhas podem ser do mesmo gênero ou mistas, algumas atividades podem trazer competições desvantajosas relacionadas ao desenvolvimento físico.



É importante que o Escotista mostre o desafio de se conquistar a convivência harmônica, de se relacionar eficazmente, de se equilibrar os sentimentos, de contribuir para o sucesso do outro. Mostrar o que está realmente por trás do sentimento da vitória ou da conquista de algo: a superação ou a competição negativa gerando egoísmo?

A competição positiva que é exercitada por jogos, atividades, etc. pode provocar um grande impacto feliz na Tropa se exercida de forma a atender aos cinco pontos do Método, ao Marco Simbólico (Desafio) e a Ênfase do Ramo. O que queremos dizer é que um acampamento competitivo pode ser muito útil para animar a Tropa para superar-se em habilidades e conceitos, contudo deve sempre chegar a gerar mudanças de ATITUDES para tornar os jovens mais COMPETENTES em seu desenvolvimento.

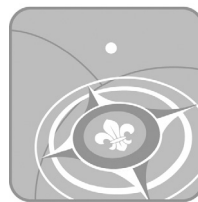
4. AS ETAPAS DE PROGRESSÃO COMO MARCO SIMBÓLICO

As etapas de progressão têm por objetivo reconhecer e motivá-lo na conquista de competências importantes para o seu desenvolvimento, e se identificam por distintivos que são usados no vestuário ou uniforme.

Os nomes das etapas exploram termos empregados no cotidiano das atividades do Ramo Sênior, tanto o Montanhismo como a Orientação são atividades largamente empregadas com sucesso pelas Tropas Seniores e Guias ao longo dos anos, possuindo estreita relação com o marco simbólico do Ramo.

São três as etapas de progressão do Ramo Sênior:

Etapa ESCALADA



Busco novos desafios, explorando meus limites.

O termo “escalada” simboliza um início desafiante e atraente, que caracteriza a primeira etapa de progressão do Ramo Sênior. Após uma longa “travessia”, nada melhor que encarar uma desafiante escalada pelos desafios do Ramo Sênior.

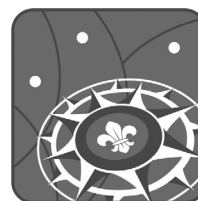
Etapa CONQUISTA



Superando meus desafios, conquisto meu espaço.

Nesta etapa, através de atividades desafiadoras possibilitamos ao jovem conhecer-se melhor, aceitar e aprimorar suas características pessoais, auxiliando-o na conquista de sua identidade.

Etapa AZIMUTE



Consciente, traço o meu próprio destino.

Nesta etapa, superando desafios ainda maiores, o jovem ganha mais experiência e é capaz de traçar o seu próprio caminho, estabelecendo metas de onde quer chegar no futuro.

BIBLIOGRAFIA

- Escotistas em ação Ramo Sênior
- Guia do Desafio Sênior
- POR 2013



MARCO SIMBÓLICO E SÍMBOLOS DO RAMO PIONEIRO

OS SÍMBOLOS

Um símbolo é uma imagem ou figura que possui uma característica que lhe permite representar uma realidade ou um conceito. Por isso existe, em qualquer símbolo:

- **Um significante** - que é a imagem perceptível de alguma coisa
- **Um significado** - que é o conceito a que se refere esse significante.

A balança, por exemplo, é considerada o símbolo da justiça porque, em razão do equilíbrio que a caracteriza, representa a equidade, que é essencial a justiça. A balança é o significante e a justiça o significado.

A pedagogia escoteira recorre com frequência aos símbolos. A Flor de Lis é um dos mais conhecidos, provém dos antigos mapas que a utilizavam na rosa dos ventos para indicar o Norte. Segundo Baden-Powell representa “o bom caminho que todo escoteiro há de seguir”. A saudação, lemas, as bandeiras, bandeirolas, bastão-totem, os hinos, os vestuários e distintivos são outros dos muitos símbolos usados no Movimento Escoteiro.

Os rituais e os símbolos fazem parte de um contexto que ajuda o indivíduo a sentir-se parte de um grupo junto com seus companheiros, o que lhes dá referências comuns.

SÍMBOLOS UTILIZADOS NO RAMO PIONEIRO

- **Forquilha:** é o mais popular símbolo do Ramo Pioneiro. Indica os caminhos que se bifurcam e as decisões que o Pioneiro tem que tomar em sua vida. Tem uma significativa relação com o lema Servir, pois supõe uma escolha que considera o interesse e as necessidades dos outros além das suas próprias, já que nesta idade diluem-se os egocentrismos.
- **Lema Servir:** é um grito de identidade que lembra um elemento essencial do seu compromisso: SERVIR! O serviço, expresso por ações individuais e coletivas de engajamento social e desenvolvimento comunitário, é a manifestação da boa ação que estão presentes em todos os outros ramos.

- **Bandeira do Clã:** criada pelos pioneiros, apresenta elementos da identidade daquele Clã. Nos Clãs que as possuem, são utilizadas nas Cerimônias Pioneiras.

- **Distintivos:** os distintivos de progressão do Ramo Pioneiro, descritos e normatizados no P.O.R, também são símbolos utilizados para exteriorizar as conquistas dos Pioneiros. O momento de entrega dos distintivos também é um elemento simbólico do Ramo.

- **A Cor Vermelha:** cada um dos Ramos tem uma cor que o caracteriza. A vermelha é a utilizada pelo Ramo Pioneiro.

- **Plano de Desenvolvimento Pessoal (Projeto de Vida):** é um instrumento educativo que ajuda aos jovens a acostumar-se ao exercício de proporcionar objetivos para a sua vida e organizar as ações, tempo e recursos para alcançá-los.

Quatro momentos simbólicos marcam o transcurso de um jovem pelo Clã Pioneiro: A Passagem, a Promessa, a Investidura (vigília, investidura e comemoração) e a Partida. Todos eles estão relacionados com o Plano de Desenvolvimento Pessoal (Projeto de Vida).

O MARCO SIMBÓLICO

O marco simbólico é o conjunto de símbolos e tradições que serve para animar o processo educativo. É próprio do Movimento Escoteiro oferecer aos jovens diversas visões simbólicas, que vão substituindo umas à outras nos diferentes ramos. Cada um deles possui um marco simbólico próprio que se ajusta às características, necessidades e interesses das crianças e jovens daquela faixa etária.

Os marcos simbólicos oferecem aos jovens uma motivação apropriada aos seu processo de amadurecimento e acompanham seu crescimento desde a etapa do pensamento imaginário e a moral convencional até a idade do pensamento crítico, a consciência ética e o compromisso.

No Ramo Pioneiro, a denominação “Pioneiro” é o elemento chave do marco simbólico. Quando B-P criou o ramo para os jovens de 18 a 21 anos, escolheu o termo “rover”, termo que em inglês significa errante. Com tal termo, convidava os jovens a iniciar uma viagem real

MEU PROJETO DE VIDA (FORMULÁRIO PRÁTICO)

1. Seu nome:	
2. Data de elaboração:	3. Próxima revisão:

4. Minha Visão de Futuro (como me vejo daqui a 5 anos?)
QF – Físico (corpo)
QI – Mental (mente) => denominamos “intelectual”
QC – Coletiva (sociedade) => denominamos “social”
QE – Emocional (coração) => denominamos “afetivo”
QS – Espiritual (espírito)
QV – Caráter (valores)

Observação

Redija textos curtos, representativos da sua visão de futuro em cada uma das 6 áreas de desenvolvimento.

5. Metas para este ano (passos intermediários rumo ao alcance da visão)

Visão 1: QF – Físico (corpo)	
Meta 1.a	
Meta 1.b	

Visão 2: QI – Mental (mente) => denominamos “intelectual”	
Meta 2.a	
Meta 2.b	

Visão 3: QC – Coletiva (sociedade) => denominamos “social”	
Meta 3.a	
Meta 3.b	

Visão 4: QE – Emocional (coração) => denominamos “afetivo”	
Meta 4.a	
Meta 4.b	

Visão 5: QS – Espiritual (espírito)	
Meta 5.a	
Meta 5.b	

Visão 6: QV – Caráter (valores)	
Meta 6.a	
Meta 6.b	

Observação

Liste uma ou duas metas a serem alcançadas neste ano. As metas devem ser claras e factíveis.

6. Crie o seu plano de ação (tarefas e prazos a serem cumpridos para alcançar a meta anual, além dos recursos necessários)

Meta 1.a	Ação	Prazo	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos

Meta 1.b	Ação	Prazo	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos

Meta 2.a	Ação	Prazo	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos

Meta 2.b	Ação	Prazo	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos

Observação

Liste duas ou três ações pontuais que permitam alcançar cada meta anual. Ao concluir as ações previstas para este ano, a meta deve ter sido atingida.

Meta 3.a	Ação	Prazo	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos

Meta 3.b	Ação	Prazo	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos

Meta 4.a	Ação	Prazo	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos

Meta 4.b	Ação	Prazo	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos

Meta 5.a	Ação	Prazo	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos

Meta 5.b	Ação	Prazo	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos

Meta 6.a	Ação	Prazo	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos

Meta 6.b	Ação	Prazo	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos
	Ação	Prazos	Recursos

7. Para agir diariamente (agenda semanal)

Domingo _____ / _____ / _____		Atividades principais	
Foco principal da semana:		1.	
		2.	
		3.	
Compromissos do dia			
07:00		15:00	
08:00		16:00	
09:00		17:00	
10:00		18:00	
11:00		19:00	
12:00		20:00	
13:00		21:00	
14:00		22:00	

Segunda-feira _____ / _____ / _____		Atividades principais	
Foco principal da semana:		1.	
		2.	
		3.	
Compromissos do dia			
07:00		15:00	
08:00		16:00	
09:00		17:00	
10:00		18:00	
11:00		19:00	
12:00		20:00	
13:00		21:00	
14:00		22:00	

Terça-feira _____ / _____ / _____		Atividades principais	
Foco principal da semana:		1.	
		2.	
		3.	
Compromissos do dia			
07:00		15:00	
08:00		16:00	
09:00		17:00	
10:00		18:00	
11:00		19:00	
12:00		20:00	
13:00		21:00	
14:00		22:00	

Quarta-feira _____ / _____ / _____		Atividades principais	
Foco principal da semana:		1.	
		2.	
		3.	
Compromissos do dia			
07:00		15:00	
08:00		16:00	
09:00		17:00	
10:00		18:00	
11:00		19:00	
12:00		20:00	
13:00		21:00	
14:00		22:00	

Quinta-feira ____ / ____ / _____		Atividades principais	
Foco principal da semana:		1.	
		2.	
		3.	
Compromissos do dia			
07:00		15:00	
08:00		16:00	
09:00		17:00	
10:00		18:00	
11:00		19:00	
12:00		20:00	
13:00		21:00	
14:00		22:00	

Sexta-feira ____ / ____ / _____		Atividades principais	
Foco principal da semana:		1.	
		2.	
		3.	
Compromissos do dia			
07:00		15:00	
08:00		16:00	
09:00		17:00	
10:00		18:00	
11:00		19:00	
12:00		20:00	
13:00		21:00	
14:00		22:00	

ESPECIALIDADES E INSÍGNIAS DE INTERESSE ESPECIAL

ESPECIALIDADES

Uma especialidade é um conhecimento ou habilidade particular que se possui sobre um determinado assunto.

Para chegar a conquistar uma especialidade, é necessário tempo, estudo e dedicação, mas sempre existe um ponto de partida, uma pessoa ou circunstância que nos estimula em uma determinada direção e nos faz ficar interessado em conhecer mais sobre aquele assunto. As especialidades que propomos aos jovens pretendem ser este ponto de partida, estimulando os jovens a adquirirem mais conhecimento sobre algum assunto que lhes chamou a atenção. Assim podem desenvolver aptidões inatas, são motivados a explorar novos interesses e, como consequência, melhoram sua autoestima, graças à segurança que resulta do desenvolvimento de uma capacidade.

Na realidade a conquista de uma especialidade não faz do jovem um especialista, até porque estamos mais interessados no esforço que ele desenvolve para conquistá-la do que exatamente nos conhecimentos e habilidades que adquire, mas pode ser um bom começo. Tendo contato com os mais variados temas, o jovem tem melhores condições para, mais tarde, eleger aquele em que efetivamente vai querer se especializar e quem sabe até ser sua futura profissão.

A CONQUISTA DE UMA ESPECIALIDADE É VOLUNTÁRIA

Na Alcateia e na Tropa Escoteira o jovem é estimulado a desenvolver e conquistar especialidades, mas a decisão de fazê-lo é inteiramente voluntária. A especialidade se desenvolve individualmente embora possa ser estimulada no decorrer das atividades da seção, em diferentes momentos, num tempo adicional àquele destinado às reuniões habituais e em período muito variável, cuja duração depende do assunto escolhido e da profundidade com que o jovem decidiu abordá-lo.

O jovem pode conquistar uma especialidade após a cerimônia de integração. Um formador ou examinador de especialidade apoia o jovem - esta função pode ser desempenhada por algum membro da equipe de escotistas ou por qualquer pessoa capacitada e designada pela equipe.

Muitas vezes não dispomos de conhecimento ou mesmo de tempo para atuar como formadores ou examinadores, nestes casos devemos sempre buscar alguém de nossa confiança para cumprir este papel.

Esta é uma forma interessante de buscar a aproximação de pais dos jovens da Seção. Podemos recorrer ao conhecimento de pais para o desenvolvimento destas especialidades.

OBJETIVOS, AÇÕES E REQUISITOS DE UMA ESPECIALIDADE SÃO FLEXÍVEIS

O jovem, depois de escolher o assunto, deve traçar com seu formador o desenvolvimento da especialidade, fixando os objetivos que terá, as ações que serão executadas e os requisitos que deverão ser observados para que se considere a especialidade conquistada. Os requisitos e ações constantes no Guia de Especialidades devem servir como referência, mas eles podem ser adaptados, levando em conta as diferenças geográficas, culturais, sociais econômicas e outras, próprias do meio em que o jovem vive.

AS ESPECIALIDADES PERMITEM EXPLORAR, CONHECER, FAZER E SERVIR

Por meio de uma especialidade, um jovem explora um campo novo e que lhe era então desconhecido, obtém informações sobre o assunto escolhido, faz coisas que com ele se relacionam e se qualifica para seguir aplicando a aprendizagem adquirida. É preciso fazer com que o jovem vá em busca de informações, permitindo que as coisas que faz, ou que vai poder fazer, o estimulem a aprender por sua própria conta. O bom é avaliar o cumprimento dos requisitos por meio de ações do jovem, e melhor ainda se ele, além de demonstrar que a especialidade lhe permite fazer coisas, demonstrar que as coisas que faz constituem um serviço útil para as outras pessoas.

AS ESPECIALIDADES COMPLEMENTAM A PROGRESSÃO PESSOAL

A especialidade representa um aprofundamento, um esforço adicional do jovem, que complementa e enriquece seu processo educativo global. E como ainda podem ser criadas outras especialidades além das constantes no guia, elas ajudam a reforçar os objetivos educativos em

todas as áreas de desenvolvimento em qualquer fase de progressão.

FAZEM AUMENTAR A NECESSIDADE DE ATENÇÃO ESPECIAL AOS JOVENS

Para orientar o desenvolvimento de uma especialidade, os escotistas necessitam conhecer mais sobre os interesses, aptidões e possibilidades de cada jovem, o que significa conviver mais e escutá-los com mais frequência e atenção do que o habitual. Este contato será a chave para ampliar o conhecimento sobre cada jovem.

SÃO AGRUPADAS EM RAMOS DE CONHECIMENTO

Em razão da natureza objetiva dos seus temas, as especialidades se agrupam em conjuntos, cada um relacionado com um determinado ramo de conhecimento.

- Ciência e Tecnologia
- Cultura
- Desportos
- Serviços
- Habilidades escoteiras

NÍVEIS DAS ESPECIALIDADES

Os distintivos de especialidades se apresentam bordados sobre um fundo que pode ser amarelo, representando o nível 1, ou verde, representando o nível 2, ou grená, representando o nível 3.

Todas as especialidades possuem um número de requisitos múltiplo de 3.

- Nível 1 = fundo amarelo = 1/3 dos requisitos.
- Nível 2 = fundo verde = 2/3 dos requisitos.
- Nível 3 = fundo grená = 3/3 dos requisitos.

As especialidades são exatamente as mesmas para o Ramo Lobinho, Ramo Escoteiro e Ramo Sênior. Sempre existem os requisitos mais simples, os médios e os mais difíceis, estabelecidos em níveis progressivos. O que não quer dizer que um Lobinho não possa conquistar o nível 3 (grená) ou que um Sênior não possa ficar com o nível 1 (amarelo).

A cor não corresponde ao ramo e sim ao nível que aquela especialidade foi conquistada. É o jovem que determina o nível que quer alcançar, o que depende muito do conhecimento anterior que já tenha do assunto ou da profundidade que queira chegar. No caso do Ramo

Escoteiro, somente as especialidades obrigatórias para se conquistar os cordões (Verde e Amarelo / Vermelho e Branco) e o distintivo especial (Lis de Ouro), é que devem ser conquistadas no nível 2.

