

CADERNO DE ATIVIDADES



ESCOTEIROS • 2022

DIRETORIA EXECUTIVA NACIONAL

**RAFAEL MACEDO
CRISTINE RITT
ROBERLEI BENEDUZI
CARLA NEVES
SÉRGIO MARANGONI
LIDIA IKUTA**

COORDENAÇÃO

MARCELO MARGRAF OLIVEIRA

DESENVOLVIMENTO

MARCELO MARGRAF OLIVEIRA

DIAGRAMAÇÃO E IDENTIDADE VISUAL

ANGELICA MACIEL BUCH

REVISÃO

MARCELO MARGRAF OLIVEIRA | GABRIEL FONSECA

**CADERNO DE
ATIVIDADES
2022**

Versão 1.0 | 09.03.2022



MENSAGEM DA DEN

Em 2020 os Escoteiros do Brasil lançaram seu primeiro caderno de atividades, com a intenção de facilitar o trabalho das Unidades Escoteiras Locais e seus planejamentos, reunindo as propostas de atividades especiais em um único documento. Devido ao sucesso do primeiro ano, repetimos o modelo no ano seguinte e novamente obtivemos êxito com o material publicado.

O Caderno de Atividades 2022 deve ser usado durante todo o ano para consultar as propostas de atividades, mas principalmente no período de planejamento dos ciclos de programa das seções, como ferramenta de divulgação das atividades para um melhor processo participativo e que agregue um maior leque de oportunidades possível para a boa aplicação do programa educativo.

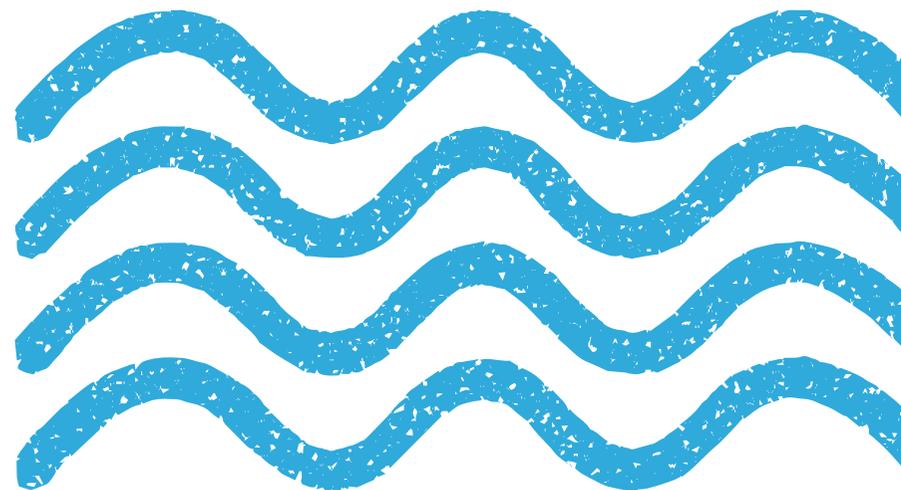
Este novo caderno apresenta-se com novidades: as atividades foram divididas em TRÊS grandes temas que englobam as atividades especiais. Isto é, as Unidades Escoteiras Locais poderão entender melhor sobre cada uma das atividades e seus objetivos e planejar suas parcerias para a aplicação de cada uma delas.

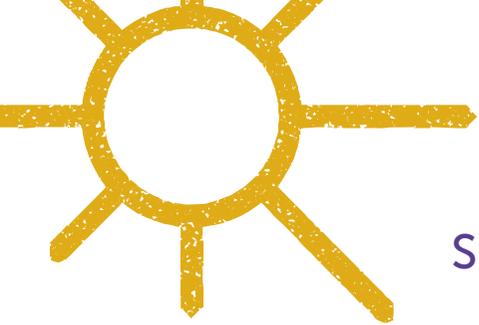
Recomendamos, portanto, que este documento seja estudado pelos Escotistas e Dirigentes e que seja debatido com os jovens através das ferramentas democráticas presentes no Programa Educativo. Esse trabalho participativo e conjunto entre jovens e voluntários deverá definir quais as preferências e prioridades, otimizando não só os calendários, mas também o processo educativo.

As atividades aqui apresentadas foram planejadas com muito carinho por múltiplas equipes, visando um processo educativo eficiente, divertido e com impacto comunitário e social.

Boas atividades!

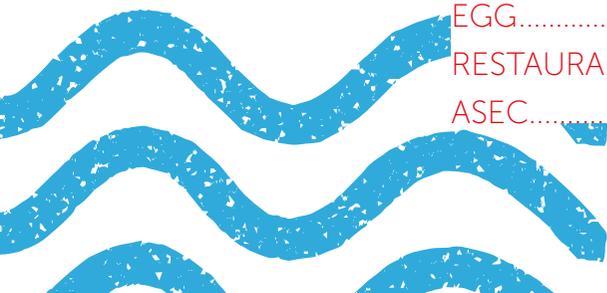
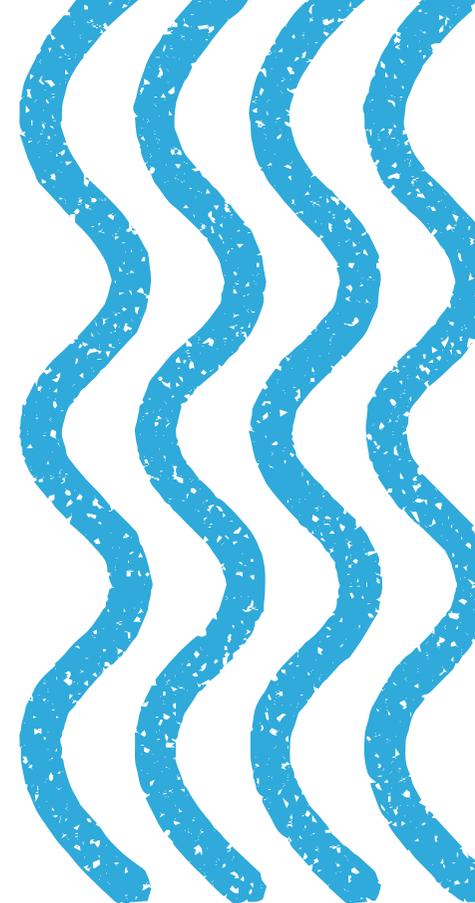
Sempre Alerta!