Também não existe uma ordem na qual os requisitos devam ser conquistados, é o jovem que escolhe quais os itens que vai realizar e em que ordem irá fazê-lo. O importante é estimular cada jovem a conquistar o nível que corresponda ao seu grau de amadurecimento ou conhecimento específico do assunto escolhido.

LOCALIZAÇÃO DOS DISTINTIVOS

Depende do Ramo de conhecimento ao qual a especialidade pertence:

- Manga Direita: Ciência e Tecnologia, Cultura e Desportos.
- Manga Esquerda: Serviços e Habilidades Escoteiras.

FICHA DE ACOMPANHAMENTO DAS ESPECIALIDADES

Um dos escotistas ou um pai/mãe da Seção pode ser o responsável pelo preenchimento da Ficha de Acompanhamento de Especialidades. Quando um jovem resolve conquistar uma especialidade, cada item que ele realiza deve ser anotado na ficha. Quando ele completar o nível 1 desta especialidade deve receber o certificado, o respectivo distintivo e a data deve ser anotada na ficha - e assim sucessivamente com todas as especialidades que ele for conquistando. Esta ficha deve acompanhar a Ficha de Vida Escoteira na ocasião da passagem para outro ramo, já que contém toda a progressividade do jovem que pode continuar no ramo seguinte. Esta ficha encontra-se no SIGUE.

COMO CRIAR UMA NOVA ESPECIALIDADE

O Guia de Especialidades tem mais de cem especialidades, mas existe a possibilidade de um jovem se interessar por um tema que não está formatado em especialidade. Para que esta ideia se torne uma especialidade é necessário seguir os seguintes passos:

- Identificar um interesse – a ideia do jovem, que deve discutir sobre o assunto com a Tropa e os escotistas, decidindo o nome da especialidade e a qual ramo de conhecimento se enquadra.

- Definir os requisitos – o jovem deve listar os requisitos necessários para conquistar a especialidade, com a ajuda de uma pessoa que conheça o assunto, depois de um amplo processo de discussão para que se tenha certeza que a conquista desta especialidade trilha o caminho do aprender, do fazer e do servir. O número de requisitos deve sempre ser múltiplo de 3. A lista deve ser apresentada na Corte de Honra e na Assembleia de Tropa.

- Conquistar a especialidade – o jovem que teve a ideia inicia a conquista da especialidade. Depois outros jovens que tenham interesse podem tentar conquistá-la.

- Propor a inclusão no Guia de Especialidades – após um jovem ter conquistado pelo menos o nível 1 da nova especialidade, o grupo escoteiro encaminha uma proposta ao Escritório Nacional que a submeterá à apreciação da Equipe Nacional de Atualização Permanente do Programa (ENAP). Depois de examinar o assunto e introduzir as modificações que se façam necessárias, a ENAP restituirá a proposta ao Escritório Nacional para que seja incluída no Guia de Especialidade. Se, por acaso, a proposta for rejeitada pelo Grupo de Trabalho, o Escritório Nacional informará as razões e nenhum outro jovem poderá conquistar a especialidade, mas aqueles que já conquistaram conservam o direito de utilizar o distintivo, embora não possam mais conquistar outros níveis.



Dica – as especialidades são um rico instrumento de aprendizado, conquista de objetivos pessoais e de temas para atividades, contendo também muitos itens que levam o jovem a procurar ensinamentos antes contidos nas chamadas etapas de classe. Você é o grande incentivador para que o jovem tenha acesso a tudo isto. Usem e abusem deste instrumento.

INSÍGNIAS DE INTERESSE ESPECIAL

São insígnias que complementam o programa educativo e permitem que o jovem personalize sua progressão, ampliando o leque de opções para conquista dos distintivos especiais. Estas insígnias possibilitam maior amplitude em áreas consideradas como estratégicas pelos Escoteiros do Brasil, reforçando a fraternidade escoteira, espírito solidário, penetração na sociedade e compreensão do mundo.

Os jovens podem conquistar as Insígnias de Interesse Especial livremente, de acordo com seus interesses e aptidões, podendo utilizar os distintivos conquistados conforme as normas estabelecidas no POR.

As Insígnias de Interesse Especial são as seguintes:

Insígnia Mundial do Meio Ambiente (IMMA)

É oferecida para os ramos Lobinho, Escoteiro e Sênior. A estrutura da IMMA encoraja o aprendizado progressivo à medida que o escoteiro desenvolve a consciência e a compreensão do ambiente e do mundo que o circunda. As atividades propostas permitem a exploração do ambiente, encorajam a investigação e a consciência ambiental compartilhada. Encorajam o pensamento crítico sobre o ambiente e promovem a compreensão da responsabilidade individual para com o meio em que vivemos. As atividades para sua conquista estão centradas em cinco eixos: ar e água, habitats e espécies, substâncias perigosas, melhores práticas ambientais, riscos ambientais e desastres naturais.

A IMMA é utilizada acima do bolso esquerdo da camisa, acima das estrelas de atividade e abaixo do distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras Insígnias de Interesse Especial deve estar disposta em simetria em relação ao centro do bolso. Poderá ser utilizada no vestuário ou uniforme até ser substituída pelo mesmo distintivo no ramo seguinte, ou até a saída do Ramo Sênior.

Insígnia da Lusofonia

Oferecida para todos os ramos. Lusofonia é o conjunto de identidades culturais existentes em países falantes da língua portuguesa como Angola, Brasil, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Macau, Moçambique, Portugal, São Tomé e Príncipe, Timor-Leste e por diversas pessoas e comunidades em todo o mundo. O principal objetivo desta insígnia é criar um espaço de diálogo entre os escoteiros dos países de Língua Portuguesa, fortalecendo a fraternidade mundial e a aproximação entre os povos.

A Insígnia da Lusofonia é utilizada acima do bolso esquerdo da camisa, acima das estrelas de atividade e abaixo do distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras Insígnias de Interesse Especial deve estar disposta em simetria em relação ao centro do bolso. Poderá ser utilizada no vestuário ou uniforme até ser substituída pelo mesmo distintivo no ramo seguinte, ou até a saída do Ramo Pioneiro.

Insígnia do Cone Sul

Oferecida para todos os ramos. O principal objetivo desta insígnia é criar um espaço de diálogo entre os escoteiros dos países que integram o Cone Sul (Brasil, Argentina, Uruguai, Chile, Paraguai e Bolívia) fortalecendo a fraternidade mundial e a aproximação entre os povos. A Insígnia do Cone Sul oferece atividades nas seguintes dimensões: Escotismo, Cultura, Idiomas, Comunicação e Geografia.

A Insígnia do Cone Sul é utilizada acima do bolso esquerdo da camisa, acima das estrelas de atividade e abaixo do distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras Insígnias de Interesse Especial deve estar disposta em simetria em relação ao centro do bolso. Poderá ser utilizada no vestuário ou uniforme até ser substituída pelo mesmo distintivo no ramo seguinte, ou até a saída do Ramo Pioneiro.

Insígnias de Envolvimento na Comunidade

Oferecida para os ramos Lobinho (Insígnia da Boa Ação), Escoteiro (Insígnia da Ação Comunitária) e Sênior (Insígnia do Desafio Comunitário). As atividades oferecidas encorajam o pensamento crítico, promovem a compreensão da responsabilidade e a participação ativa da vida da comunidade em que o jovem está inserido, contribuindo para criar uma sociedade justa, participativa e fraterna.

As Insígnias de Envolvimento Comunitário são utilizadas acima do bolso esquerdo da camisa, acima das estrelas de atividade e abaixo do distintivo da Organização

Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras Insígnias de Interesse Especial deve estar disposta em simetria em relação ao centro do bolso. Poderá ser utilizada no vestuário ou uniforme até ser substituída pelo distintivo correspondente no ramo seguinte, ou até a saída do Ramo Sênior.

INSÍGNIAS DAS MODALIDADES

São distintivos específicos para os Ramos Escoteiro e Sênior e se relacionam diretamente a conquista de algumas especialidades das Modalidades: Básica, do Ar e do Mar.

A conquista da Insígnia de sua respectiva modalidade é requisito para conquista do Distintivo de Lis de Ouro, no Ramo Escoteiro, e do Distintivo de Escoteiro da Pátria, no Ramo Sênior; mas não restringe o jovem de conquistar a insígnia das outras modalidades, de acordo com seu interesse.

No Ramo Escoteiro, as Insígnias das Modalidades são as seguintes:

- Insígnia da Modalidade do Ar – Aviador
- Insígnia da Modalidade do Mar – Grumete
- Insígnia da Modalidade Básica – Explorador

No Ramo Sênior, as Insígnias das Modalidades são as seguintes:

- Insígnia da Modalidade do Ar – Aeronauta
- Insígnia da Modalidade do Mar – Naval
- Insígnia da Modalidade Básica – Mateiro

Confirmar no POR os requisitos para conquista de cada uma dessas insígnias.



ANOTAÇÕES



PROJETOS E INSÍGNIAS DE INTERESSE ESPECIAL

OS PROJETOS NO RAMO PIONEIRO

Projeto é um conjunto de atividades inter-relacionadas e interdependentes que se realizam para alcançar uma meta planejada pelos jovens.

No Ramo Pioneiro pode ser realizado por todo o Clã ou por um Equipe de Interesse, assumindo as equipes ou seus integrantes individualmente, atividades e competências que se complementam para a conquista de um objetivo comum. Também podem ser individuais, como é o caso de alguns projetos que um jovem empreende em certos campos de ação prioritários, como é o caso dos projetos de trabalho.

CICLO DE DESENVOLVIMENTO DE UM PROJETO



SONHAR: expressão dos anseios dos jovens

Mesmo que as ideias não sejam factíveis, é importante que os sonhos sejam expressos, o que pode ser feito em vários encontros como objetivo de que todos tenham a oportunidade de se manifestar. A expressão dos sonhos pode acontecer por equipes ou no Clã, conforme o número de integrantes, já que deve existir um clima de intimidade apropriado para que as pessoas se sintam confiantes para compartilhar seus sonhos.

ESCOLHER: a escolha do que farão e seus objetivos

Um dos elementos mais importantes para decidir por uma alternativa é averiguar se ela é factível, seja do ponto de vista da oportunidade, das capacidades com que se conta, ou dos recursos financeiros.

Em seguida, é necessário fixar seus objetivos, procurando que sejam poucos, claros e realistas. Será necessário decidir também, se o projeto será realizado por uma só equipe de interesse ou por todo o Clã; e finalmente, preparar uma forma atrativa para apresentar a ideia ao Clã.

ORGANIZAR: a preparação para fazê-lo

Definido o projeto, sua duração, responsáveis e estrutura que o levará à realização, chega o momento de prepará-lo. Isto compreende diferentes tarefas:

- identificar e ordenar as ações necessárias;
- distribuir as responsabilidades entre os participantes de maneira que todos tenham algo para fazer;
- determinar o equipamento necessário;
- estabelecer um orçamento detalhado;
- assegurar os recursos financeiros e materiais;
- obter a colaboração de especialistas;
- adquirir ou reunir as competências necessárias
- harmonizar as diferentes fases do projeto com as demais atividades do Clã;
- estabelecer um calendário;
- controlar o estado de desenvolvimento.

A avaliação que se faz neste período servirá para introduzir modificações na ideia original, o que quase sempre é necessário. É importante lembrar que a preparação de um projeto é parte do seu encanto.

REALIZAR: entrar em ação.

O projeto começa a acontecer. Toda a preparação adquire sentido; as competências são colocadas em prática e os sonhos se convertem em realidade.

Na medida em que se tenha planejado bem o projeto, a etapa de realização se desenvolverá com a menor quantidade de imprevistos possíveis.

AVALIAR: reflexão sobre a conquista e como ela é feita.

A avaliação final compreende três aspectos:

- a. as conquistas alcançadas, confrontando o resultado obtido com os objetivos fixados;
- b. o processo seguido, o que se avalia examinando se o caminho percorrido resultou ser o mais apropriado;
- c. avaliação dos participantes.

FESTEJAR: celebração

Tudo tem seu tempo e também há um tempo para festejar. A celebração do projeto é também uma oportunidade para reconhecer, agradecer e manter vivo o sentido do que se faz.

GUIA PRÁTICO DE PROJETOS

Projetar não precisa ser complicado. Ao contrário, a prática demonstra que a simplicidade gera efetividade.

É preciso planejar, mas o planejamento é uma ferramenta que permite alcançar objetivos. Em suma, o

ato de planejar não contém um fim em si mesmo. Não se planeja com o objetivo de ter um planejamento. Planeja-se para alcançar determinados objetivos.

Vantagens de se conceber um projeto:

- a. Organiza as ideias do autor de forma sistematizada.
- b. Ajuda a enxergar de forma mais clara, as metas a serem alcançadas.
- c. Permite definir os passos a serem dados rumo aos objetivos.
- d. Propicia uma visão de todas as implicações e providências a serem tomadas, antevendo os problemas e antecipando soluções.

Segue abaixo um instrumento prático para elaboração de projetos. Mas pode ser utilizado qualquer outro com a mesma finalidade. O importante é que os pioneiros escrevam o essencial e tenham êxito na execução e além disso, incorporem o hábito de planejar as suas coisas, utilizando a ferramenta para a sua vida.

FORMULÁRIO PRÁTICO DE PROJETOS

Título do projeto:	
Responsável (Pioneiro ou Pioneira)	
Data de início:	Data de conclusão:

Colaboradores (Equipe de Interesse ou Colaboradores Eventuais):	
1	
2	
3	
4	
5	

Qual é o grande objetivo deste projeto (PROPÓSITO)?

Que resultados devemos alcançar para atingirmos o objetivo (METAS)?

1	
2	
3	
4	
5	
6	

Quais são os principais contatos relacionados à execução deste projeto?

Número	Nome	Telefone	E-mail
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Quais são as tarefas a desenvolver para alcançar cada um dos resultados esperados (AÇÕES)?

META:				
Meta 1	Ação	Responsável	Prazo	Recursos
	Ação	Responsável	Prazo	Recursos
	Ação	Responsável	Prazo	Recursos

META:				
Meta 2	Ação	Responsável	Prazo	Recursos
	Ação	Responsável	Prazo	Recursos
	Ação	Responsável	Prazo	Recursos

META:				
Meta 3	Ação	Responsável	Prazo	Recursos
	Ação	Responsável	Prazo	Recursos
	Ação	Responsável	Prazo	Recursos

META:				
Meta 4	Ação	Responsável	Prazo	Recursos
	Ação	Responsável	Prazo	Recursos
	Ação	Responsável	Prazo	Recursos

META:				
Meta 5	Ação	Responsável	Prazo	Recursos
	Ação	Responsável	Prazo	Recursos
	Ação	Responsável	Prazo	Recursos

META:				
Meta 6	Ação	Responsável	Prazo	Recursos
	Ação	Responsável	Prazo	Recursos
	Ação	Responsável	Prazo	Recursos

Aqui vão algumas explicações a respeito do formulário:

- Escolha um título representativo para o seu projeto, que esteja associado ao objetivo que você pretende alcançar;
- Liste os seus colaboradores e obtenha deles um compromisso em torno dos objetivos do projeto;
- Defina o seu propósito. É o grande “objetivo” do seu projeto. Para defini-lo, responda às seguintes perguntas: O que eu quero alcançar? Qual é o grande resultado esperado ao final deste projeto?
- Em seguida, liste as metas que devem ser alcançadas e que, em conjunto, permitirão chegar ao propósito maior. São os “passos intermediários”, que devem ser poucos, mas muito bem definidos. Em geral, quatro a seis metas representa uma quantidade razoável, permitindo o adequado acompanhamento;
- Faça uma lista dos principais contatos que você precisará ao longo do projeto, o que facilitará a comunicação em momentos importantes ao longo da execução;
- Prepare uma lista dos principais recursos necessários, tais como pessoal, recursos financeiros, equipamentos, espaço físico, materiais, etc. Depois você poderá utilizar esta lista para preencher a planilha de ações detalhadas. Aqui, trata-se apenas de listar as necessidades, até mesmo para conhecer todas as implicações;
- Agora elabore um pequeno texto contendo a justificativa da escolha do projeto. Tente responder à seguinte pergunta: Por que escolhi realizar este projeto? Isso ajudará a manter o foco, na medida em que aquilo que o animou a projetar deve ser sempre lembrado, deve estar sempre claro para você e para os demais colaboradores. Adicione a isso um breve resumo de como você pretende executar o projeto, organizando o pensamento e procurando estabelecer um “passo a passo” de como você visualiza o caminho rumo ao propósito;
- Finalmente, estabeleça as ações que devem ser empreendidas para cumprir cada uma das metas que você definiu. Trata-se de uma lista de “atividades”, de “tarefas”, em número médio de duas ou três para cada meta. Com a realização das atividades se alcança a meta proposta. Aqui é fundamental que se defina claramente o responsável e o prazo para a realização da tarefa. Além disso, listar os recursos específicos ajuda a organizar a ação.



Para saber mais consulte o exemplo de formulário prático de projeto já preenchido no Guia do Ramo Pioneiro.

RELATÓRIO FINAL DO PROJETO

Um último aspecto importante é a elaboração do relatório final do projeto, que permite manter um registro fidedigno de tudo o que ocorreu, desde a concepção, passando pelo alcance das metas, até a conquista do propósito maior do projeto.