SUMÁRIO

Hora do Planeta	5
Março Roxo	8
CQWS	15
Grande Jogo Aéreo	19
Semana Escoteira	21
EducAÇÃO Escoteira	25
Scout's Field Day	55
Muteco	58
Dia do Amigo	70
Grande Jogo Naval	83
Jornada X	85
Mutcom	91
Radioescotismo em Echolink e DMR	129
Dia Mundial da Limpeza	131
JOTA-JOTI	133
ELO Nacional	135
Mensageiros da Paz	138
HeForShe	141
Escoteiros do Mundo	144
EGG.....	146
RESTAURA NATUREZA.....	158
ASEC.....	161



O QUE É?

A Hora do Planeta (HP) é um ato simbólico promovido pelo WWF, em que milhões de pessoas pelo mundo sinalizam sua preocupação com as questões climáticas e seus impactos na biodiversidade e em nossas vidas. O movimento nasceu em 2007 em Sydney, na Austrália.

A ação mais famosa da HP é o apagar das luzes. Na mesma hora, das 20h30 às 21h30, cidadãos apagam as luzes de casa, comerciantes apagam letreiros, empresas apagam prédios de escritórios, governos apagam pontos turísticos... todos se unem em uma mesma mensagem: a natureza é importante para todos nós. Porém, para muito além de apagar as luzes por 60 minutos, o objetivo da Hora do Planeta é que indivíduos, organizações e poder público assumam a responsabilidade por suas pegadas ecológicas e se engajem no desenvolvimento de soluções reais para nossos desafios ambientais.

Ao longo dos anos, mais e mais pessoas se uniram à Hora do Planeta, que se tornou um dos maiores atos mundiais pelo meio ambiente, com mais de 190 países participantes. O movimento escoteiro em todo o mundo integra a HP há anos, com muitos milhares de escoteiras e escoteiros participantes.

COMO SERÁ ESTE ANO

A Hora do Planeta 2022 será mais uma vez online. No Brasil, o Festival Digital Hora do Planeta terá transmissão ao vivo nas redes sociais do WWF-Brasil, com a presença de convidados especiais e muita interatividade.



Detalhes da programação, atividades prévias e conteúdos relacionados serão divulgados nas redes sociais do WWF-Brasil e

NO SITE DA HP:

- Instagram: @wwfbrasil
- Twitter: @WWF_Brasil
- [Facebook](#)
- [Site](#)

UMA HORA DO PLANETA COM A SUA CARA!

Além das atividades promovidas pelo WWF e das propostas abaixo neste caderno de atividades, cada pessoa ou grupo tem a liberdade de aderir à Hora do Planeta da forma que achar melhor.

As possibilidades são inúmeras. Desde gincanas de coleta de lixo em parques, concursos de fotografia de folhas, intervenções urbanas a luz de velas, até sessões de cine-debates com temática ambiental: ao longo destes 15 anos da HP, pessoas em todo o mundo soltaram a criatividade para usar a sua voz pela natureza.

O site da Hora do Planeta tem dicas de como organizar atividades com diversos públicos. [Para saber mais, acesse:](#)

SOBRE O WWF-BRASIL

O WWF-Brasil é uma organização da sociedade civil brasileira e sem fins lucrativos que trabalha para mudar a atual trajetória de degradação ambiental e promover um futuro em que sociedade e natureza vivam em harmonia. Criada em 1996, atua em todo Brasil e integra a Rede WWF (Fundo Mundial para a Natureza). [Conheça e apoie nosso trabalho.](#)

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

FEIRA DE TROCAS

RAMO: Escoteiro / Sênior / Pioneiro

OBJETIVO: Estimular a economia circular, o reaproveitamento e o consumo consciente;

MATERIAL: Materiais diversos – o que cada um quiser trocar (assessorios, brinquedos, eletrônicos etc)

Descrição: Reunir todos os participantes em um local combinado e trazer quaisquer objetos, em bom estado, que não queiram mais e que estejam dispostos a trocar com o restante dos participantes. Com isso, será possível substituir itens que não seriam mais úteis por outros pelos quais se interessem mais, evitando o desperdício. **Observações:** Ao final da feira, caso haja objetos que não tenham sido trocados, uma sugestão é promover a doação dos mesmos a algum bazar de caridade.

CATA-ESPÉCIES

Objetivo: Ampliar a percepção a respeito da grande quantidade de espécies diferentes que podem existir em qualquer ambiente, inclusive o urbano

RAMO: Lobinho / Escoteiro

MATERIAL: Celular com câmera ou câmera fotográfica

DESCRIÇÃO: Em grupos ou individualmente, os participantes da atividade terão um tempo para andar pelo ambiente e tirar fotos do maior número de espécies animais e vegetais que puderem encontrar - árvores, arbustos, flores, insetos, pássaros, roedores ou animais domésticos, todo ser vivo conta. Depois, todos se reúnem pra mostrar suas fotos e relatar o que observaram durante

a atividade. Ao fazer este exercício, estimulamos que a criança volte sua atenção para a natureza e perceba que ela está em volta de nós o tempo todo, e que somos parte dela.

OBSERVAÇÕES: Ao final, aquele que observou mais espécies pode ou não ser premiado, de acordo com o que for combinado no início da gincana. Outra opção é premiar a foto mais bonita, ou a espécie mais diferente.

UM TEMA, 60 SEGUNDOS

OBJETIVO: Estimular a troca de conhecimentos, em especial sobre a natureza e hábitos conscientes

RAMO: Escoteiro / Senior / Pioneiro

MATERIAL: Não é necessário nenhum material

DESCRIÇÃO: Cada participante terá 60 segundos para apresentar para o restante algum tema que pessoalmente seja de seu interesse, falando o máximo possível sobre o mesmo dentro do tempo limite. Por conta da Hora do Planeta, sugerimos que o tema seja relacionado a sustentabilidade (exemplos: consumo consciente, desperdício de alimentos, espécies ameaçadas, tráfico de animais, alternativas ao plástico, formas alternativas de geração de energia; biomas brasileiros). Outra opção é que fazer a atividade em grupos, de forma que eles possam elaborar uma fala conjunta, em que cada um fala um pouco sobre determinado tema.

OBSERVAÇÕES: É possível realizar a atividade em diferentes tempos estipulados (ex: 60 segundos; 5 minutos) e com diferentes níveis de dificuldade (ex: desafiar os jovens a falar sem fazer nenhuma

consulta prévia; combinar a atividade antes para que cada um possa se preparar e trazer materiais de apoio para realizar suas apresentações, como cartazes ou PPT).

GINCANA NOSSO PLANETA

OBJETIVO: Ampliar conhecimentos sobre a natureza

RAMO: Escoteiro / Senior

MATERIAIS: Fichas com as perguntas e as respostas que serão respondidas durante a atividade. Sugerimos usar o material de apoio gratuito do Nosso Planeta Educação, disponível em [LINK](#)

DESCRIÇÃO: Os participantes da atividade devem ser separados em grupos que irão competir entre si na dinâmica da gincana. Os mesmos deverão ser colocados no lado oposto no ambiente à pessoa que fará perguntas da atividade. Ao final de cada pergunta, um membro de cada equipe - que deve ser revezado -, irá correr até essa pessoa. Aquele que chegar primeiro, responderá o que foi questionado. A cada resposta correta, o grupo ganhará um ponto, que será somado ao seu placar. Ao final, serão somados os pontos totais e declarado o vencedor.

OBSERVAÇÕES: Ficará a critério do grupo escolher se, ao errar as respostas das perguntas os participantes devem pagar alguma prenda ou se simplesmente não somarão pontos na rodada.



EPILEPSIA, VOCÊ SABE O QUE É?

A epilepsia é do ponto de vista conceitual, segundo a Liga Internacional Contra a Epilepsia (ILAE), um distúrbio de origem cerebral causado pela predisposição a gerar crises epiléticas e pelas conseqüências biológicas, psicológicas e sociais da condição (ILAE, 2005).

Desde há muito tempo, a epilepsia vem sendo estudada, no entanto infelizmente ainda predomina a falta de conhecimento junto à sociedade, que muitas vezes não confere às pessoas com epilepsia as mesmas oportunidades das outras. Sabe-se que a maioria dos indivíduos com epilepsia tem inteligência normal e alguns tornam-se até grandes expoentes em suas épocas, como o caso de Flaubert, Dostoiévski, Machado de Assis, etc. Mas na prática, sabemos o quanto é difícil encontrar tratamento adequado, medicamentos, e não ser discriminado socialmente, seja no emprego ou nos relacionamentos.

A Associação Brasileira de Epilepsia (ABE) é uma OSC (ORGANIZAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL), que faz parte do International Bureau of Epilepsy (IBE), e é composta por profissionais da área de saúde, pessoas com epilepsia, seus familiares e voluntários. A ABE vem mantendo ao longo dos anos um programa de divulgação junto à sociedade sobre as dúvidas mais comuns relacionadas ao tema. A concretização deste projeto necessita da ajuda dos mais diversos setores, desde de pessoas interessadas no voluntariado, até de instituições públicas e privadas.



QUAL A COR DA EPILEPSIA?

Em 26 de março, anualmente, as pessoas ao redor do mundo são convidadas a usar a cor roxa – é um dia de esforço internacional dedicado ao aumento da conscientização sobre a epilepsia. Mas mais do que nos dedicarmos em realizar atividades apenas no mês de março, os desafios também poderão ser abordados ao longo do ano.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

“QUERO PERTENCER AO GRUPO”

RAMO

Lobinho e escoteiro

LOCAL

Sede

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO

Físico, afetivo

OBJETIVOS

Vivenciar um momento de exclusão

MATERIAL

Quadro ou cartolina

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

1. O Escotista escolhe 3 ou mais jovens;

2. O restante dos participantes fará uma roda com os braços entrelaçados e com os olhos fechados;
3. O Escotista informa que o objetivo é não deixar os jovens de fora entrarem na roda, enquanto que para os jovens de fora o objetivo é inverso, ou seja, precisam tentar entrarem na roda;
4. Assim que o Escotista der o comando, os jovens que estão de fora da roda tentam entrar dentro da roda da melhor maneira que achar possível (entre os vãos, convencer o grupo a deixar fazer parte, tentar desfazer os braços entrelaçados) durante 5 minutos.
5. Após o término, o Escotista vai dizer que os 3 jovens que queriam entrar na roda representaram pessoas novas no grupo, com alguma condição (epilepsia, diabetes ou autismo);
6. Não tem ganhador ou perdedor.