Com as informações que já se dispõe – e constam do planejamento – fica fácil gerar um relatório simples, mas que contenha alguns elementos importantes:

- a. Um relato geral sobre o projeto;
- b. A prestação de contas dos recursos eventualmente empregados, com os registros de receitas e despesas (anexe as notas fiscais ou comprovantes);
- c. A descrição dos objetivos alcançados;
- d. As impressões pessoais sobre a jornada percorrida e o aprendizado obtido.

O relatório permitirá partilhar as experiências com outras pessoas e também servirá para a consulta pessoal quando da realização de novos projetos.

OS PROJETOS NOS CAMPOS DE AÇÃO PRIORITÁRIOS

No Ramo Pioneiro, sem menosprezar a liberdade de opção, quatro campos são considerados campos de ação prioritários. Eles são:

- Serviço
- Natureza
- Trabalho
- Viagem

A escolha destes campos como prioritários não é aleatória, já que obedecem quatro pilares históricos e conceituais do Movimento Escoteiro. Serviço e natureza são componentes originais, ligados à história, aos valores, ao método e à tradição do Movimento. Com a viagem ocorre algo similar. A imagem de um escoteiro está associada à ideia de sair para descobrir algo novo e

explorar, desde uma simples excursão até a aventura de uma viagem a lugares longínquos, sem esquecer-se dos grandes eventos que convidam à peregrinação de jovens de diferentes povos e culturas. Por último, o trabalho é expressão da missão do Movimento, isto é, de seu desejo constante de que os jovens “participem ativamente de sua sociedade”, propósito que aos jovens preocupa muitíssimo nesta etapa de sua vida e que requer atenção especial do Clã Pioneiro.

Pretende-se que, ao final do Ramo Pioneiro, o jovem tenha experiências relevantes em alguns destes campos.

INSÍGNIAS DE INTERESSE ESPECIAL

São insígnias que complementam o programa educativo e permitem que o jovem personalize sua progressão, ampliando o leque de opções para conquista dos distintivos especiais. Estas insígnias possibilitam maior amplitude em áreas consideradas como estratégicas pelos Escoteiros do Brasil, reforçando a fraternidade escoteira, espírito solidário, penetração na sociedade e compreensão do mundo.

Os jovens podem conquistar as Insígnias de Interesse Especial livremente, de acordo com seus interesses e aptidões, podendo utilizar os distintivos conquistados conforme as normas estabelecidas no POR.

As Insígnias de Interesse Especial do Ramo Pioneiro são as seguintes:

• Insígnia da Lusofonia:

Oferecida para todos os ramos. Lusofonia é o conjunto de identidades culturais existentes em países falantes da língua portuguesa como Angola, Brasil, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Macau, Moçambique, Portugal, São Tomé e Príncipe, Timor-Leste e por diversas pessoas e comunidades em todo o mundo. O principal objetivo desta insígnia é criar um espaço de diálogo entre os escoteiros dos países de língua portuguesa, fortalecendo a fraternidade mundial e a aproximação entre os povos.

A Insígnia da Lusofonia é utilizada acima do bolso esquerdo da camisa, acima das estrelas de atividade e abaixo do distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras Insígnias de Interesse Especial deve estar disposta em simetria em relação ao centro do bolso. Poderá ser utilizada no vestuário ou uniforme até ser substituída pelo mesmo distintivo no ramo seguinte, ou até a saída do Ramo Pioneiro.

JOGOS II - UM RECURSO EDUCATIVO

A importância dos jogos no Escotismo é bem ilustrada pela definição dada por B-P, o fundador do Movimento: “O Escotismo é um jogo para jovens”.

Da mesma forma tem destaque como um dos itens do Método Escoteiro: “Atividades progressivas, atraentes e variadas, compreendendo: jogos, etc.”

Falar de jogos é fascinante, visto que brincar, jogar e recrear faz parte de nossas vidas desde que somos bebê e contribuem sobremaneira para o desenvolvimento do ser humano.

No início é a descoberta da mão, do pezinho, do barulho do chocalho, do som do balbucio, entre outros. Depois os comportamentos vão se ampliando e as crianças vão sendo capazes de realizar muitas outras coisas por meio do desenvolvimento dos sentidos, da criatividade, do trabalho em grupo, entre outros. Mesmo depois de adultos, o jogo permeia nosso caminho.

O jogo é o meio mais eficaz e mais rápido de conduzir a criança e o jovem à atividade, à autoexpressão e a socialização. Os escotistas devem aproveitar esse extremo interesse que as crianças e jovens demonstram pelos jogos, canalizando na formação e desenvolvimento das partes físicas e moral. A possibilidade de estimular a formação de qualidades positivas, como a autodisciplina e a verdadeira camaradagem. Outros pontos como a lealdade e a iniciativa também devem ser aproveitados.

O valor dos jogos na educação é reconhecido, especialmente sua utilidade no desenvolvimento:

- **Físico:** resistência, força, agilidade e controle motor;
- **Intelectual:** observação, memória, dedução, imaginação, raciocínio e criatividade;
- **Social:** lealdade, cortesia, disciplina, cooperação, participação, colaboração, justiça e espírito esportivo;
- **Afetivo:** amor ao próximo, cortesia, bondade, tolerância e empatia;
- **Espiritual:** procura de Deus, reflexão, respeito à natureza;
- **Caráter:** conhecer suas limitações, autocrítica, alegria e bom humor, valores.

Independente de sua função educativa, o jogo tem também uma função lúdica, ou seja, de puro prazer, sem nenhuma outra intenção e, como tal, descarrega energias, desliga a mente, descontra e expande alegria.

OBJETIVOS DOS JOGOS

- Desenvolver as áreas de crescimento;
- Formação do caráter e da personalidade;
- Conhecer as crianças e jovens;
- Incentivar a participação;
- Incentivar ou inibir o espírito de competição;
- Corrigir determinada característica;
- Criar espírito de equipe;
- Divertir.

CRITÉRIO DE ESCOLHA DOS JOGOS

- Atender os objetivos que se pretende alcançar;
- Local adequado;
- Número de crianças adequado à sua realização;
- Verificar só itens de segurança existentes para a sua aplicação;
- Não abusar dos jogos favoritos.

APLICAÇÃO DOS JOGOS

- Definição clara das regras;
- Material necessário a sua aplicação;
- Arbitragem atenta e honesta;
- Ter certeza de que todos os assistentes e formadores conhecem o jogo.

CLASSIFICAÇÃO DE JOGOS

A variedade de jogos é de tal ordem que para utilizá-los com propriedade, isto é, com o maior proveito possível, faz-se necessário classificá-los de forma a encontrar a receita certa na hora que dela precisarmos. Para tanto, existem muito sistemas que podem ser adotados:

TIPOS DE JOGOS

Jogo inicial

É um jogo simples, rápido, movimentado e empolgado, com objetivo de quebrar a apatia dos jovens quando iniciam uma atividade. Também conhecido como “jogo quebra-gelo”. É importante que todos participem dele.

Jogo técnico

É usado para avaliar os conhecimentos adquiridos durante um determinado treinamento. Estes jogos devem ser variados para que a cobrança não se torne repetitiva. Um caso típico é o da cobrança de uma atividade que envolve conhecimento sobre nós e amarras, onde o jogo evita a cobrança formal.

Jogo de revezamento

É caracterizado por ações repetitivas geralmente empregadas para a cobrança de treinamento. É considerada vencedora a equipe que concluir as tarefas corretamente no menor tempo.

Jogo de equipe

É um jogo onde equipes se confrontam. Para a realização deste tipo de jogo é importante que os limites da área ou do campo sejam facilmente identificados por todos os participantes e que as regras sejam esclarecidas a todos antes do início. Estas regras poderão ser adaptadas em função do número de participantes, das condições do terreno e dos materiais disponíveis. Nos ramos Escoteiro e Sênior materializa-se por meio dos jogos de patrulha.

Jogo amplo

É caracterizado pela surpresa, espaço e tempo. Os participantes vão conhecendo as regras e o terreno ao longo do jogo, abrindo instruções após terem concluído tarefas ou após um determinado horário.

O sucesso dos jogos amplos está relacionado com o detalhamento das instruções e a garantia de que serão bem entendidas pelos participantes. Nestes jogos geralmente o dirigente não está presente em todos os momentos do desenvolvimento.

Jogos amplos podem ser iniciados e terminados em horários determinados ou por sinais sonoros, tais como apitos. Devem existir também dispositivos de emergência, caso alguma equipe se perca ou alguém sofra um acidente.

Jogo de cidade

É caracterizado por deslocamentos dentro da cidade, incluindo particularidades da vida urbana, programação cultural, história e meios de transporte. Este tipo de jogo

cria uma oportunidade para que os jovens conheçam melhor o lugar onde vivem.

As instruções podem ser apresentadas em forma de charadas ou cartas (cartas prego) que podem ser abertas em horários ou locais determinados.

Jogo de observação e desenvolvimento dos sentidos

Estas duas categorias de jogos estão classificadas juntas, pois ambas desenvolvem raciocínio, memória e os sentidos. A partir de impressões recebidas pela visão, tato, olfato, audição ou paladar, o jovem deve memorizar para uso posterior.

Jogo cooperativo

É o tipo de jogo onde os participantes jogam com os outros e não contra os outros. Eles jogam para superar desafios e não superar pessoas. O jogo cooperativo é planejado de forma que a cooperação entre os participantes leve ao sucesso.

Características dos jogos cooperativos:

- Os participantes colaboram entre si para alcançar um resultado. Todas as equipes vencem juntas ou perdem juntas.
- Não existe eliminação de participantes ou equipes, todos podem alcançar o sucesso.
- Equipes ou pessoas jogam contra índices e não entre si. Os que alcançarem os índices recebem um prêmio.

Jogos noturnos

São recebidos com grande satisfação por todos os jovens. Estes jogos criam condições para o jovem perder o medo da escuridão, se deslocar e observar o movimento dos outros no escuro. A escuridão é uma dificuldade que transforma pequenas tarefas em grandes desafios. Deslocamentos no escuro, sem ser percebido por outros, faz com que o jovem se sinta como um rastreador experiente.

> Recomendações para elaboração de jogos noturnos - estes jogos possuem características semelhantes aos jogos amplos e deve se tomar alguns cuidados especiais:

- Informar o proprietário sobre o tipo de jogo e horário que vai ser desenvolvido. É importante prender cães e avisar aos moradores para evitar surpresas desagradáveis.

- Avisar a polícia quando o jogo ocorrer em local público.

- Inspeccionar o local antes do jogo visando identificar os riscos. Estes riscos devem ser eliminados ou sinalizados. Os participantes devem ser informados sobre os riscos.

- No caso de contato físico, introduzir regras bem definidas para evitar descontroles ou excesso de violência.

- O horário para a realização de jogos noturnos deve respeitar períodos de sono compatíveis com a idade dos jovens, não exigindo deles acima de sua capacidade física. Excessos resultam em queda de rendimento e possibilidade de acidentes no dia seguinte. Deve-se respeitar um período de 8 horas de sono para os jovens.

- Jogos noturnos que envolvem parte maior da noite e grande desgaste físico são recomendáveis para o Ramo Sênior e Ramo Pioneiro.

- As fases da lua devem ser levadas em consideração: um jogo que pode ser ótimo em uma noite escura, talvez não tenha êxito em uma noite de lua cheia.

- Locais abertos são mais favoráveis para jogos que envolvem correrias e contatos físicos.

- Locais arborizados são mais favoráveis para jogos de tocaia. No entanto, são locais favoráveis para a proliferação de animais peçonhentos.

- No caso do Ramo Lobinho, não se recomenda a aplicação de jogos noturnos uma vez que as crianças deste Ramo ainda estão em processo de aquisição de determinadas habilidades motoras e de capacidade para avaliar riscos. A escuridão da noite ainda é uma dificuldade para as crianças. O jogo noturno pode ser substituído por uma caminhada noturna com lanternas enfeitadas, observação das estrelas, histórias durante o percurso. Também não se recomenda Jogos de cidade que necessitem de

autonomia para deslocamento e de relacionamento com estranhos.

Temas

Os fundos de cena criam um “clima de aventura”. É muito mais empolgante o ataque do bando de piratas aos soldados da corte, do que um encontro da equipe “A” com a equipe “B”. Deve-se, porém, garantir que os jovens saibam exatamente quais serão as suas funções, independente do fundo de cena. Por exemplo: os soldados da corte devem defender a cidadela, que é formada por quatro árvores cercadas por uma corda; os tesouros a serem defendidos são quatro latas e as vidas são representadas por fios de lã amarrados no pulso.

Jogos diversos

Por mais que se tente encontrar formas diferentes de classificar jogos, sempre existirão aqueles que não se encaixam bem em nenhum dos tipos existentes ou aqueles que são combinações de dois ou mais tipos.

Fichário/caderno de jogos

Qualquer que seja a classificação que você adote, é importante que saiba encontrar rapidamente o jogo desejado. Assim recomendamos que cada escotista crie o seu fichário ou caderno de jogos.

Em cada ficha deve constar a classificação adotada, o objetivo do jogo, o material necessário, o número de participantes, a duração média do jogo, as regras e o desenvolvimento. Finalmente o nome que você utiliza ou se for o caso, o nome que a maioria utiliza.

Observações podem ser acrescentadas, como as datas em que foram utilizados, resultado prático, cuidados com segurança e outras.

A internet tem se revelado uma boa fonte para localizar jogos. É possível encontrar sites com centenas de jogos e planilhas prontas para escolha e impressão de fichas de jogos. Mas, uma velha lista de jogos, uma ficha de atividades em seu bolso, facilita incrementar as atividades do programa. De um lado coloque jogos fáceis, bons para qualquer tempo e do outro lado as fichas com jogos para tempo chuvosos, todos com pouco ou nenhum material.

Segredos para o sucesso

O jogo é uma atividade natural para os jovens e como instrumento educativo deve ser planejado com

antecedência quer pelos jovens, quer pelos escotistas. No momento da execução dos jogos, devem-se observar as regras de segurança, como ter um local apropriado, materiais adequados e adultos em quantidade suficiente.

No final do jogo deve-se registrar o “desempenho” do jogo para aproveitar a experiência em uma nova aplicação. Algumas perguntas facilitam levantar as informações: as regras foram bem entendidas por todos e eram adequadas ao tipo de jogo? O local e os materiais utilizados foram adequados ao tipo de jogo? O tempo empregado foi suficiente? Houve interesse de todos os participantes?

Para que um jogo tenha sucesso é necessário observar os seguintes pontos:

- Conhecer jogos variados ou dispor de material de consulta suficiente e adequado;
- Escolher o jogo de acordo com a ocasião;
- Preparar com antecedência o material necessário;
- Estabelecer regras simples e explicá-las com clareza. Não se deve iniciar um jogo antes que as regras tenham sido entendidas por todos;
- Animar o jogo constantemente sem que os escotistas se tornem jogadores;
- Dar continuidade ao jogo e não interrompê-lo sem motivo válido;
- Não deixar nenhum jovem fora do jogo a menos que a saída decorra das regras do próprio jogo;
- Encerrar o jogo antes que o interesse comece a decair, desde que o encerramento possa ser determinado por quem o aplica. Interrompa o jogo no clímax;
- Fazer respeitar o perdedor e reconhecer o mérito do ganhador. Estimule os perdedores, dando-lhes palavras de incentivo;
- Não repetir um jogo com demasiada frequência. Não exagere nos jogos favoritos;
- Avaliar o jogo e o cumprimento das regras e das tarefas com ele relacionadas;
- Deve-se dar um clima ao jogo antes de iniciá-lo;
- Evite a improvisação, tenha o material necessário a mão antes de iniciá-lo;
- Na perda de controle, pare o jogo e reinicie-o;
- Incentive os mais fracos, porém apoie a todos;
- Cada jogo deverá ter seu objetivo, mesmo que seja para divertimento;
- Explique claramente a delimitação da área do jogo;
- Evitar violência;
- Anote as falhas do jogo, para que possam ser sanadas na próxima aplicação;

- Incentive os jogadores a deixarem limpo e organizado o local do jogo, pois: “O escoteiro não deixa rastro”.
- Jogos de eliminação são pouco interessantes. Caso seja dado, tenha sempre um assistente pronto para ocupar com alguma atividade os escoteiros eliminados.

A postura dos escotistas nos jogos

- Planejar jogos estabelecendo dificuldades progressivas adequadas à maturidade e experiência dos participantes;
- Agir com imparcialidade e justiça;
- Agir com energia quando houver transgressões das regras do jogo, da Lei Escoteira ou situações que apresentem riscos de acidentes;
- Motivar os participantes;
- Escotistas não jogam o jogo, pois enquanto os jovens jogam ele observa e analisa condutas dos participantes, que serão úteis na avaliação da progressão pessoal.

A competição em quantidade adequada

A sociedade em que vivemos é caracterizada pela competição. A busca por uma vaga na universidade, uma vaga no trabalho ou na equipe esportiva. Vencer significa sobreviver e ser reconhecido.

Excesso – agressão, frustração para os vencidos, discórdia.

Falta – desânimo e falta de desafios para melhorar o desempenho.

Equilíbrio - crescimento pessoal.