INSTRUÇÕES COMPLEMENTARES

Após a atividade, o Escotista separa em grupos ou conversam todos e debatem:

1. Em que situações as pessoas podem ser excluídas?
2. O que leva o grupo a excluir uma pessoa?
3. Como evitar a exclusão?
4. O que significa os olhos fechados?

Depois de debaterem, um jovem (ou mais jovens) é escolhido para escrever o que o grupo achou.

Ao final, o grupo faz uma roda grande com todos e o Escotista pode discutir que todos nós somos diferentes e podemos apresentar condições diversas, que nem sempre são aparentes.

Os olhos fechados significam que não podemos deixar passar despercebidos situações em que as pessoas possam sentir-se excluídas ou estiverem precisando da nossa ajuda. Outra possibilidade é de estar sempre de olhos e ouvidos abertos para aprender sobre todas as condições, quaisquer delas.

Após o debate, os jovens que quiserem gravar algum vídeo (curto) com apoio às pessoas com epilepsia, o Escotista pode postar nas redes sociais e colocar a #SOSEpilepsia #Marcoroxo2022 #Epilepsiasempreconceito2022

NOME SUGERIDO: "Fato ou Fake"

RAMO

Lobinho e Escoteiro

LOCAL

Sede

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO

Físico e afetivo

OBJETIVOS

Entender o que é epilepsia, o que fazer e não fazer diante de uma crise epiléptica.

MATERIAL

Balões diversos, cartões com frases corretas e incorretas (pode ser feito em papel sulfite)

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Os Escotistas enchem vários balões contendo papéis com frases e palavras corretas com relação a epilepsia;

Os Escotistas explicam que neste mês pessoas mal-intencionadas espalharam na internet algumas "Fake News". Os grupos escoteiros foram chamados para descobrir as verdades e combater as notícias falsas sobre epilepsia;

Divide-se os jovens em 2 ou mais grupos;

Assim que o Escotista der o comando, os jovens vão estourar os balões (caso não queiram utilizar balões, pode fazer os cartões e espalhar na sede) e separar as frases que consideram corretas com relação a epilepsia;

As frases falsas ("Fake News") devem ser rasgadas, simbolizando que estas informações foram combatidas;

Ganha o grupo que recolher mais frases corretas (frases corretas: 2 pontos; frases incorretas perde 4 pontos);

INSTRUÇÕES COMPLEMENTARES

Frases corretas (vale 2 pontos):

1. Epilepsia é uma doença neurológica;
2. Crise epiléptica ocorre quando tem atividade elétrica cerebral anormal;
3. Qualquer pessoa ou animal com cérebro pode ter epilepsia;
4. As pessoas com epilepsia podem ir à escola;
5. Jovens com epilepsia podem frequentar as atividades escoteiras;
6. Os Escotistas escoteiros também podem ter epilepsia;
7. Epilepsia tem tratamento;

8. Existem vários tipos de epilepsia e, algumas são difíceis de reconhecer (com as crises de “ausências”, que são pequenos “desligamentos”);
9. Existem aproximadamente 50 milhões de pessoas no mundo com epilepsia;
10. No dia 26 de março é comemorado o dia internacional da epilepsia;
11. O dia roxo/ março roxo é devido a cor da flor de lavanda, símbolo da solidão. Este sentimento está presente em muitas pessoas com epilepsia;
12. O jovem do movimento escoteiro deve saber o que fazer durante uma crise epiléptica;
13. A manifestação da crise epiléptica depende de onde acomete no cérebro;
14. A pessoa com epilepsia precisa se tratar com medicamentos controlados e não podem parar, sem a indicação médica;
15. Epilepsia não é contagiosa;
16. A pessoa com epilepsia tem todos os direitos que qualquer outra pessoa;
17. A pessoa com epilepsia não pode pilotar aviões;
18. O correto é dizer pessoa com epilepsia e não dizer “epiléptico”;
19. A pessoa com epilepsia não deve fazer mergulhos profissionais;
20. A pessoa com epilepsia nem sempre tem lesão cerebral;
21. Posso ajudar uma pessoa com crise, ajudando-a não se machucar.
22. É recomendado que a pessoa com epilepsia tenha alguma identificação dizendo que tem epilepsia. Isto ajuda para que as pessoas que socorrerem durante uma crise possam saber como são as crises, o que tomam de medicação, além de saber quem avisar.

Frases incorretas (perde 4 pontos):

1. A epilepsia é causada por contágio de saliva de outra pessoa com epilepsia – a epilepsia não é contagiosa;
2. É preciso restringir os movimentos da pessoa que está apresentando uma crise – não se deve restringir os movimentos;
3. Durante uma crise epiléptica, devo “puxar a língua” da pessoa – não existe “engolir a própria língua”;
4. A pessoa com epilepsia tem problemas cognitivos – nem sempre isso acontece;
5. A epilepsia nunca tem controle / cura – muitos casos de epilepsia têm controle com medicamentos e outras tem remissão completa;
6. A pessoa com epilepsia é considerada uma pessoa com deficiência – pode acontecer, mas não é uma regra;
7. As pessoas com epilepsia sempre terão filhos com epilepsia – a epilepsia pode ser hereditária, mas nem sempre isso acontece;
8. O conhecimento sobre a epilepsia não precisa de ser divulgado, já que todos já sabem – a epilepsia é uma doença pouco divulgada e as pessoas sofrem de muito preconceito;
9. Existe vacina contra a epilepsia – não existe. A epilepsia é uma doença neurológica,
10. A epilepsia acomete somente pessoas de classes sociais mais baixas.

Obs: Os Escotistas podem fazer mais frases (corretas e incorretas) a partir do material suplementar.

NOME SUGERIDO : “Sim, posso mudar”

RAMO

Sênior e Pioneiro

LOCAL

Sede ou local para assistir a um documentário

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO

Intelectual e afetivo

OBJETIVOS

Estimular os jovens a pensarem em estratégias de maior divulgação da epilepsia

MATERIAL

Celular, papel, caneta, internet

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Numa escola no interior do Brasil uma criança apresentou uma crise epiléptica (“convulsão”) durante uma aula de educação física. Os professores e alunos ficaram muito assustados, pois nunca tinham presenciado aquela situação. Ficaram com medo e não sabiam o que fazer. A criança que apresentou a crise já tinha epilepsia, mas nunca havia conversado sobre isso. Os pais tinham vergonha e achavam que se falassem a escola e os amigos pudessem excluí-lo das atividades.

Os grupos escoteiros daquela cidade e da região foram chamados pela comunidade médica e pela população para pensar em estratégias de maior divulgação da epilepsia (o que fazer) e combater o preconceito.

O Escotista divide os jovens em 2 ou mais grupos, distribuem papel, caneta para que pensem em estratégias do que fazer naquela escola ou comunidade.

INSTRUÇÕES COMPLEMENTARES

1. Escotista pode distribuir materiais complementares para ajudá-los nas estratégias, pedir para procurarem no google por campanhas de vários materiais;
2. Escotistas podem dar dicas de outras campanhas, como a do câncer de mama, de próstata (iluminar praças, locais públicos, pedir para pessoas influentes darem entrevistas e falarem sobre a doença, fazer campanhas com camisetas e cartazes com o tema, caminhadas, piqueniques, folders e cartazes nas escolas e locais públicos);
3. Fazer filmes e publicar nas redes sociais divulgando mais sobre a doença, estimular pessoas que têm epilepsia a falarem e dar seus depoimentos;
4. Fazer entrevistas com profissionais de saúde que trabalhem com nesta área (neurologistas, biólogos, biomédicos, neurocirurgiões, psicólogos);
5. Publicar nas redes sociais com: #SOSEpilepsia #Marcoroxo2022 #Epilepsiasempreconceito2022

MATERIAIS SUPLEMENTARES

[\[Vídeo geral sobre epilepsia com Dra. Juliana Passos\]](#) (36 minutos)

Vídeos curtos e gerais – Dráuzio Varella / Dra. Juliana Passos:

[\[Vídeo 1\]](#) - (1minuto e 47 segundos)

[\[Vídeo 2\]](#) - (4 minutos e 39 segundos)

[\[Vídeo 3\]](#) - (1 minuto e 22 segundos)

O QUE FAZER NUMA CRISE EPILÉPTICA?

[\[Vídeo\]](#)

[\[Material didático\]](#)

Sites importantes:

[\[O que é\]](#)

[\[Mitos e Verdades\]](#)

[\[Epilepsia Brasil\]](#)

NOME SUGERIDO: “Jogo da discórdia”

RAMO

Escoteiro, Sênior e Pioneiro

LOCAL

Sede

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO

Físico, afetivo

OBJETIVOS

Propiciar aos participantes a entenderem melhor o que as pessoas e familiares enfrentam com a epilepsia

MATERIAL

Celular, papel sulfite A4, caneta, fita crepe, internet

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A epilepsia afeta em torno de 1 a 2% da população. Sendo assim, os Escotistas junto com os jovens podem fazer o cálculo de pessoas com epilepsia na sua cidade (Ex. Numa cidade com 100.000 habitantes, mil pessoas tem a doença). Muitos medicamentos faltam nos postos e muitos são pouco acessíveis. Há muitas discórdias, dificuldades e conquistas na história da luta da pessoa com epilepsia. Neste jogo, entendemos que o mundo pode mudar, mas dependem da população e, principalmente dos jovens do movimento escoteiro.

No jogo da discórdia, quem ganha é a informação correta e o combate ao preconceito.

1) O Escotista faz um quadro com um cartaz de cartolina, escrito:

- a) protagonista (principal);
- b) antagonista (contrário);

2) Outro quadro contendo várias frases em papéis dobrados (misturados e escondidos) :

-“Eu tenho preconceito contra pessoas com epilepsia” (A);

- “Eu preciso esconder que tenho epilepsia” (A);
- “Eu ajudo em campanhas de epilepsia” (P);
- “Eu ajudo pessoas a conseguirem seus remédios” (P)
- “Eu ajudo pessoas com epilepsia a conquistarem seus direitos” (P);
- “A epilepsia não é da minha conta”(A);
- “Eu não gosto de conviver com pessoas com epilepsia”(A);
- “Eu mesmo que eu não tenha epilepsia, quero ajudar alguém que tenha” (A);
- “Eu não posso ajudar quem tiver uma crise pois posso contrair a doença” (A);
- “Quanto mais eu divulgo informações verdadeiras sobre epilepsia, mais combato o preconceito”(P);
- “Eu posso ter epilepsia algum dia”(P);
- “Eu sou a favor de incluir qualquer pessoa com epilepsia na escola, no trabalho e nos locais de lazer”(P);

2) O Escotista pode mostrar algum vídeo ou explicar sobre conceitos gerais sobre epilepsia;

3) Dividir os jovens em grupos e em fila;

4) Quando o Escotista der o comando, cada jovem da fila abre o cartão e coloca no local correto – no quadro antagonista ou protagonista;

5) O grupo que terminar primeiro (5 pontos) e acertar mais ganha (2 pontos cada frase certa);

MATERIAIS SUPLEMENTARES

[\[Vídeo geral sobre epilepsia com Dra. Juliana Passos\]](#) (36 minutos)

Vídeos curtos e gerais – Dráuzio Varella / Dra. Juliana Passos:

[\[Vídeo 1\]](#) - (1minuto e 47 segundos)

[\[Vídeo 2\]](#) - (4 minutos e 39 segundos)

[\[Vídeo 3\]](#) - (1 minuto e 22 segundos)

O QUE FAZER NUMA CRISE EPILÉPTICA?