ADMINISTRAÇÃO DE SEÇÃO

DOCUMENTOS GERENCIADOS PELA CHEFIA DA SEÇÃO

A organização é importante para a realização de qualquer tarefa. Ao aceitar uma função de diretoria ou de chefia, a pessoa está aceitando a responsabilidade de desenvolver um trabalho sério em prol da formação de jovens por meio do Método Escoteiro. Influem significativamente no sucesso do Grupo Escoteiro as características das pessoas que ocupam os cargos de liderança. Lamentavelmente motivado pela falta de colaboradores, o Grupo acaba aceitando pessoas sem avaliar suas potencialidades, comportamento e atitudes. Às vezes o desejo do colaborador é trabalhar na área técnica e acaba preenchendo um cargo administrativo e vice-versa. De uma forma geral: os adultos que prestam serviços no Grupo devem agir com cordialidade, otimismo, paciência e respeito aos jovens e adultos. É possível treinar um colaborador para executar uma determinada tarefa, porém deve ser considerado que isto acarreta em: tempo, custos, oportunidades e, principalmente, vontade.

Independente de você ser chefe ou assistente, a equipe que trabalha numa Seção deve ser bem coesa, com tarefas distribuídas de alguma maneira, por exemplo: quem cuida das finanças; dos equipamentos e patrimônio; controle das fichas individuais e médicas; das anotações das etapas; da emissão dos certificados, de cada um dos diversos livros, etc., de maneira a não sobrecarregar apenas um ou alguns escotistas.

AUTORIZAÇÃO DE ATIVIDADES FORA DA SEDE

- Todas as atividades fora da sede devem ser autorizadas pelo Chefe da Seção, pelo diretor-presidente do Grupo.
- Atividades fora do estado devem ser autorizadas pela Direção Regional. Todas as atividades devem constar na programação anual do Grupo e sua autorização deve ser solicitada pelo menos 20 dias antes do evento.

Antes de solicitar essa autorização será necessário elaborar: programa, estimativa de custos, cardápios, etc., pois estes dados irão interferir na emissão da autorização (SIGUE).

REGISTRO ANUAL

- Os membros do Movimento Escoteiro no Brasil recebem autorização para praticar Escotismo por meio do “Registro de Grupo Escoteiro”.
- A finalidade das informações do registro anual é fundamental para o acompanhamento do Escotismo no Brasil.

PEDIDO DE INSCRIÇÃO

- A admissão no Grupo Escoteiro é formalizada por meio do documento “Pedido de inscrição”.
- O preenchimento é feito pelo responsável pelo menor ou pelo próprio candidato no caso dele ser maior de idade.
- Os procedimentos de admissão dos membros do Grupo Escoteiro estão descritos no POR.
- O pedido corretamente preenchido - inclusive com o atestado médico (que deve ser renovado a cada três anos), habilita o candidato à prática do Escotismo
- O pedido é um documento legal e deve ser arquivado no Grupo durante toda a vida escoteira do mesmo.

FICHA MÉDICA

- A ficha médica é um documento indispensável à prática do Escotismo.
- Ela deve ser assinada por um médico e apresentada pelos pais no ato da inscrição do jovem.
- A ficha médica deve ser renovada a cada três anos, visto que as condições clínicas dos jovens mudam muito na adolescência.
- É aconselhável que o Chefe da Alcateia, da Tropa e do Clã tenha uma cópia desta ficha médica para a realização de atividades.

SIGUE - SISTEMA DE INFORMAÇÕES E GERENCIAMENTO DE UNIDADES ESCOTEIRAS

O SIGUE é um programa desenvolvido para auxiliar as Unidades Escoteiras Locais (UEL), que podem ser grupos escoteiros ou seções escoteiras autônomas, na administração das informações relacionadas à Secretaria, aos beneficiários, aos escotistas, ao controle das atividades e aos contatos externos da UEL. O SIGUE funciona via internet e pode ser acessado de qualquer lugar, em qualquer computador;

O “SIGUE Administrativo” é um programa voltado para os responsáveis pela administração de informações da Unidade Escoteira Local, são eles os diretores, escotistas e voluntários da área administrativa. De acordo com o nível de acesso definido pelo diretor-presidente os usuários podem, fazer alterações, inclusões, exclusões e consultas.

O “Meu SIGUE” é o programa para os membros juvenis da UEL. Nele os Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros podem fazer consultas de suas informações e da Seção a que pertencem.

O primeiro acesso ao “Meu SIGUE” será feito de forma direta, sem a necessidade de definições de nível de acesso. Basta digitar o seu número de registro nos Escoteiros do Brasil no campo “Nº de Registro” e depois digitar a sua data de nascimento no campo “Senha”.

Dúvidas relacionadas ao SIGUE podem ser encaminhadas para o e-mail sigue@escoteiros.org.br

VANTAGENS DO “SIGUE ADMINISTRATIVO”

- Não é necessário cadastrar as informações já enviadas no processo de registro ou renovação;
- Todas as alterações, inclusões e exclusões feitas no SIGUE são atualizações automaticamente;
- Os escotistas podem atualizar e acessar informações de associados de suas seções, e podem consultar os membros das patrulhas/matilhas, atualizando automaticamente os seus componentes;
- As informações antigas da ficha individual (120) podem ser cadastradas no SIGUE pelos escotistas da Seção, de acordo com o nível de acesso;
- Todas as seções podem cadastrar as atividades atuais e antigas, com atualização automática da ficha individual (120);

- Os escotista da Seção podem acessar e atualizar automaticamente a informações da ficha médica dos associados da sua Seção;

- A diretoria da Unidade Escoteira Local pode fazer um cadastro de prestadores de serviços, fornecedores, contatos importantes e antigos escoteiros;

- Inserção da cópia de documentos comprobatórios;

- Controle da progressão do membro juvenil;

- Controle da conquista de especialidades pelo membro juvenil.

VANTAGENS DO “MEU SIGUE”

- Acessar os seus dados cadastrais, podendo atualizar somente o seu telefone, o seu e-mail, o seu endereço e sua foto. Os dois últimos dependerão da determinação do Grupo;

- Acessar as informações da sua Patrulha/Matilha, como telefone e e-mail dos componentes;

- Consultar o calendário da sua seção, podendo imprimir a autorização de participação em cada atividade;

- Inscrição de eventos.

PRÓXIMAS FUNÇÕES DO SIGUE

- Controle financeiro da Unidade Escoteira Local;

- Controle do patrimônio da Unidade Escoteira Local;

- Inscrições em cursos efetuadas diretamente no SIGUE.

OUTROS DOCUMENTOS

LIVRO ATA DA CORTE DE HONRA

- É o livro operacional das Cortes de Honra das Tropas de Escoteiros e de Seniores e da comissão administrativa do Clã.

- Nele são registradas as questões de disciplina, condecorações e programação, entre outros assuntos inerentes à Seção.

LIVRO DE FREQUÊNCIA

- É usado para registrar a participação dos jovens da Seção nas atividades.
- Normalmente a Loja Escoteira vende livros de frequência.

LIVRO OU MAPA DE ETAPAS

É usado para acompanhar a conquista de etapas e especialidades dos jovens da Seção. É essencial para o planejamento.

LIVRO HISTÓRICO DA SEÇÃO

É o livro de registros da história da Seção, fotografias, relatórios de atividades, fatos pitorescos, tradições.

FICHA INDIVIDUAL

- Utilização: registro da vida escoteira de cada membro do Movimento.
- É utilizada como fonte de informações pelo Chefe de Seção e acompanha todos os processos de condecorações.
- Seu uso é obrigatório para os membros juvenis e opcional para os adultos.
- Os adultos devem ter a ficha para registrar toda a sua vida escoteira, inclusive as atividades que participa.

CERTIFICADOS

- Os certificados são usados como comprovantes das conquistas de etapa, anos de atividades, especialidades, etc.
- Devem ser entregues em cerimônias apropriadas (simples, rápidas e sinceras).
- As datas das conquistas, registradas nestes certificados, devem ser transcritas para a ficha individual do jovem.

FICHA DE JOGOS

- São empregadas para registrar jogos aplicados na Seção.
- O registro dos jogos e a avaliação dos resultados são essenciais para o planejamento de atividades.

FICHA DE PROGRAMAÇÃO

- São empregadas para registrar as atividades desenvolvidas na Seção.
- Também são essenciais para o planejamento de atividades.

REALIZAÇÃO DE CONSELHOS DE PAIS DAS SEÇÕES

Todas as seções devem realizar Conselhos de Pais pelo menos uma vez por semestre. Além de assuntos específicos que podem surgir a partir do Conselho de Chefes de Seção.

Sugerimos a seguinte programação:

Seção: _____ Local: _____ Data: _____
Horário de início: _____
Horário previsto para o término: _____

Assuntos a serem tratados - exemplo:

- Apresentação da Chefia; apresentação dos pais novatos;
- Relato das atividades do semestre anterior e programação para o ano que se inicia;
- Pequena palestra técnica (Método Escoteiro, acampamentos, importância dos distintivos etc.);
- Assuntos gerais.

SOBRE LISTA DE ESPERA E PRIORIDADES DE ATENDIMENTO

- Os pais ou responsáveis pelos jovens menores de 18 anos e os jovens maiores de 18 anos que quiserem participar do Grupo deverão preencher seus dados na lista de espera. Este procedimento é obrigatório mesmo quando a Seção tiver vagas ou o jovem já tiver parentes no Grupo.
- Quem define a existência de vaga na Seção é o Chefe, pois é ele quem tem controle do sistema educacional da mesma.
- A partir da existência de vagas em uma seção, o Chefe da mesma comunica a diretoria sobre a faixa etária do jovem a ser chamado.
- Um encarregado do Grupo convoca os responsáveis pelos jovens, atendendo a seguinte prioridade:

ESCOTISMO E COMUNIDADE

Para atingir a proposta educativa do Movimento Escoteiro na vida de crianças, adolescentes e jovens, a comunidade tem participação significativa no processo.

O fundador do Movimento Escoteiro ao elaborar nossa Lei e Promessa já ressaltou a importância da vida em comunidade para nossos jovens.

Podemos elencar alguns aspectos onde a comunidade assume papéis na prática do Escotismo.

O primeiro aspecto que abordamos é a relação institucional que o grupo escoteiro assume com a comunidade. Muitos grupos não enxergam a comunidade como parceira e esta relação pode ser muito mais produtiva do que a princípio possa parecer. É muito comum o grupo escoteiro receber entre os seus integrantes, membros juvenis da comunidade local; contar com o apoio e participação da comunidade em campanhas financeiras do grupo; receber adultos que desejam ser voluntários; zelo e segurança aos membros do grupo; manutenção do espaço do grupo; desenvolvimento das atividades, entre outras ações. Quanto mais participativa for a comunidade no cotidiano do grupo, mais agregado à comunidade ele se torna. Isso significa ser parte das soluções dos problemas da comunidade, compartilhar dos esforços coletivos e mostrar-se como força organizada relevante. A comunidade somente vai dar valor ao Escotismo se perceber que o Movimento pode contribuir para a melhoria do bem estar da sociedade.

Outro aspecto relevante é a comunidade como meio educativo do Escotismo para a formação de crianças, adolescentes e jovens. Com o objetivo de formar pessoas melhores para a sociedade, os grupos escoteiros utilizam-se da comunidade como ferramenta para a aplicação das atividades do programa educativo. Entre várias atividades propostas pelo programa é disponibilizada uma aproximação dos membros juvenis, de acordo com a sua respectiva faixa etária, por meio de mutirões nacionais como o de Ação Ecológica e de Ação Comunitária, conquistas de insígnias de Interesse Especial (Insígnia da Boa Ação, Insígnia da Ação Comunitária e Insígnia do Desafio Comunitário) e especialidades, e nas próprias atividades propostas nas etapas de progressão de cada ramo. A ação comunitária é apresentada às crianças, adolescentes e jovens dos Escoteiros do Brasil de forma desafiante, útil, recompensante e atraente. A experiência vivenciada em atividades comunitárias por eles proporciona uma análise crítica, que os tornam capazes de traçar diagnósticos e serem protagonistas nas soluções criativas ao meio em que eles encontram-se inseridos.

Tanto escotistas quanto dirigentes institucionais têm papel fundamental no processo de proporcionar esta experiência ao longo da vida escoteira do membro juvenil. São estas experiências que crianças, adolescentes e jovens registram em sua memória e replicarão ao longo da vida adulta.



ANOTAÇÕES

ESPIRITUALIDADE II

O ser humano busca um sentido para a vida. Desde pequeno, procura por explicações sobre sua existência e outros fenômenos, enchendo-se de porquês e ansiando por respostas. Essa busca por entender a si mesmo e ao mundo está diretamente relacionada ao fenômeno religioso.

A espiritualidade é a certeza de um sentido na vida, simbolizado na fé por algo superior. A religião, por sua vez, é a explicação em si, onde as respostas aos porquês variam de acordo com cada doutrina.

A contribuição do Escotismo nesta busca espiritual do jovem está, conforme o próprio B-P, em inspirar a religião como um sopro de fé. O símbolo que representa a área de desenvolvimento espiritual é a árvore. Por estar com as raízes aprofundadas na terra e os galhos em direção ao céu, representa a união da vida terrena com o Divino. Simboliza o homem material aspirando o eterno e a paz celestial.

Assim, estão definidos para cada ramo, objetivos que mobilizem a busca espiritual, colocando, acima de tudo, a “reverência a Deus, respeito ao próximo e a si próprio” (Guia do Chefe Escoteiro - Baden Powell).

Geralmente, quando existe a preocupação da família com a educação espiritual, a religião, para o Lobinho, é um prolongamento da religião dos pais. Ele tem uma imagem fantasiosa de Deus e sua prática religiosa varia conforme o envolvimento da família com suas próprias crenças e ritos.

No Ramo Escoteiro, por conta da idade, começa a se interessar por diferentes formas de entender Deus e a própria espiritualidade. É um curioso religioso, mas, na maioria das vezes, professa a religião dos pais.

Por outro lado, como Sênior e Pioneiro, pode romper com a crença imposta e começar a constituir sua própria convicção religiosa, podendo reafirmar-se na religião da família ou encorajar-se pelo caminho de outras religiões.

Não é papel do escotista fazer uma doutrinação religiosa, nem obrigar o jovem a práticas e ritos. Em tão delicada área, a tarefa do escotista está em ressaltar e valorizar o desenvolvimento espiritual, estimulando uma fé comprometida com a religião seguida ou escolhida pelo jovem. É levá-lo à reflexão, por meio do convívio com a natureza como obra do Criador, junto de seus amigos, respeitando as diferentes religiões e facilitando sua aproximação com Deus.

O desenvolvimento espiritual é um processo de dentro pra fora, que surge de uma fé espontânea, e cresce por meio do entendimento de sua doutrina e desemboca num compromisso pessoal para com Deus, com o próximo e consigo mesmo.

Na prática, cabe ao escotista:

- Dar o exemplo pessoal, não por meio da imposição de sua religião, mas servindo de modelo de alguém que se esforça para viver de acordo com sua crença religiosa;
- Ressaltar as obras do criador, aproveitando a vida ao ar livre e a convivência fraterna para mostrar ao jovens o quanto Deus está presente ali;
- Estimular as boas ações, desenvolvendo a inclinação do jovem para o bem, fazendo com que perceba o quanto é gratificante servir;
- Conhecer as diferentes religiões que seus jovens professam, para melhor auxiliá-los em seu entendimento;
- Favorecer momentos de oração e reflexão sobre sua espiritualidade, jamais como uma atividade mecânica e obrigatória, mas um momento de aconchego e proximidade com Deus;
- Elaborar e fazer uso de fichas técnicas com ênfase no desenvolvimento espiritual;
- Incentivar e propiciar condições para a conquista de especialidades religiosas como as de Animação da Fé e Estudos da Bíblia.

Assim, nas atividades escoteiras, temos:

- O momento da oração, seja na cerimônia da Bandeira, seja para agradecer a refeição, prece para abertura de reuniões de Roca de Conselho, Patrulha, Tropa, Corte de Honra e Clã;
- O momento do culto, celebração ou espiritualidade nos acampamentos;
- A livre participação em celebrações religiosas na comunidade;

FOGO DE CONSELHO, LAMPARADA E FLOR VERMELHA

ORIGEM DO FOGO DE CONSELHO

Baden-Powell em suas andanças observou que os nativos da Ásia, da África e da América e também os colonizadores brancos, reuniam-se, à noite, em torno do fogo que com sua luz e calor, espantavam a treva, o frio e os animais selvagens. Era o momento em que se encontravam para conversar, cantar, contar histórias, realizar cerimônias religiosas, planejar caçadas, guerras ou a paz.

Para o Escotismo, o Fogo de Conselho é uma reunião em que, à noite, iluminados por uma fogueira, todos se reúnem para se divertir, cantar, representar peças ligeiras, danças folclóricas, para refletir ou aprender algo de novo pela palavra do Chefe.

O Fogo de Conselho, como muitas outras atividades que caracterizam a mística e a ambientação do Programa Educativo, tem sua origem nas observações do fundador sobre, os costumes, valores e tradições culturais dos muitos povos que conheceu durante suas viagens.

IMPORTÂNCIA DO FOGO DE CONSELHO COMO ELEMENTO DO PROGRAMA EDUCATIVO

O Fogo de Conselho é uma atividade muito importante, sobretudo em acampamentos ou acantonamentos. É uma ocasião que pode e deve ser utilizada como elemento de desenvolvimento do caráter e da responsabilidade dos jovens.