[\[Vídeo\]](#)

[\[Material didático\]](#)

Sites importantes:

[\[O que é\]](#)

[\[Mitos e Verdades\]](#)

[\[Epilepsia Brasil\]](#)



CQWS 2022

O CQWS – CQ World Scout Contest nasceu em 2002 com o objetivo de deixar o JOTA exclusivamente uma atividade de confraternização. É uma competição de radioamadores (do Movimento Escoteiro ou não) organizada pelos Escoteiros do Brasil.

LOCAL: Descentralizado, por distrito ou por unidade escoteira local.

PÚBLICO ALVO: Lobinhos e lobinhas, escoteiros e escoteiras, sêniores e guias, pioneiros e pioneiras para a atividade Radioescuta no CQWS-HF;

Jovens e adultos habilitados no serviço de radioamador através de suas estações e/ou agremiações (Unidade Escoteira Local, Labre, Grêmios).

INVESTIMENTO DO PARTICIPANTE: Nenhum investimento no nível nacional, mas podendo haver conforme a organização local (respeitando os devidos protocolos).

AUTORIZAÇÕES: Atividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser feitos com Autorizações de Pais e da diretoria da UEL. Sempre com enfoque na Proteção Infanto-Juvenil.

CERTIFICADOS: As Unidades Escoteiras Locais que participarem da ATIVIDADE receberão Certificados de Participação através do PAXTU, enquanto jovens e adultos registrados receberão certificados individuais, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente. A atividade deve ser lançada em Atividades

fora de sede com o tipo: CQWS HF;

Para os participantes radioamadores (jovens e adultos) será necessário envio do relatório conforme regulamento e a Equipe Nacional de Radioescotismo providenciará os certificados.

IMPORTANTE

Outras informações, atualizações e boletins da atividade serão publicadas em nosso [\[PADLET\]](#), na coluna CQWS-HF. Utilize também o PADLET como um espaço para dúvidas e sugestões;

Usar as Hashtags: @cqws-hf @radioescotismobr para divulgação nas mídias sociais, sempre marcando o perfil dos Escoteiros do Brasil.

OBJETIVO

O CQWS – CQ World Scout Contest é uma atividade anual, promovida pela Equipe Nacional de Radioescotismo dos Escoteiros do Brasil, que tem como objetivo principal desenvolver a boa prática operacional, com enfoque na comunicação intergrupos e/ou interpessoal.

DATA E DURAÇÃO

O CQWS é realizado no 2º final de semana cheio do mês de abril, com duração de 24 horas, das 16h00 UTC do sábado, até 16h00 UTC do domingo.

O Horário Legal Brasileiro (HLB) é o de Brasília e corresponde a Horário UTC – 3h.

QUANDO

09 e 10 de abril de 2022.

MODOS, BANDAS e ASSISTÊNCIA

Os contatos podem ser efetuados em Fonia (SSB) e Telegrafia (CW), nas bandas de 80, 40, 20, 15 e 10 metros.

É OBRIGATÓRIO o uso da ÉTICA OPERACIONAL e que sejam respeitados os segmentos usuais das bandas para cada modo de operação (Band Plan).

Embora seja permitido o uso de Clusters, NÃO É PERMITIDO o uso de Self-Spots.

CATEGORIAS

As estações podem participar em uma das seguintes categorias:

- Operador Único, Banda Única (SO-SB): Um operador realiza todos os trabalhos de operação e registros em uma das bandas;
- Operador Único, Todas as Bandas (SO-AB): Um operador realiza todos os trabalhos de operação e registros em mais de uma banda;
- Baixa Potência, (QRP): Estações com potência média de saída menor ou igual a 5 W RMS;
- Novato, (ROOKIE): Operadores licenciados há menos de 3 (três) anos da data do conteste e que nunca participaram do CQWS;
- Multioperador, Todas as Bandas (MO-AB): Mais de um operador realiza os trabalhos de operação e registro (de acordo com a regulamentação em vigor e considerando o distanciamento social), utilizando apenas um indicativo de chamada. É permitida a transmissão de sinais simultâneos em bandas diferentes, desde que os transmissores não estejam a mais de 100 metros de distância entre si. A operação é limitada às faixas de frequências e potência atribuídas à Classe do operador.

TROCA DE MENSAGENS (EXCHANGE)

Cada estação participante deverá transmitir e receber o RS(T) seguido de uma das seguintes siglas:

- WS: Estações da Organização Mundial do Movimento Escoteiro (HB9S, 9M4WSB, Gilwell Park, Brownsea Island e WJJT);
- CE: Estações Escoteiras em geral, de Grupos, Regiões, Distritos, Escoteiras, Associações Escoteiras da WOSM;
- CH: LABREs, Estações de Grêmios, Clubes ou Associações Nacionais ou Regionais de Radioamadores;
- RE: Estações de Radioamadores Escoteiros;
- RA: Estações de Radioamadores.