Por meio de representações, jogos, pequenas palestras, canções e danças, num clima jovial e alegre, movimentado, interessante e informal, criam-se situações propícias para desenvolver e incentivar no jovem:

- A criatividade e a imaginação;
- A facilidade de expressão;
- A alegria;
- A sociabilidade;
- A autoconfiança;
- Habilidades artísticas.

Para que essa finalidade educacional seja alcançada é indispensável que o Chefe ou dirigente cuide sempre para que as atividades do Fogo de Conselho caracterizem

sua expressão pelos princípios escoteiros. Necessário se faz, portanto, que situações inconvenientes sejam tratadas com cortesia e firmeza.

O dirigente pode valer-se desses acontecimentos, que serão raros, para propor uma reflexão de todos os presentes sobre o acontecido.

TIPOS DE FOGO DE CONSELHO

Há pelo menos três tipos de Fogo de Conselho:

a) De seção

É normalmente realizado em acampamentos. Dele participam apenas os membros da Seção e os seus chefes.

b) De grupo

É realizado com menos frequência que o primeiro. Dele devem participar todas as seções do grupo escoteiro que prepararão as representações por Seção. Nessas ocasiões podem ser convidados os pais, antigos escoteiros e amigos do grupo.

c) De relações públicas

É uma atividade programada com o objetivo de dar ao público ou a determinada parcela da comunidade uma amostra dessa atividade escoteira. A sua realização deve ser cercada dos maiores cuidados, na preparação do local, do conteúdo do programa, da fogueira e de todos os outros detalhes.

Esse tipo de Fogo de Conselho é mais um espetáculo de teatro de arena à luz do fogo e que por isso mesmo perde muito da característica do Fogo de Conselho - o improviso, a espontaneidade e o clima informal.

É uma atividade válida, mas sua organização tem que ser cuidadosa, pois, muitas vezes um pequeno detalhe distorce a imagem que gostaríamos de transmitir.

É o Fogo de Conselho de seção que, sem dúvida, mais se aproxima da ideia do fundador ao incluí-lo nas atividades do Escotismo.

DIFERENÇAS

• **Fogo de Conselho** – é uma atividade noturna, feita ao ar livre e em volta de uma fogueira.

- **Lamparada** – é uma atividade noturna, feita em ambiente fechado e em volta de um foco de luz (pode ser: lâmpada, lampião ou carbureto). Em Minas Gerais vamos encontrar esse tipo de atividade com o nome de “Carbeto”.

- **Flor Vermelha** – é a festa do fogo, momento ideal para cantar e dançar em torno de uma fogueira, demonstrando a capacidade de expressão e o gênio artístico de Lobinhos e Lobinhas. Seu nome provém do episódio da história de Mowgli em que ele parte para a aldeia dos homens em busca do fogo, única forma de afugentar Shere-Khan e os que queriam matar Akelá (a flor vermelha é uma atividade exclusiva da Alcateia).

PLANEJAMENTO

No Fogo de Conselho a chave do sucesso também se chama planejamento. É preciso, portanto, tomar as medidas necessárias para que essa atividade cumpra os seus objetivos.

- **O local:** não deve ser muito afastado do acampamento, mas será ótimo que não tenha sido usado para outras atividades. Deve permitir que todos se sentem em torno do fogo a uma distância tal que haja espaço para as representações.

- **A fogueira:** deverá ser preparada com antecedência pelos chefes ou pela Patrulha de Serviço (que deverá possuir os conhecimentos para cumprir essa tarefa. Se não for esse o caso, o Chefe poderá estar presente para orientação do trabalho da Patrulha). Não esquecer de observar a direção do vento e o tamanho da fogueira, pois o calor de chamas muito altas pode perturbar os participantes.

É muito importante que haja sempre duas pessoas encarregadas de alimentar o fogo em caso de necessidade. Nesse caso, deverão fazê-lo entre um número e outro para não interferir nas representações, palestras, etc. Há, portanto, necessidade de lenha de reserva fora do círculo do Fogo de Conselho.

Isclas - são materiais utilizados para auxiliar no início do fogo. Os tipos comuns de isclas são: jornal com parafina, algodão com parafina e acendelha (gravetos, arrepiaados, grimpas, folhas secas, etc).

Atenção: um cuidado especial deve ser dado a líquidos combustíveis (álcool, gasolina, querosene, parafina e

outros) - nunca devem ser colocados após o fogo ter sido aceso a partir da garrafa ou recipiente que a contém, pois existe o risco do fogo residual incendiar e explodir a garrafa. O procedimento correto é colocar o líquido em uma lata ou recipiente de boca larga e utilizar uma haste para levá-la ao fogo.

O PROGRAMA

Um bom programa tem os seguintes ingredientes: canções calmas ou movimentadas e alegres ou inspiradoras - jogos calmos ou agitados, concursos, histórias curtas, palestras curtas e representações. Esses elementos intercalados de maneira adequada e dirigidos com entusiasmo resultam no sucesso da atividade.

Devemos fazer com que se torne um clima de camaradagem, relaxamento, alegria, inspiração, entretenimento saudável e criativo e de desinibição geral. Para conseguir um bom programa é preciso três coisas: um bom dirigente, um bom animador do Fogo de Conselho e a preparação prévia.

É necessário que o dirigente ou o Chefe da Seção avise aos jovens, o dia e a hora do Fogo de Conselho com antecedência, pedindo então, que cada Matilha/Patrulha prepare uma apresentação ou número que seja de interesse e adequado à ocasião.

Pode ser conveniente dar temas, que facilitem e orientem o trabalho dos jovens sem, no entanto, impedir sua criatividade. Melhor ainda, é apresentar uma lista de sugestões e deixar que escolham ou sugiram algo equivalente. O importante é que não façam algo medíocre por falta de inspiração.

Uma hora antes da atividade o dirigente terá montado o programa ficando as canções, jogos e histórias das Matilhas/Patrulhas intercaladas, adequadamente, para produzir um conjunto equilibrado.

Como partes importantes do programa estão a abertura e o encerramento. Ambos têm que ser momentos marcantes. Não precisam ser graves, mas devem ser inspiradoras.

Antes do encerramento deve haver uns cinco minutos que o Chefe da Seção preencherá com uma palestra curta, sobre um tema inspirador. (Palavra do Chefe).

O encerramento deve ser com uma canção calma.

DIREÇÃO

O Dirigente do Fogo de Conselho deve reunir as seguintes características:

- Jovialidade;
- Cortesia;
- Firmeza;
- Entusiasmo;
- Liderança;
- Conhecer canções e atividades próprias de um Fogo de Conselho.

Com o programa traçado caberá ao dirigente a tarefa de manter a animação e o interesse dos participantes.

Daí a importância de reunir as características já descritas e conduzir a atividade com entusiasmo, sabendo criar um clima de alegria, animação e movimento, mas também disciplinado e apropriado para os momentos de reflexão.

Com esses cuidados teremos um Fogo de Conselho não só divertido, mas também cumprindo com o nosso propósito de educar com alegria e espontaneidade.

DISPOSIÇÃO

Contrariamente ao que a maioria pensa, o círculo com o fogo no centro não é a melhor disposição para o Fogo. Com efeito, qualquer imagem projeta a fumaça

para cima, de uma parte dos participantes que fica sendo incomodada pela mesma. Os figurantes não são bem vistos quando se encontram, em relação aos participantes, do outro lado da fogueira. Os escoteiros encarregados de manter o fogo alimentado são obrigados a passar pelos elementos colocados ao lado da reserva de lenha. Assim, na boa prática, o Fogo de Conselho deve ser arena em ferradura, ficando o fogo na abertura da ferradura e o eixo de arame no sentido do vento dominante, de forma a projetar a fumaça para fora da ferradura, não incomodando os participantes. Por sua vez, as demonstrações e o animador ficarão entre a fogueira e os participantes, sendo, desta forma, visto por todos.

EXEMPLO DE PROGRAMAÇÃO DE UM FOGO DE CONSELHO

Já foi dito que o programa precisa ser bem equilibrado. Lembramos que o Fogo de Conselho não deve ultrapassar uma hora de duração, sendo este tempo dado como recomendação e não como obrigação. Efetivamente pode durar mais, se a programação for muito boa e o nível de interesse estiver sendo bem sustentado.

Apresentamos abaixo um programa que consideramos básico mas que, evidentemente, pode ser alterado.

PROGRAMA DE FOGO DE CONSELHO

Local: _____ Data: _____ Horário: _____

Construção da Fogueira: _____

Limpeza do Local: _____ e _____

Dirigente: _____

Animador: _____

Ord	Atividade/apresentação	Responsável	Tempo (min)
1	Abertura Acendimento	Chefia	2
2	Saudação Introdução	Chefia	5
3	Canção Brilha Fogueira	Chefia	2
4	Apresentação	Equipe 1	5
5	Aplauso	Equipe 4	2
6	Dança – Sai Tainha	Chefia	2

7	Apresentação	Equipe 2	5
8	Aplauso	Equipe 3	2
9	Brincadeira – Avião	Chefia	2
10	Apresentação	Equipe 3	5
11	Aplauso	Equipe 2	2
12	Canção	Equipe de chefes	2
13	Apresentação	Equipe 4	5
14	Aplauso	Equipe 1	2
15	Canção – Espírito de B-P	Chefia	2
16	Minuto do Chefe	Chefia	2
17	Canção da despedida	Chefia	

Abertura – geralmente tem um caráter formal. Pode ser feita por uma ou mais pessoas. Itens que podem compor a abertura:

- Saudação aos participantes e mensagem de otimismo;
- Acendimento do fogo com tochas ou engenhoca;
- Declaração oficial de abertura do fogo feita pelo dirigente;
- Canção animada de abertura.

Canções – podem ter temas variados, desde as tradicionais do Movimento Escoteiro até modernas músicas populares. Não deve se utilizar canções complicadas que ninguém conhece. Elas devem ser simples e de fácil assimilação. Para criar um ambiente mais alegre, podem ser usados toca-fitas, CDs ou instrumentos musicais, inclusive os improvisados pelos jovens, que criam efeitos especiais, tais como: latas com pedras, areia, sopros em garrafas, batidas em garrafas com água, canções com gestos e danças.

Brincadeira, Charadas e Jogos – estas atividades alegam o Fogo de Conselho. Os Chefes devem cuidar para que elas não causem constrangimentos, humilhações ou medo nos participantes. Elas devem ser agradáveis a todos.

Histórias – bem contadas cativam os participantes. O escuro da noite e o fogo criam um clima propício para contar histórias.

Esquetes – são representações teatrais de curta duração

feitas pelas Matilhas/Patruilhas ou por alguns jovens. Criam oportunidades para os jovens perderem a inibição, desenvolvendo a facilidade de expressão, comunicação e criatividade. Assim como outras atividades no Movimento Escoteiro, as esquetes também evoluem de forma progressiva: quando os jovens têm poucas experiências, as apresentações e os papéis que representam são simples, sendo incentivada e esperada a busca de melhorias no conteúdo e na representação de esquetes. A escolha dos temas pode ser feita pela Seção, pela Chefia ou pela livre escolha da Matilha/Patruilha. A falta de treinamento, criatividade, motivação ou tempo para a pesquisa do tema e elaboração do roteiro do esquete e ensaios, faz com que os jovens improvisem os esquetes, repetindo muitas vezes os programas de TV, diminuindo a possibilidade de o jovem desenvolver sua criatividade. Critérios para avaliação dos esquetes:

- O tema é apropriado para o momento e tipo de Fogo de Conselho?
- O tema trará interesse e novidades aos participantes?
- O tema é adequado? Está de acordo com os Princípios da Promessa Escoteira?
- A distribuição dos papéis dá oportunidades a todos os jovens da Matilha / Patruilha ou equipe?

Minuto do Chefe – é o momento em que o Chefe apresenta uma mensagem final relacionada aos valores, com o objetivo de levar os participantes a uma reflexão. A mensagem não deve ser lida e nem ser moralista com o objetivo de criticar. Ela deve ser contada como uma

história e ser uma mensagem positiva de curta duração.

Encerramento – geralmente o encerramento do Fogo de Conselho também tem um caráter formal. Pode ser formada uma Cadeia da Fraternidade e cantada uma canção. É muito usada a Canção da Despedida.

FINALIDADE DO FOGO DE CONSELHO

- Estimula a disciplina, pois a criança deve aprender a escutar, a aplaudir na hora certa, obedecer com alegria às ordens do sentar, levantar, cantar. Além, é lógico da sua disciplina em esperar o momento exato da sua apresentação, bem como a disciplina que teve que ter antes da apresentação, durante o ensaio com a sua Matilha ou equipe.

- Diverte e relaxa. Essa é a finalidade mais óbvia. Depois de um dia no campo, realizando uma série de atividades físicas, nada mais gratificante do que se reunir, contar e escutar algumas boas histórias.

- Sociabiliza, pois a criança se vê forçada a participar como uma peça importante do todo. Mesmo que ela não participe como elemento principal, ela é necessária quer como plateia, quer como elemento secundário.

Além disso, todo o Fogo de Conselho é uma grande dramatização. É nesse ambiente familiar e amigo que a criança sente-se encorajada a representar e é por meio da observação dos outros que ela melhora e passa a reforçar a confiança em si mesma.

- Relembra a fraternidade mundial como uma das nossas mais caras tradições. Além disso, o dirigente do Fogo de Conselho sempre deve abri-lo dizendo: "Nesta mesma hora, em outros locais, outros escoteiros estão reunidos com essa mesma finalidade". A frase a ser dita no ato da abertura não precisa ser exatamente esta, mas uma que contenha esse mesmo pensamento.

- Reforça a mística e estimula a imaginação que é o "tapete mágico" que levará a criança onde nós queiramos. Uma sala pode virar um acampamento cigano, um pedaço de quintal pode virar um navio pirata ou um pedacinho do Japão. É por meio dela que contaremos estórias e que, principalmente, falaremos sobre lealdade, dever, honra, felicidade, etc., de maneira sucinta, mas tocante.

- Fortalece o espírito de grupo, pois o Fogo de Conselho é, na maioria das vezes, uma forte experiência vivida em conjunto.

Importante:

- Abertura é 75% do êxito;
- Encerramento confirma o êxito;
- O animador é parte do sucesso;
- Nunca iniciar com uma canção desconhecida;
- É recomendável iniciar com um quebra-gelo (canções alegres e vibrantes como: Yêpo, Canção do Periquito, etc);
- É necessária uma equipe para a direção, para dar continuidade ao Fogo;
- Para encerrar, é conveniente uma canção moderada, como preparação para a oração (a canção CUMBAIÁ tem caráter espiritual e pode substituir a oração final, dependendo naturalmente do dirigente do Fogo).
- Aplausos devem ser selecionados, inventados e preparados com antecedência, entretanto, poderão ser apresentados novos aplausos, caso seja oportuno.

Caso a atividade tenha uma duração de mais de uma noite, normalmente reserva-se a última noite para o Fogo de Conselho, servindo as demais noites para uma roda de canções; um show de imitações; um concurso de paródias; etc.



Para saber mais sobre Fogo de Conselho, consulte o Livro Fogo de Conselho

Para saber mais sobre Lamparada e Florermelha, consulte Manual do Escotista, Ramo Lobinho

GRUPO ESCOTEIRO COMO UNIDADE FAMILIAR

O grupo escoteiro é composto de membros de várias faixas etárias. Tal como na família, existem características diferentes: enquanto os jovens aprendem brincando, jogando e servindo, os pais transmitem sua experiência e viabilizam as atividades.

O grupo escoteiro tem condições de atingir os objetivos educacionais do Movimento Escoteiro quando seus membros:

- Conhecem o propósito do Movimento Escoteiro;
- Conhecem e assumem suas atribuições, direitos e deveres;
- Trabalham em equipe, respeitando e incentivando os demais.

Para que o Escotismo tenha a oportunidade de contribuir para a formação do jovem, é importante que ele permaneça no grupo vivenciando várias seções. A integração entre jovens e escotistas de todas as seções é favorável nas passagens de um ramo para outro. Todo o grupo escoteiro deve empenhar-se para ter todas as seções.

As seções, embora funcionando independentemente umas das outras, devem estimular a vida em conjunto por meio de atividades de grupo, além daquelas que são feitas pela Seção, Patrulha ou Equipes de Interesse.

ATIVIDADES EM CONJUNTO

- Região;
- Distrito;
- Outros grupos;
- Demais seções do grupo;
- Famílias do grupo;
- Outras organizações juvenis, do meio ambiente, social, etc.

ATIVIDADES ESPECÍFICAS

- Seção;
- Patrulhas;
- Alcateia;
- Equipes de Interesse.

TOMADAS DE DECISÕES EM CONJUNTO

- Assembleia de Grupo;
- Diretoria do Grupo;
- Conselho de Pais da Seção;
- Corte de Honra/Roca do Conselho
- Conselho de Patrulha;
- Assembleia de Tropa
- Conselho de Monitores;
- Conselho de Clã;
- Comissão Administrativa do Clã;
- Reuniões de escotistas e/ou dirigentes.

COMPORTEAMENTO

O comportamento dos membros deve promover um reforço do espírito de grupo.

- Possuir senso de humor e criatividade;
- Superar imprevistos;
- Agir em emergências;
- Recomeçar após os fracassos;
- Reconhecer a necessidade de pertencer;
- Entender e aceitar as limitações do próximo
- Gerar relações empáticas (trate como gostaria de ser tratado)
- Acolher a família desde a inscrição;
- Receber bem a todos;
- Interessar-se pelos outros, todos devem sentir-se importantes, úteis e queridos.

ENVOLVIMENTO DOS PAIS NO GRUPO

A participação dos pais é um fator de motivação e altamente gratificante para os filhos. Os pais devem estar presentes nos momentos significativos da vida escoteira:

- Integração e Promessa;
- Entrega de distintivos de progressão, eficiência e medalhas;
- Passagens de um ramo para outro.

Os pais devem prestar apoio para que seus filhos possam participar das reuniões, acampamentos e outras atividades do grupo.

A participação dos pais em atividades especiais com seus filhos propicia um melhor entendimento do Método Escoteiro e integração da família.

A omissão dos pais no processo educacional inviabiliza a existência do grupo. O primeiro sintoma é a sobrecarga dos escotistas e em seguida a evasão. É muito difícil trabalhar com jovens cujos pais não participam ativamente da vida do grupo escoteiro.

Pais podem e devem participar como escotistas, mesmo quando não tiverem experiência prévia em Escotismo. Os grupos estáveis têm um significativo número de pais participando em cargos de chefia.

PROCESSO DE ADMISSÃO DA FAMÍLIA NO GRUPO ESCOTEIRO:

PRIMEIRA ENTREVISTA

Quando uma família visita o grupo escoteiro com o propósito de tomar informações sobre o Movimento Escoteiro, um membro do grupo – especialmente designado e treinado – realiza a primeira entrevista. As informações devem ser curtas e precisas. O entrevistador deve mostrar segurança e entusiasmo pelo Escotismo.

Os dados da família são registrados em uma ficha de inscrição contendo: nome do jovem, data de nascimento, nível de escolaridade, escola, endereço, telefone, nome dos responsáveis profissão e aptidões ou atividades que possam ser úteis ao grupo.

PROCEDIMENTO DE RECEPÇÃO

Quando a família é chamada para ingressar no Grupo, são feitas várias reuniões com o objetivo de integrar a nova família ao grupo. A diretoria explica aos responsáveis: o propósito do Movimento Escoteiro, a estrutura do Grupo, os direitos e deveres, o Regulamento do Grupo e os custos diretos e indiretos.

O escotista que desempenha a função de Chefe de Seção explica aos responsáveis: o processo educacional do Movimento Escoteiro, suas responsabilidades e as dos jovens, a carga horária e os tipos de atividades.

Explica ao jovem: como são as atividades, a estrutura da Seção, suas responsabilidades e a carga horária.

Para a administração do grupo escoteiro, o jovem passa a ser aspirante ao grupo no momento em que preencher a ficha de inscrição no mesmo e passa a pertencer à União dos Escoteiros do Brasil quando é feito seu registro nesta instituição.

PROCEDÊNCIA DE ADULTOS QUE COMPÕEM A CHEFIA

O grupo é dirigido por adultos voluntários procedentes das seguintes origens:

- Pais que trazem seus filhos para o Escotismo e passam a atuar, mesmo não tendo sido membros juvenis. Eles possuem experiência de vida e pouco ou nenhum conhecimento do Movimento Escoteiro. São a força permanente de onde os grupos podem reforçar seus quadros de escotistas, dirigentes e colaboradores. Sua colaboração normalmente cessa quando o filho abandona o Escotismo.

- Pessoas que foram membros juvenis em uma ou mais seções do grupo. Possuem experiência em atividades escoteiras e pouca experiência de vida; estão envolvidos com estudo, emprego e vida afetiva. A idade de pós-adolescência facilita a identificação com os jovens. Possuem o vigor da juventude para dirigir atividades. Sua colaboração normalmente cessa quando percebem que a função de educadores exige estudo e trabalho, não conseguindo conciliar as atividades externas com o Escotismo.

- Escotistas e dirigentes que atuam em outros grupos. Trazem a experiência da chefia em outros grupos e, infelizmente, os motivos que o fizeram desistir do grupo.

Pessoas da comunidade que não foram membros juvenis nem têm filhos para colocar no Escotismo: são caracterizados pelo desejo de ajudar o próximo. É recomendada muita cautela antes de admitir estas pessoas.

A entrada de alguém na chefia ou direção do grupo pode se dar de duas formas: a forma passiva e a forma ativa. A forma passiva (a que mais acontece nos grupos – e a menos desejada) caracteriza-se pela entrada de um adulto pela vontade pessoal deste, sem que se faça um real estudo das necessidades do grupo e do perfil do adulto para ocupar o cargo. A forma ativa ocorre quando a diretoria do grupo verifica a necessidade de um adulto, levanta o perfil técnico/educacional do adulto que se deseja, levanta prováveis pessoas que se interessariam em atuar em tal cargo e posteriormente convidam estas pessoas para ingressarem em um processo de seleção/captação.

MOTIVAÇÃO DOS PAIS PARA AJUDAR NO GRUPO

O primeiro ponto referente à motivação é a indicação de um dirigente exclusivamente para tratar deste assunto. A direção pode também coletar em um livro as sugestões dadas pelos pais sobre os mais variados temas e posteriormente envolver os pais na execução das sugestões. Temas que podem ser incluídos:

- Construção e manutenção da sede;
- Materiais disponíveis que podem ser aproveitados;
- Comerciantes que possam fornecer descontos para determinadas mercadorias;
- Locais de acampamento, incluindo as características do local;
- Croqui e nome dos proprietários;
- Disponibilidade de transporte;
- Indicações de pessoas de seu círculo de amizades que possam contribuir como formadores ou escotistas;
- Tipos de serviços que os pais gostariam de realizar no grupo escoteiro durante as reuniões ou em outro horário, incluindo jornadas e acampamentos;
- Organização de festas;
- Etc.

Este tipo de abordagem normalmente cria nos pais a expectativa de que algumas de suas sugestões serão efetivadas.

Não aproveitar boas ideias ou não envolver a pessoa que sugeriu na execução geralmente causa desmotivação.

PARTICIPAÇÃO DOS PAIS EM ATIVIDADES DAS SEÇÕES

Pelo menos uma vez a cada semestre deve ser realizado um Conselho de Pais da Seção com os seguintes objetivos:

- Conhecer os Chefes que atuam com seus filhos;
- Conhecer o processo educacional escoteiro;
- Opinar sobre a programação semestral da Seção, inclusive sobre os custos;
- Apresentar dúvidas, reclamações e sugestões;
- Programar atividades em conjunto para pais e filhos;
- Assumir tarefas nas atividades da seção (transporte, saúde, alimentação, etc.).

O Conselho de Pais é dirigido pelo Chefe da Seção e tem o objetivo de cooperação entre os escotistas e os responsáveis pelos membros juvenis da Seção. O conselho deve ser realizado para:

- Expor um relatório sucinto das atividades realizadas;
- Apresentar planejamento das atividades da Seção;
- Debater quaisquer assuntos de interesse da Seção, ouvir palestras de educadores, estudo conjunto de problemas de educação, entre outros.

PARTICIPAÇÃO DOS PAIS EM ATIVIDADES DE SEDE

Os pais normalmente têm programações concorrentes para realizar fora do Escotismo no mesmo horário. Eles trocam estas atividades para ficar no grupo desde que:

- Seja valorizada sua presença;
- Existam tarefas específicas para serem feitas (cantina, secretaria, manutenção ou construção da sede);
- Exista um local para que os pais possam se reunir e conversar (cantinho do tricô, roda de música, local para jogos, etc.);
- O grupo seja um local agradável, bonito e bem cuidado;
- Reunião ou palestra sobre um tema específico de seu interesse.

PARTICIPAÇÃO DOS PAIS EM ACAMPAMENTOS

É útil a participação dos pais em atividades fora da sede (principalmente as do Ramo Lobinho). Eles podem realizar os serviços de apoio: transporte, distribuição ou preparo de alimentação, segurança, limpeza e outros serviços.

Na área técnica, eles podem participar como formadores de especialidades e mesmo como assistentes. As participações em atividades, e especialmente nas áreas técnicas, devem ocorrer sob a coordenação da Chefia após a avaliação das potencialidades e conveniências.

Alguns aspectos devem ser levados em consideração;

- Definir com os pais antes da atividade como serão suas refeições e, principalmente, alertando sobre a proibição do consumo de bebidas alcoólicas em atividades do programa educativo e sobre o fumo, para que seja evitado em qualquer atividade que envolva membros juvenis. Eventuais áreas de fumantes, exclusivas para adultos,



CERIMÔNIAS II

Relembrando o aprendido no Curso Preliminar, as cerimônias escoteiras devem ser simples, curtas, sinceras e personalizadas.

Elas devem ocorrer em momento oportuno, em local adequado e seguir as recomendações da UEB.

O planejamento é fundamental para que se realize completa e corretamente, contando com a participação das pessoas relevantes à situação e dispondo dos recursos materiais necessários providenciados antecipadamente.

Outros aspectos se somam a esses:

- O reconhecimento público confere importância às conquistas e contribui para que a criança se sinta estimulada a prosseguir, animando as outras crianças a seguirem seu exemplo e desenvolvendo o sentimento de alegria de todos pelo progresso de cada um;
- Considerando a faixa etária do Ramo Lobinho, a brevidade favorece a concentração em toda a cerimônia, o que implica na percepção do significado e da importância do momento;
- O protagonista (lobinho ou lobinha) deve receber esclarecimento sobre o significado da cerimônia e conhecer antecipadamente o conteúdo da cerimônia e ter clareza de seu papel, para que fique confortável e “curta” o momento;
- As cerimônias no Ramo Lobinho devem ser dinâmicas e alegres, apesar de seu caráter solene. As falas devem ser altas e claras e todas as crianças devem ter algo para fazer para que se mantenham atentas e ativas;
- O tom que se dispensa às cerimônias do Ramo Lobinho deve ser afetuoso, para que o momento toque o coração das crianças;
- Uma cerimônia pode ganhar algum complemento especial conforme o desejo da Alcateia, desde que seus significados não sejam deturpados. Uma canção apropriada, uma mensagem, um presente, um cumprimento, um ato simbólico como a colocação ou retirada da fita do totem, por exemplo.

A PASSAGEM DO RAMO LOBINHO PARA O RAMO ESCOTEIRO

Trata-se de um momento crítico que marca a criança, pois doravante ela não verá mais com tanta frequência alguns dos seus amigos mais queridos; não fará mais as atividades com as quais estava acostumada; seu novo chefe ainda lhe é desconhecido; seus novos companheiros/as provavelmente serão maiores e mais velhos do que ela e o seu “status” não será mais o mesmo, pois está se unindo a um grupo de pessoas para as quais ela ainda terá que mostrar o seu valor.

Por outro lado, há uma grande expectativa sobre o que vai encontrar na Tropa e o desejo de participar de novas e diferentes atividades, cujas aventuras e desafios lhe são contadas pelos escotistas.

Quando o Grupo Escoteiro realiza atividades conjuntas entre as Seções, o medo sobre o desconhecido se transforma em admiração pelos seus “irmãos mais velhos”.

Para evitar que receios levem a criança a querer abandonar o Movimento, o Programa Educativo prevê uma preparação, pela qual se estabelece uma aproximação com a Tropa Escoteira.

Nesse processo, a criança deve ter a oportunidade de:

- Conversar com os escotistas da Tropa Escoteira à qual irá pertencer;
- Conhecer as patrulhas e seus monitores;
- Participar de um jogo com a Tropa;
- Escolher a patrulha à qual deseja pertencer;
- Participar de uma reunião com a Tropa Escoteira;
- Ouvir e compreender as mensagens do episódio “Embriaguez da Primavera” do Livro da Selva de Rudyard Kipling;
- Saber como proceder na Cerimônia de Passagem.

CERIMÔNIA DE PASSAGEM

O que diz a regra 043 do nosso POR:

REGRA 043



I - A cerimônia de passagem de um membro juvenil de um Ramo para outro deve ser o ponto culminante de um processo de transição individualizado, que se inicia alguns meses antes da data da efetiva passagem. Esta transição tem como finalidade fazer com que a recepção seja tranquila e fraterna, facilitando o Período Introdutório no novo Ramo e diminuindo as possibilidades de evasão por dificuldades de adaptação ao novo ambiente.

II - Ao mesmo tempo em que o membro juvenil dá continuidade à sua formação na última etapa de desenvolvimento num determinado Ramo, deve começar a tomar contato com o que lhe espera no novo Ramo, diminuindo as inquietações e indagações próprias das mudanças que se apresentam.

III - Os Chefes de Seção dos dois Ramos envolvidos na transição devem planejar este período cuidadosamente, incluindo contatos do membro juvenil com seus futuros companheiros e escotistas, possibilitando um relacionamento preliminar e o conhecimento da história, características e atividades do novo Ramo.

IV - A Promessa Escoteira deverá ser renovada quando concluído o Período Introdutório no novo Ramo. No caso de passagem do Ramo Lobinho, a criança fará a sua Promessa Escoteira assim que concluir o Período Introdutório no Ramo escoteiro.

V - São terminantemente proibidos no Movimento Escoteiro os “troles” ou quaisquer outras ações constrangedoras aos jovens, seja durante o período de transição, seja na cerimônia de passagem, sendo estas ações passíveis de aplicação de processo disciplinar aos escotistas e/ou dirigentes da Unidade Escoteira Local onde estes abusos ocorram. Cabe à Diretoria Regional a orientação e a adoção de práticas que eliminem ações desta natureza.

A CERIMÔNIA DE PASSAGEM NO RAMO LOBINHO

A Cerimônia de Passagem, que marca o momento da despedida de um lobinho ou lobinha da Alcateia e o seu ingresso na Tropa Escoteira, simboliza a transição da vida na selva para a cidade dos homens.

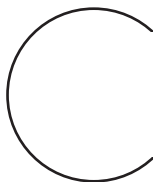
Esta última cerimônia do Ramo Lobinho é um momento muito significativo para a criança e para sua família, portanto o tom da cerimônia deve ser altamente positivo e sua recepção na Tropa deve ser feita de forma atraente e motivadora, com uma pitada de desafio.

Para a perfeita realização da Cerimônia de Passagem é necessário uma preparação prévia, que inclui tarefas anteriores à data da cerimônia em si:

- Convite à família;
- Programação da cerimônia pela Alcateia conjuntamente com a Tropa Escoteira;
- Preparação de uma atividade bem atraente e estimulante na Tropa nesse dia;
- Preparação dos membros juvenis das duas Seções para a cerimônia.

DINÂMICA DA CERIMÔNIA

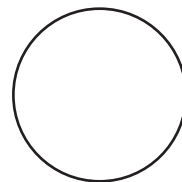
FORMAÇÃO:



Tropa Escoteira



Diretor Presidente
Obstáculo



Alcateia

1ª PARTE:

O(a) lobinho(a) é chamado(a) ao centro do círculo da Alcateia para renovar sua Promessa, volta ao seu lugar para realize o seu último Grande Uivo e despede-se de todos os lobinhos, dos Velhos Lobos e finalmente de Akelá, que a exemplo da saída de Mowgli da Alcateia de Seeonee, lhe diz que “se precisar de pata, olho ou dente, é só pedir que toda a Alcateia atenderá o seu apelo”. Em seguida o(a) leva até o obstáculo onde o(a) entrega ao Diretor Presidente do G.E.



CERIMÔNIAS II

Relembrando algumas características fundamentais das cerimônias escoteiras:

- Curtas, pois as pessoas se cansam e logo se distraem. Se há crianças e jovens participando, ou se há convidados que não fazem parte do dia-a-dia da instituição, isto pode ocorrer com mais facilidade. Deve ser breve, mas sem “correrias”.
- Simples, como tudo no Movimento Escoteiro. As palavras certas terão melhor serventia do que qualquer outro utensílio que se possa inventar. A simplicidade também auxilia no entendimento e na importância do que está acontecendo, especialmente por parte das crianças e jovens.
- Sinceras, pois a melhor cerimônia é aquela feita com amor, com o coração aberto. Sorrisos e elogios possuem efeito semelhante a um forte abraço.
- Personalizadas, devendo-se levar em conta as características e particularidades dos envolvidos. Quando se personaliza algo, está se dizendo que aquele momento foi pensado exclusivamente para aquela pessoa. Palavras de incentivo especialmente elaboradas, e outros pequenos detalhes fazem muita diferença. É importante que a pessoa sinta aquele momento como sendo seu. Por este motivo as cerimônias devem ser realizadas de maneira individual.

CERIMÔNIAS DE PASSAGEM

O que diz nosso POR (Regra 043):

REGRA 043



I - A cerimônia de passagem de um membro juvenil de um Ramo para outro deve ser o ponto culminante de um processo de transição individualizado, que se inicia alguns meses antes da data da efetiva passagem. Esta transição tem como finalidade fazer com que a recepção seja tranquila e fraterna, facilitando o Período Introdutório no novo Ramo e diminuindo as possibilidades de evasão por dificuldades de adaptação ao novo ambiente.