REGISTRO DOS CONTATOS (LOG)

Deverão ser registradas nos logs as seguintes informações para cada contato: INDICATIVO DE CHAMADA, DATA, UTC, FREQUÊNCIA, RS(T) e SIGLA;

Os LOGs deverão ser enviados eletronicamente em até 7 dias após o término do conteste, em formato Cabrillo 3.0.

Deverá ser preenchido um pequeno relatório de participação para encaminhamento do LOG;

O sistema de recebimento do LOG executará uma verificação, podendo apontar erros e orientar para correção e reenvio;

No mesmo site podem ser obtidos para download e instalação os módulos CQWS_HF.udc e CQWS.sec para uso no N1MM+.

PONTUAÇÃO

Os pontos atribuídos para cada estação trabalhada serão de acordo com a SIGLA recebida:

- WS: 50 pontos;
- CE: 25 pontos;

- CH: 15 pontos;
- RE: 10 pontos;
- RA: 5 pontos

VALIDADE

Serão considerados válidos apenas os contatos registrados nos LOGs de ambas as estações;

Somente serão válidos contatos com uma estação na mesma banda se efetuados em modos diferentes;

Somente serão considerados para pontuação os indicativos de chamada que forem registrados por pelo menos 3 estações participantes.

MULTIPLICADORES

Serão considerados multiplicadores:

- Todos os prefixos* diferentes trabalhados uma vez em cada banda e
- Todos as diferentes Entidades DXCC** trabalhados uma vez, independente da banda.

A pontuação em cada banda será dada pela soma dos CONTATOS multiplicada pela soma dos MULTIPLICADORES.

*Prefixo é a combinação de letras e algarismos que formam a primeira parte do indicativo de chamada (PY2, 6W1, JA3, por exemplo. Qualquer diferença na sequência das letras ou números torna o prefixo diferente.

**Entidades DXCC não são os países em si, mas territórios que são considerados independentes, por exemplo PY0FAA é uma entidade (Fernando de Noronha) e PY7ABC (apesar de ser no mesmo país e estado, Pernambuco) é outra entidade (Brasil). Atualmente são 340 Entidades DXCC.

RESULTADOS

Os resultados preliminares serão publicados em até 30 dias após o término do conteste;

Os resultados finais serão publicados em até 3 dias após a publicação dos resultados preliminares;

O período entre as duas publicações poderá ser usado para pedidos de revisão na pontuação e na classificação;

Os Escoteiros do Brasil, por meio do Comitê Organizador do CQWS, expedirão os seguintes diplomas e distinções, não cumulativos:

- Diplomas especiais para os três primeiros colocados em cada categoria;
- Diploma de participação a todas as estações que enviarem seus LOGs; e
- Diplomas de participação para todos os operadores listados no relatório das estações Multioperador.

Todos os Diplomas serão enviados por e-mail.

DECLARAÇÃO

Ao enviar seus LOGs de participação para o CQWS o operador concorda que:

- Leu, entendeu e concordou com as regras do concurso;
- Participou de acordo com essas regras e com a Legislação do Serviço Radioamador de seu país;
- As informações contidas no LOG foram feitas de acordo com o Regulamento do CQWS-HF e utilizando o formato de LOG fornecido pelo Comitê Organizador. Só assim o Comitê Organizador do CQWS poderá se responsabilizar pela apuração dos pontos e pela classificação da estação
- Os registros efetuados em seus LOGs podem ser publicados;
- As decisões do Comitê Organizador do CQWS serão soberanas.

GRANDE JOGO AÉREO – DE VOLTA AOS NOSSOS ARES!

Esta é a proposta do Grande Jogo Aéreo de 2022 – De volta ao nossos Ares!

Após 2 anos de pandemia, a saudade que sentimos da natureza e da vida ao ar livre tem sido tão grande que não poderíamos deixar de ter esse tema em nossas principais atividades do ano e, como escoteiros que tem os ares e o espaço dentro de nossos sonhos, nosso tema não poderia ser diferente desse convite de retorno ao nosso melhor habitat, os nossos Ares!

Neste Grande Jogo Aéreo, as alcateias, patrulhas e clãs terão a oportunidade de vivenciar, um pouquinho, brincadeiras, tarefas e desafios que trazem um pouco da história das primeiras conquistas dos ares, assim como o nosso retorno tão esperado a eles. Será uma história recontada em parágrafos, desde os primórdios, com as pipas orientais e projetos de Leonardo Da Vinci, contadas pelos Lobinhos, passando pelos primeiros voos planados e desenvolvimento da propulsão aeronáutica, contados pelos Escoteiros, além do desenvolvimento da manobrabilidade e a construção do 14-bis, vivenciada pelos Seniores e Guias. Caberá aos Pioneiros juntar tudo isso que os outros ramos desenvolverem para que a história seja contada, por meio de fotos ou filmes e, assim, toda UEL poder conhecer o todo, de forma agradável e completa!

Ah, como é de costume, não esqueçam de postar tudo com a nossa hashtag #gja2022



QUANDO?

A partir de 28 de abril, dia do Escoteiro do Ar

QUEM ORGANIZA?

A atividade pode ser organizada em nível local, distrital ou regional. É interessante que as equipes, dos 4 ramos, de diversas Unidades Escoteiras Locais possam se encontrar, mesmo que virtualmente, para confraternizar com essas tarefas. Mas mesmo uma única equipe, que tenha interesse, pode participar do Grande Jogo Aéreo como uma atividade de patrulha. Basta selecionar um desafio, e pedir autorização para sua Unidade Escoteira Local.