II - Ao mesmo tempo em que o membro juvenil dá continuidade à sua formação na última etapa de desenvolvimento num determinado Ramo, deve começar a tomar contato com o que lhe espera no novo Ramo, diminuindo as inquietações e indagações próprias das mudanças que se apresentam.

III - Os Chefes de Seção dos dois Ramos envolvidos na transição devem planejar este período cuidadosamente, incluindo contatos do membro juvenil com seus futuros companheiros e escotistas, possibilitando um relacionamento preliminar e o conhecimento da história, características e atividades do novo Ramo.

IV - A Promessa Escoteira deverá ser renovada quando concluído o Período Introdutório no novo Ramo. No caso de passagem do Ramo Lobinho, a criança fará a sua Promessa Escoteira assim que concluir o Período Introdutório no Ramo escoteiro.

V - São terminantemente proibidos no Movimento Escoteiro os “troles” ou quaisquer outras ações constrangedoras aos jovens, seja durante o período de transição, seja na cerimônia de passagem, sendo estas ações passíveis de aplicação de processo disciplinar aos escotistas e/ou dirigentes da Unidade Escoteira Local onde estes abusos ocorram. Cabe à Diretoria Regional a orientação e a adoção de práticas que eliminem ações desta natureza.

RECEPCIONANDO UM LOBINHO NA TROPA ESCOTEIRA

Trata-se de um momento crítico que marca a criança, pois doravante ela não verá mais com tanta frequência alguns dos seus amigos mais queridos; não fará mais as atividades com as quais estava acostumada; seu novo chefe ainda lhe é desconhecido; seus novos companheiros/as provavelmente serão maiores e mais velhos do que ela e o seu “status” não será mais o mesmo, pois está se unindo a um grupo de pessoas para as quais ela ainda terá que mostrar o seu valor



CERIMÔNIAS II

Relembrando algumas características fundamentais das cerimônias escoteiras:

- Curtas, pois as pessoas se cansam e logo se distraem. Se há crianças e jovens participando, ou se há convidados que não fazem parte do dia-a-dia da instituição, isto pode ocorrer com mais facilidade. Deve ser breve, mas sem “correrias”.
- Simples, como tudo no Movimento Escoteiro. As palavras certas terão melhor serventia do que qualquer outro utensílio que se possa inventar. A simplicidade também auxilia no entendimento e na importância do que está acontecendo, especialmente por parte das crianças e jovens.
- Sinceras, pois a melhor cerimônia é aquela feita com amor, com o coração aberto. Sorrisos e elogios possuem efeito semelhante a um forte abraço.
- Personalizadas, devendo-se levar em conta as características e particularidades dos envolvidos. Quando se personaliza algo, está se dizendo que aquele momento foi pensado exclusivamente para aquela pessoa. Palavras de incentivo especialmente elaboradas, e outros pequenos detalhes fazem muita diferença. É importante que a pessoa sinta aquele momento como sendo seu. Por este motivo as cerimônias devem ser realizadas de maneira individual.

CERIMÔNIAS DE PASSAGEM

O que diz nosso POR (Regra 043):

REGRA 043

I - A cerimônia de passagem de um membro juvenil de um Ramo para outro deve ser o ponto culminante de um processo de transição individualizado, que se inicia alguns meses antes da data da efetiva passagem. Esta transição tem como finalidade fazer com que a recepção seja tranquila e fraterna, facilitando o Período Introdutório no novo Ramo e diminuindo as possibilidades de evasão por dificuldades de adaptação ao novo ambiente.



O QUE SÃO AS CERIMÔNIAS DE PASSAGEM?

As Cerimônias de Passagem marcam o momento da despedida de um jovem de seu Ramo para passar ao Ramo seguinte. É um ponto crítico, que marca a criança ou o jovem, por várias variáveis:

- Ele não verá mais com tanta frequência alguns dos seus amigos;
- Ele não fará mais aquelas atividades com as quais estava acostumado, mas ao mesmo tempo, não sabe que tipo de atividades o espera;

II - Ao mesmo tempo em que o membro juvenil dá continuidade à sua formação na última etapa de desenvolvimento num determinado Ramo, deve começar a tomar contato com o que lhe espera no novo Ramo, diminuindo as inquietações e indagações próprias das mudanças que se apresentam.

III - Os Chefes de Seção dos dois Ramos envolvidos na transição devem planejar este período cuidadosamente, incluindo contatos do membro juvenil com seus futuros companheiros e escotistas, possibilitando um relacionamento preliminar e o conhecimento da história, características e atividades do novo Ramo.

IV - A Promessa Escoteira deverá ser renovada quando concluído o Período Introdutório no novo Ramo. No caso de passagem do Ramo Lobinho, a criança fará a sua Promessa Escoteira assim que concluir o Período Introdutório no Ramo escoteiro.

V - São terminantemente proibidos no Movimento Escoteiro os “troles” ou quaisquer outras ações constrangedoras aos jovens, seja durante o período de transição, seja na cerimônia de passagem, sendo estas ações passíveis de aplicação de processo disciplinar aos escotistas e/ou dirigentes da Unidade Escoteira Local onde estes abusos ocorram. Cabe à Diretoria Regional a orientação e a adoção de práticas que eliminem ações desta natureza.

- Seu chefe não será mais aquele que ele tanto gostava e estava acostumado;
- Seu “status” não será mais o mesmo, pois está se unindo a um grupo de pessoas onde ele ainda terá que mostrar o seu valor;
- Geralmente os jovens não terão uma estatura igual ou inferior à dele, justo pelo contrário, provavelmente serão todos maiores do que ele.

O bom observador logo notará que existem muitas indefinições na cabeça dos jovens que se despedem de suas Seções, e essas incertezas devem ser transformadas em algo positivo, por isso essa cerimônia tem como objetivo não apenas simbolizar uma transição, mas também receber o jovem de uma forma atraente, motivadora e com uma pitada de desafio.

Para a perfeita realização da Cerimônia de Passagem do Ramo, é necessário uma preparação prévia, que inclui itens anteriores à data da cerimônia em si.

Alguns destaques

- Deve-se evitar realizar a Passagem bruscamente. O jovem deve ser preparado e levado a conhecer a Seção seguinte, participando de pelo menos três atividades conjuntas, num período aproximado de três meses (uma atividade por mês). Em cada um desses dias, o jovem, ao invés de participar da atividade com a sua Seção, será o convidado especial da atividade da Seção seguinte, com pelo menos uma dessas atividades na sede do Grupo e outra externa.
- Costuma ser útil que, anualmente, as Seções do Grupo façam uma atividade conjunta, pois isso transforma o medo sobre o desconhecido em uma admiração pelos seus “irmãos mais velhos”.
- Não deve haver ameaças de trote ou de batismos, pois o objetivo não é criar o medo, que pode até fazer o jovem se afastar de imediato.
- Ambas as seções devem ser envolvidas no dia, tanto a que se despede quanto a que recebe o jovem.
- A atividade da Seção que recebe o jovem, na data da passagem, deve ser estimulante. Planejar a melhor data é essencial, para evitar que o jovem passe em um dia onde, por exemplo, a Seção vá arrumar o seu material.

- Não se deve menosprezar ou diminuir o Ramo anterior. Afinal, nenhum Ramo é comparativamente melhor ou pior do que outro. São apenas diferentes, cada um mais adequado à natureza de uma determinada faixa etária. Além disso, o jovem que passa traz consigo vínculos muito fortes com o Ramo anterior. Só com o passar das atividades ele será definitivamente conquistado pelo novo Ramo.

- O escotista deve contar ao jovem as aventuras e desafios do Ramo seguinte.

- Conversar com o jovem é sempre fundamental. Ele deve se sentir previamente preparado para fazer a passagem, e isso é tarefa do escotista.

- Cabe aos escotistas ter a sensibilidade para perceber quando um jovem já está mais inclinado para fazer parte do Ramo seguinte. Por vezes, ele sobressai demasiadamente em termos de maturidade (e/ou até fisicamente) com os demais jovens da Seção, os quais, para ele, são “crianças demais”. Esse é o caso de pensar em antecipar uma passagem, pensando no que é melhor para o próprio jovem. Por vezes, em não fazendo nada, ele pode se cansar e sair do Movimento.

CERIMÔNIA DO COMPROMISSO SÊNIOR

O Compromisso Sênior é, além de uma confirmação da promessa escoteira, um exercício de reflexão sobre a mesma, onde o jovem amplia seu comprometimento de acordo com a sua maturidade. Trata-se de um documento formal, firmado pelo jovem após ele ter pessoalmente elaborado e discutido seu conteúdo com os escotistas e com seus companheiros de patrulha e de tropa. O compromisso deve ser firmado após a promessa e entre a primeira e a segunda etapa de progressão que atinja no Ramo Sênior.

A Cerimônia de Compromisso Sênior deve valorizar o esforço do jovem e o seu compromisso voluntário. Ela ocorre após a elaboração do documento. Será dirigida pelo Chefe da Seção ou, no seu impedimento, por um de seus assistentes.

Preferencialmente, a cerimônia deve ser realizada ao ar livre ou, se não for possível, num momento de exclusividade da Seção, num local agradável da sede. O alto de uma montanha, uma praia deserta, o interior de uma caverna ou uma clareira no meio da floresta são locais excelentes para a sua realização. Caso disponhamos de um lugar como esses, ótimo. Contudo, se ficam

distantes da sede ou se são de difícil acesso, dificultando a operacionalização da cerimônia, devem ser evitados. Ter um local único, especial e marcante é ótimo, mas isso não pode ser um impeditivo para a realização da Cerimônia. Afinal, seria um contra-senso fazer o jovem esperar para que a Seção possa se deslocar até um local específico.

A cerimônia deve ser desenvolvida com seriedade, não devendo ser confundida, sob nenhuma hipótese, com um clima assustador. Também não deve ser transformada em um ritual de iniciação mística ou performance teatral com tema medieval ou de realismo fantástico.

O ideal é realizá-la à noite, ao entardecer, ao final de um fogo de conselho ou de um dia de atividades. O silêncio característico da noite, o luar, o som dos animais noturnos, das águas do rio ou do mar e do vento tocando as folhas das árvores assumem dimensões especiais. Em uma cerimônia noturna pode-se utilizar a luz de velas ou tochas. Se for realizada durante o dia, um local sombreado, como as ruínas de uma velha construção ou abaixo de uma árvore frondosa podem ser boas opções.

Uma bela música também ajuda a criar um bom clima. Prefira músicas instrumentais e não se esqueça de levar a mídia e o player com bateria carregada.

Para a decoração, é sugerida a utilização das Bandeiras Nacional e da Seção, além do Livro de Cerimônias do Ramo e do Livro de Compromissos da Tropa. Caso exista uma lembrança típica da Tropa e/ou certificado, não esquecer esse elemento, pois não há nada pior do que o improvisado ou o esquecimento.

Sugere-se que apenas os jovens já compromissados participem da cerimônia, com o objetivo de provocar um estímulo à participação. De forma alguma deve ser uma cerimônia secreta, mas sim de caráter privado e intimista. É uma cerimônia específica do Ramo e, por isso, não se recomenda a participação de jovens de outras seções. Escotistas, dirigentes e adultos responsáveis ligados ao jovem podem participar deste momento, quando convidados pelo próprio jovem ou pelo escotista responsável pela seção. Ainda, é importante que os Sêniores e Guias já compromissados participem ativamente da preparação e desenvolvimento da cerimônia, zelando para que tudo saia na mais perfeita ordem.

Feitos os destaques, vamos abordar a cerimônia em si. Cada Tropa deve criar a sua própria cerimônia, mas a seguir está um exemplo de como ela pode ser realizada de forma simples, mas atingindo os objetivos a que se propõe.

Os sêniores e guias estão reunidos em ferradura ou círculo numa área ao ar livre ou de outra escolha da

tropa. A Bandeira Nacional e a Bandeira da Tropa estão desfraldadas atrás do chefe. Velas podem iluminar o ambiente inspirado por uma suave música de fundo. O Monitor traz o jovem que realizará seu compromisso e que se posiciona no centro do círculo.

O chefe então conversa com o jovem que irá assumir o compromisso, destacando alguns pontos do texto escrito por ele, reforçando a importância deste momento. A tropa está toda em silêncio, atenta, escutando a breve conversa.

Após este breve diálogo, o escotista avisa a tropa que o sênior assumirá seu compromisso e pede que ele leia em voz alta de forma que todos possam escutá-lo.

O Compromisso inicia com o seguinte texto: "Quero como Sênior (ou Guia): Orientar minha vida pela Promessa e Lei Escoteiras...". A partir daí o jovem deverá escrever seu compromisso pessoal de valores, abordando obrigatoriamente alguns aspectos, estreitamente ligados ao seu desenvolvimento nas seis áreas que o Escotismo trabalha: físico, social, afetivo, espiritual, intelectual e caráter.

Algumas sugestões que podem ser abordadas pelos jovens em seu Compromisso:

- Importância de assumirem atitude pró-ativa em relação à vida;
- Valorização do desenvolvimento físico;
- O conhecimento da Constituição Brasileira, especialmente os Direitos e Deveres individuais e coletivos e os direitos sociais;
- O comportamento ético em todas suas atitudes;
- Fortalecimento das relações com a família;
- Convivência construtiva em todos os grupos que faz parte, sendo mais que um mero integrante de diferentes grupos sociais;
- Valorização da educação e do trabalho;
- Importância de valores em sua vida, tais como honestidade, lealdade, altruísmo, cortesia, gentileza e bondade;
- Consciência de suas responsabilidades para com a comunidade e seu País, inclusive do exercício do voto;



CERIMÔNIAS II

Relembrando o aprendido no Curso Preliminar, as cerimônias escoteiras devem ser simples, curtas, sinceras e personalizadas.

Elas devem ocorrer em momento oportuno, em local adequado e seguir as recomendações da UEB.

O planejamento é fundamental para que se realize completa e corretamente, contando com a participação das pessoas relevantes à situação e dispondo dos recursos materiais necessários providenciados antecipadamente.

São várias as cerimônias que ocorrem no Clã de Pioneiros. Elas têm a intenção de destacar positivamente o esforço do jovem em busca do seu desenvolvimento pessoal, ou valorizar algum momento na vida dos jovens ou do Clã.

São elas:

- Cerimônias
- Hasteamento e Arriamento da Bandeira
- Passagem do Ramo Sênior para o Ramo Pioneiro
- Integração
- Promessa
- Investidura Pioneira
- Entrega da Insignia de B-P
- Partida

1. HASTEAMENTO E ARRIAMENTO DA BANDEIRA

As cerimônias de Hasteamento e Arriamento são formas de expressar respeito à Pátria, e normalmente fazem parte da rotina de início e fim das atividades escoteiras. Consultar normativa sobre o assunto no livro Escotistas em Ação! Ramo Pioneiro e no Manual de Cerimônias Escoteiras.

2. CERIMÔNIA DE PASSAGEM DO RAMO SÊNIOR PARA O RAMO PIONEIRO

REGRA 043

2013 POR

O momento de passagem de um jovem que está deixando o Ramo Sênior para ingressar no Clã é um momento marcante e merece cuidados. É, por um lado momento de alegria para o jovem que avança em direção a um mundo novo e atraente, mas também é um momento de despedida da seção onde viveu intensamente o escotismo.

A tarefa do Clã, através dos pioneiros e escotistas, é diminuir esta ansiedade e facilitar a passagem com uma calorosa e fraterna recepção. Este processo começa antes da recepção oficial, com os contatos prévios, conhecimento mútuo e uma boa quantidade de informação. A forma de fazer a cerimônia varia de Clã para Clã, mas alguns pontos são essenciais:

- Depois de acertada a data e local, o Clã, através da COMAD e orientação dos escotistas, deve planejar e organizar a recepção, conforme a tradição daquele Clã.
- A presença do escotista é fundamental, como aquele que vai apoiar na jornada que está se iniciando.
- A cerimônia deve revelar o entusiasmo do Clã em receber um novo membro.
- Não deve existir nenhum tipo de constrangimento, seja físico ou moral, e os trotes devem ser rigorosamente reprimidos.

3. CERIMÔNIA DE INTEGRAÇÃO

Ao final do Período Introdutório, o jovem realiza a Cerimônia de Integração, na qual receberá o seu primeiro distintivo de Progressão, a Insignia do Comprometimento e o Lenço do Grupo (caso o jovem ainda não faça parte do Grupo Escoteiro).

O Clã ou o Grupo estarão formados em ferradura, no local de hasteamento, já com as bandeiras hasteadas, e o escotista responsável pelo Clã convida o jovem a colocar-se à sua frente, e o apresenta a todos. Um diretor do Grupo ou seu representante entrega ao jovem o Lenço do Grupo, manifestando a sua alegria em recebê-lo. O escotista entrega então, o distintivo de Progressão e estimula o jovem a continuar o seu caminho de progressão dentro do Clã.

4. CERIMÔNIA DE PROMESSA

Ao final do Período Introdutório, o jovem pode optar por realizar a Cerimônia de Promessa em conjunto com a Cerimônia de Integração. Caso isso não aconteça por decisão do jovem, os escotistas deverão atuar para que ele faça sua Promessa em período futuro, que se recomenda não seja superior a dois meses.

A Cerimônia de Promessa é o momento de afirmar a adesão ao código de valores proposto pelo Escotismo e depende de convicção, fruto da necessária reflexão.

A Cerimônia de Promessa é, basicamente, a mesma que se faz no ramos Escoteiros e Sênior, com pequenas particularidades. Agora o jovem passa a “remar sua própria canoa”, ou seja, tomar as decisões e assumir publicamente.

Normalmente, a cerimônia tem a seguinte sequência:

- O Clã em forma de ferradura e o escotista convida o jovem que vai fazer a Promessa para vir até a sua frente.
- O escotista enfatiza a importância deste momento e pergunta ao jovem se ele quer fazer a Promessa Escoteira.
- Com a resposta afirmativa, o escotista convida todos a fazer o “Sinal de Promessa”, inclusive o jovem e ele próprio.
- Dependendo do que foi previamente combinado, o escotista pede ao jovem que recite o texto da Promessa, ou o escotista pede ao jovem que repita as frases que ele for dizendo. Às vezes, ao perceber que o jovem está nervoso, o escotista toma a iniciativa de pedir que ele repita, ao invés de falar sozinho.
- Feita a Promessa, o escotista afirma sua crença em que ela será cumprida e norteia a vida do jovem para o futuro, e lhe entrega o distintivo de Promessa, entregando, também, o respectivo certificado.
- O jovem pode ser cumprimentado pelos demais escotistas, dirigentes e familiares, e, em seguida, se volta para o Clã e pronuncia a sua saudação – “Servir” – voltando em seguida para o seu lugar na formação.

5. INVESTIDURA PIONEIRA

Esta é uma cerimônia que se destaca na vida do Clã e de cada jovem. Seu eixo central gira em torno da renovação da Promessa Escoteira e um Compromisso, refletido e honesto, de evoluir como indivíduo e como membro ativo de sua sociedade, investir-se na condição de cidadão.

Esta cerimônia será programada a partir da solicitação de um jovem, em um momento que se situe entre o primeiro e o segundo distintivo de progressão. Uma vez recebida a solicitação, a COMAD e os escotistas irão planejar e organizar a cerimônia, que deve ser, sempre que possível, individual. É um momento estritamente vivencial, em que a questão que se destaca é a intenção

do jovem assumir, perante seus amigos, seu lugar como cidadão, e a disposição em começar a traçar um projeto de desenvolvimento pessoal, incluindo metas para o futuro.

A cerimônia, tradicionalmente, conta com a presença apenas de escotistas e jovens do Clã já “investidos” e do padrinho/madrinha, caso o jovem tenha escolhido algum. Isso não é uma questão fundamental nem é proibida a presença de outras pessoas. Eventualmente, por exemplo, o jovem pode querer a presença de um escotista, dirigente ou familiar que foi importante na sua vida, ou de um ex-Pioneiro, seu amigo. O fato importante é que o ambiente desejado é muito mais facilmente atingido sem a presença de estranhos, e que é muito importante que este seja um momento totalmente novo para os jovens que serão investidos.

Normalmente uma Cerimônia de Investidura é composta de três momentos:

- i) Vigília
- ii) Investidura
- iii) Comemoração

Vigília

É um momento realizado, normalmente, na noite ou madrugada que antecede à Investidura, em lugar acolhedor e seguro. Ao longo da vigília, o jovem revisa sua vida e faz opções para o futuro, e é interessante ter, como símbolos que facilitam a reflexão, alguns elementos próprios do Ramo Pioneiro e do Clã. Em momento anterior, algum tempo antes da Vigília, o Pioneiro já conversou com o Mestre e Padrinho/Madrinha, e elaborou um esboço de um Plano de Desenvolvimento Pessoal (Projeto de Vida), que será maturado e consolidado durante a Vigília. Antes de iniciar a Vigília é importante uma nova conversa com o Mestre Pioneiro, que conhece o esboço do Plano de Desenvolvimento Pessoal. A presença do Padrinho/Madrinha, como figura de apoio e orientação, também é preciosa neste instante. Após isso, o jovem é deixado sozinho para desenvolver a sua reflexão pessoal, que deve ter os mesmos objetivos do esboço previamente preparado.

- A auto-análise, reconhecendo qualidades, limites pessoais e potencialidades;
- A identificação das exigências que se espera de uma vivência adulta da Lei e Promessa Escoteiras;
- A projeção de metas e ações que possam ajudar a construir seu futuro.

- Elaboração, a partir de um modelo, do seu Plano de Desenvolvimento Pessoal (Projeto de Vida), a ser apresentado durante a Investidura.

A Investidura

Após o término da Vigília, e de acordo com o que foi programado pela COMAD com o auxílio dos escotistas, realiza-se a Cerimônia de Investidura, em um ambiente reservado e inspirador. É importante que estejam presentes elementos próprios da vida do Clã e do cidadão que valorizam o simbolismo do momento, tais como:

- A Forquilha Pioneira;
- A Flor de Lis;
- Símbolos Nacionais;
- Documentos que orientam a cidadania e vida em comunidade, como a Constituição Brasileira, etc;
- O emblema do Grupo Escoteiro;
- A Bandeira do Clã;
- O Compromisso Pioneiro.

Sugestões para a cerimônia

- O jovem é apresentado por alguém significativo, como Padrinho/Madrinha, amigo ou escotista, que contam um pouco sobre sua vida e quem ele é.
- Os membros da COMAD ou o Mestre Pioneiro manifestam a alegria do momento e a importância da cerimônia.
- O jovem lê o seu Plano de Desenvolvimento Pessoal, e sua interpretação adulta da Promessa Escoteira – o Compromisso Pioneiro. O P.D.P. e o compromisso podem ser assinados, dependendo da tradição do Clã.
- Em seguida o Mestre faz a renovação da Promessa do jovem
- O jovem pode falar sobre o que pensa para o seu futuro, à luz deste seu projeto de vida.

A Comemoração (Festa)

Terminada a Cerimônia de Investidura, é momento de comemorar o passo dado pelo jovem, com um jantar, coquetel ou lanche.

6. ENTREGA DO INSÍGNIA DE B-P

Deve ser um momento de festa no Clã. O ideal é que a entrega seja feita diante de todo o Grupo Escoteiro, mas não convém que a entrega seja adiada por longos períodos somente para conciliar datas. Devem estar presentes convidados, dentre os quais os familiares, o Padrinho/Madrinha do jovem e algum diretor do Grupo Escoteiro.

7. CERIMÔNIA DE PARTIDA

Ao completar 21 anos de idade ou um pouco antes disto, o jovem deve despedir-se do Clã. Termina assim, um ciclo de vida no escotismo como membro juvenil. Ele pode continuar no Grupo Escoteiro em alguma função como adulto, ou pode optar em dedicar-se mais intensamente aos seus projetos pessoais, que exigem atenção e energia. A despedida será na Cerimônia de Partida que deverá ser solene, alegre e simples. O Símbolo da Partida poderá ser entregue na cerimônia e poderá ser usado por toda a vida. Seu desenho é formado por um perfil de uma pessoa segurando uma forquilha (está descrito na regra 175 do POR) podendo ser aplicado na forma de brinco, pingente de colar, pin de lapela ou outra decidida pelo próprio Clã Pioneiro.



Leia mais sobre o assunto no MANUAL DO ESCOTISTA DO RAMO PIONEIRO e no MANUAL DE CERIMÔNIAS ESCOTEIRAS.

CANCIONEIRO

PIONEIROS

(Paródia de Two of Us por Ana Luzia Guerreiro)

Somos pioneiros por opção
Temos o Escotismo no coração
E um lema a cumprir
O ideal de B-P – SERVIR !

Somos companheiros e esta união
Cada vez mais forte nos torna irmãos
Partilhando emoções
Entoando canções, e assim ...

Com a mochila e a forquilha eu vou
Procurar nova trilha e então
Enfrentar desafios, vencer !
Reforçar sempre o meu querer
Fazer melhor ...

As altas montanhas vou escalar
E do mar o fundo vou pesquisar
Vou crescer muito mais
Eu vou me superar – SER FELIZ !

ALÔ, BOM DIA !

Alô! bom dia, ó como vai você ?
Um olhar bem amigo
Um claro sorriso
Um aperto de mão
E a gente sem saber como e por que
Se sente feliz
E sai a cantar alegre canção

Bom dia nada custa ao nosso coração
E é bom fazer feliz o nosso irmão
Por Deus se deve amar
Amar sem distinção
Alô! Bom dia, irmão
Saber dar um bom dia cheio de bondade
Dizer bom dia com sinceridade
E dar sempre o melhor do nosso coração
Alô ! bom dia, irmão

CANÇÃO DO SENIOR

Temos 15, 16, 17 anos
O futuro é nosso, vamos prosseguir
Vemos longe brilhar a nossa estrela Dalva
Quando se é Sênior não se pode desistir.

Marchar avante e sempre avante
Por sobre a terra, sobre os mares e pelo ar
Continuando se outros param
Sorrindo mesmo se há vontade de chorar
Não sentir fome, não sentir sede
Ter persistência, paciência e resistir
Ser mais que humano, querer por dez
E conquistar a nossa meta no porvir

15, 16, 17 anos...

A humanidade busca a verdade
Pela ciência, pelo estudo e o saber
E a mocidade é como a flecha
Que vai do arco até o alvo sem tremer
A fé nos guia, coragem temos
Temos amor pra dar aos outros e ajudar
Ao que é mais fraco, mas nosso irmão
E todos juntos o sucesso conquistar

Temos 15, 16, 17 anos...

ACAMPEI LÁ NA MONTANHA

Acampei lá na montanha,
De manhã fiz meu café,
Arrumei minha mochila,
E toquei pra frente a pé

Como é bom viver acampando assim,
Ver o sol no horizonte nascer,
Todos devem ter um grande ideal,
E por ele lutar e vencer

Acampei num lindo bosque
E já era escuridão
Acendi uma fogueira,
E cantei esta canção

Como é bom viver...

CANÇÃO DO CLÃ

Em uma montanha bem perto do céu
Se encontra uma lagoa azul
Que só a conhecem aqueles que têm
A dita de estar em meu clã.
La la, la la la , la la la, la la la ...

A sede de riscos que nunca se acaba
As rochas que há a escalar
O rio tranqüilo que canta e que chora
Jamais poderei olvidar
La la, la la la , la la la, la la la ...

No alto da serra, na gruta escondida
Foi lá que eu fiz o meu lar
Subindo e descendo em corda ligeira
Eu vi o meu clã acampar
La la, la la la , la la la, la la la ...

À noite, sentados ao pé da fogueira
Crepita a alma escoteira
Pioneiros meditam, definem a trilha
E fazem a sua vigília
La la, la la la , la la la, la la la ...

O sol nos aponta um caminho de sonho
O vento nos leva a andar
No brilho de vivas, estrelas repetem
O eco do nosso cantar
La la, la la la , la la la, la la la ...

BULI ALI

Gosto das flores até do mal-me-quer
Gosto dos montes e de um vale qualquer
Gosto dos ventos que cantam para mim
Buli ali buli ali buli ali Bom borom bom bom

Gosto dos bichos do besouro ao elefante
Gosto das árvores de copa exuberante
Gosto da chuva que canta para mim
Buli ali buli ali buli ali Bom borom bom bom

Gosto das coisas que Deus criou na Terra
Que Ele as conserve sempre em paz sem guerra
Para que cantem esta canção pra mim
Buli ali buli ali buli ali Bom borom bom bom
AVANÇAM AS PATRULHAS

Avançam as patrulhas ao longe, lá ao longe
Avançam as patrulhas cantando com valor
(Lá ao longe)
Juntos escalemos a montanha altiva
Juntos escalemos o seu pico azul
Somente os falcões estão na nossa frente
E voam majestosos sob o céu de anil

Com a mochila ao ombro ao longe, lá ao longe
Com a mochila ao ombro a Tropa já partiu
(Lá ao longe)
Juntos escalemos...

Avisto o acampamento ao longe, lá ao longe
Avisto o acampamento por causa do fogão
(Lá ao longe)
Juntos escalemos...

Avistam-se as barracas ao longe, lá ao longe
Avistam-se as barracas douradas pelo sol
(Lá ao longe)
Juntos escalemos...

DAMOS GRAÇAS

Damos graças ao Senhor, damos graças
Graças pelo seu amor (bis)
De manhã cedo, os passarinhos
Estão cantando, louvando o Criador
E tu, amigo, por que não cantas,
Agradecendo a vida ao Senhor ?

HINO DO LOBINHO

Irmão de lobo nasci
De um povo livre e valente
A selva onde eu cresci
Me deu um Deus e uma Lei
Akelá escuto tua voz
E sigo as suas pegadas
Bagheera e Baloo
São os amigos que me levam
Avançar, sempre melhor!
Povo Livre avançar!
Com vocês, hei de ser,
Cada dia melhor!
A FLOR VERMELHA

A Flor Vermelha iluminará
Alcateia dança ao seu redor
Vamos dançando nossa lei cantar
Com o cair do Sol

Tu e eu somos irmãos
E do mesmo sangue
Teu rastro vai junto ao meu rastro
Minha caça é para ti

De Baloo ouve sempre as lições
Alcateia dança ao seu redor
Boa caçada assim conseguirás
Com o cair do Sol

Tu e eu somos irmãos
E do mesmo sangue
Teu rastro vai junto ao meu rastro
Minha caça é para ti.

NOSSA ALCATÉIA

(melodia do Hino do Soldado)

Nós somos de uma alcatéia
De alegres lobos que não são bobos
O nosso Akelá ensina
Ter olho aberto e ouvido esperto
Andamos pela floresta
Sem medo, fortes, buscando a caça
Poís somos de uma raça
Que é amiga pra toda a vida.

STODOLA

Brilha a fogueira ao pé do acampamento
Para alegria não há melhor momento
Velhos amigos não perdem a ocasião
De reunidos cantar essa canção
Stodola Stodola Stodola Pum-pa
Stodola pum-pa Stodola Pum-pa
Stodola Stodola Stodola Pum-pa
Stodola pum-pa-pum-pa-pum

No acampamento que faz o escoteiro
Muito trabalha durante o dia inteiro
Mas quando a noite já trouxe a escuridão
Acende o fogo e canta essa canção
Stodola...

JUCAIDI

Pelos campos ao redor, jucaidi, jucaidá
Vamos todos passear, jucaidi, ai-dá
Desde cedo ao pôr do sol nós queremos caminhar
Jucaidi jucaidá jucaidi -aidi -aidá
Jucaidi jucaidá jucaidi – aidá

Para frente toca o pé, jucaidi, jucaidá
Toma alento, toma ardor, jucaidi, ai-dá
Quem se atrasa por demais não é bom caminhador
Jucaidi jucaidá jucaidi -aidi -aidá
Jucaidi jucaidá jucaidi –aidá

A montanha ao longe está, jucaidi, jucaidá
A mostrar-nos seu perfil, jucaidi, ai-dá
Vamos todos para lá escalando o alcantil
Jucaidi jucaidá jucaidi -aidi -aidá
Jucaidi jucaidá jucaidi -aidi -aidá

SOU ESCOTEIRO

Eu sou escoteiro (eu sou escoteiro)
De coração (de coração)
Acamparei (acamparei)
Com emoção (com emoção)
Eu sou escoteiro de coração
Acamparei com emoção!
A Promessa e Lei (a Promessa e Lei)
Eu cumprirei (eu cumprirei)
Uma boa ação (uma boa ação)
Sempre farei (sempre farei)
A Promessa e Lei eu cumprirei
Uma boa ação sempre eu farei

VIAGEM

Eu vim de longe para encontrar o meu caminho
Tinha um sorriso, e o sorriso ainda valia
Achei difícil a viagem até aqui
Mas eu cheguei, mas eu cheguei.
Eu vim depressa, eu não vim de caminhão
Eu vim a jato neste asfalto e nesse chão
Achei difícil a viagem até aqui
Mas eu cheguei, mas eu cheguei.
Eu vim por causa daquilo que não se vê
Vim nu, descalço, sem dinheiro e o pior
Achei difícil a viagem até aqui
Mas eu cheguei, mas eu cheguei.
Eu tive ajuda de quem você não acredita

Tive a esperança de chegar até aqui
Vim caminhando, aqui estou, me decidi
Eu vou ficar, eu vou ficar.

CONTRIBUÍRAM NA ELABORAÇÃO DESTE MATERIAL

Ailton Carlos Santos
Alessandro Garcia Vieira
André Luiz Corrêa Gomes
André Luiz Assi
Ângelo Ernesto
Antônio César Oliveira
Carmen V. C. Barreira
Daniel Hackbart
Fábio Conde
Hugo Sales
Ilka Denise Gallego
Juliana Oliveto
Leonardo Weihrauch
Líria Romero Dutra
Luiz César de Simas Horn
Luíza Flávia Almeida
Marcos Carvalho
Maria Soares
Marjorie Friedrich
Megumi Tokudome
Paulo Cabello
Renato Eugênio
Ricardo Kontz
Rodrigo Valentim
Rogério Assunção
Rubem Suffert
Rubem Tadeu Cordeiro Perlingeiro
Sônia Jorge
Theodomiro Rodrigues
Vitor Augusto Gay
William Bonalume



União dos Escoteiros do Brasil - Escritório Nacional

Rua Coronel Dulcídio, 2107 - Água Verde

CEP 80250-100 | Curitiba | Paraná

Tel.: 41. 3253 4732 | Fax: 41. 3353-4733

www.escoteiros.org.br