QUEM PARTICIPA?

Podem participar do Grande Jogo Aéreo os Lobinhos, Escoteiros, Sêniores e Pioneiros de todas as Unidades Escoteiras Locais, independentemente de sua modalidade.

FORMA DE PARTICIPAÇÃO?

A atividade não é competitiva. Cada equipe (matilha, patrulha ou clã) buscará a participação das atividades propostas que mais desejarem. A vitória será a superação dos obstáculos de cada atividade proposta e o desenvolvimento de novas competências pelos jovens. Apesar das fichas apresentarem sugestões dos ramos a que elas mais se adequam, não há problemas em uma tarefa ser executada por uma equipe de outro ramo, que tenha demonstrado interesse em executar essa tarefa, cabendo aos escotistas dosarem as expectativas e auxiliarem na execução delas, sempre que necessário.

RELATÓRIOS?

Ao longo da atividade, ou mesmo após ela, é interessante compartilhar nas redes sociais as conquistas de cada tarefa do Grande Jogo. Finalizada a atividade, em até 20 dias cada Unidade Escoteira Local deverá fazer um breve relatório da atividade no Paxtu, com algumas imagens selecionadas do evento. Além disso, pedimos para usar a hashtag #gja2022 nos posts em redes sociais e não esqueçam de deixar eles públicos, para que possamos visualizar as atividades.

DISTINTIVOS?

Cada unidade escoteira local poderá comprar os distintivos dos participantes conforme orientação contida no site dos Escoteiros do Brasil.

SEMANA ESCOTEIRA 2022

INTRODUÇÃO

Muitas Regiões Escoteiras realizam, anualmente, a Semana Escoteira tendo como referência o dia 23 de abril – Dia do Escoteiro – com objetivo de promover o Escotismo, divulgar sua proposta educativa e celebrar a fraternidade escoteira.

Segue aqui uma proposta para que, durante a semana de 16 a 24 de abril, todos os membros do Movimento Escoteiro realizem algumas atividades deste boletim, mostrando a todos o nosso entusiasmo e a presença nas nossas comunidades.

A ATIVIDADE

Todos os membros dos Escoteiros do Brasil – lobinhas e lobinhos, escoteiras e escoteiros, guias e seniores, pioneiras e pioneiros, pais e sócios contribuintes, escotistas de todos os Ramos e dirigentes de todas as funções – estão convidados a escolher e realizar algumas das atividades propostas, para contribuir com a divulgação do Movimento Escoteiro nesta semana tão especial.

Fiquem à vontade para ajustar, adaptar e criar as ações de acordo com as necessidades e possibilidades de sua Unidade Escoteira Local.

Fotografem, filmem, registrem estas atividades, e encaminhem esses materiais para os escotistas e/ou dirigentes do seu grupo, que devem inserir no Paxtu, em Atividades Fora de Sede – Semana Escoteira. Será concedido, via Paxtu, um certificado digital de participação a todos que, individual ou coletivamente, realizarem e cadastrarem suas atividades.



DETALHAMENTO DA ATIVIDADE

Período: 16 a 24/04/2022- As atividades da Semana Escoteira poderão acontecer preferencialmente neste período;

Local: descentralizado - por Distrito, Unidade Escoteira Local, Seção;

Público Alvo: Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro e adultos convidando seus amigos e familiares, seguindo os devidos protocolos;

Investimento do participante: conforme a organização local.

Autorizações: atividades escoteiras realizados fora da sede e do horário de reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitos com Autorizações de Pais e do representante dela.

CERTIFICADOS E DISTINTIVOS

As Unidades Escoteiras Locais participantes da Semana Escoteira terão disponibilizados no PAXTU os devidos certificados de participação para download, a partir do dia 16/04/2022, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente.

A partir do dia 16/04/2022 estará disponível, no cadastro da atividade no PAXTU, a opção para aquisição do distintivo.

ORIENTAÇÕES

Os escotistas e dirigentes serão os responsáveis por cadastrar a participação de todos no PAXTU Administrativo, para as atividades referentes à Semana Escoteira. Imagens, vídeos e relatórios resultantes das atividades sugeridas devem ser incluídas no evento.

Procure usar o lenço escoteiro, vestuário, uniforme ou camiseta de motivo escoteiro para todas as atividades. São elementos que nos identificam e incentivam a divulgação do Movimento Escoteiro.

Muita gente desiste de assistir vídeos até o final quando percebem que são longos, com mais de dois minutos. Então, leve isso em conta quando produzir os seus vídeos.

Ao enviar algum vídeo, caso fique muito pesado, utilize o [wetransfer](#) e envie o link para o chefe responsável para realizar o download. O que você enviar ficará disponível na nuvem por sete dias.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE 2022

ATIVIDADE IMITANDO AS FOTOS

Vamos fazer os jovens correrem pela casa! Os chefes devem separar uma série de fotos (animais, objetos, profissionais, etc.). Assim que as fotos forem apresentadas para os jovens, todos terão um curto tempo para correr pela casa e pegar itens para se fantasiarem da foto que foi mostrada. Pode até ser a foto da sua promessa escoteira, o que acha?

ATIVIDADE: A FAMÍLIA

Os jovens devem apresentar os membros de sua família, seja por fotos, ou presencialmente. Além disso, devem compartilhar com outros uma história que os marcaram muito. Caso as pessoas da história estejam presentes, cada um deve contar um pedacinho, assim todo mundo lembra da sua maneira daquele fato.

ATIVIDADE: ESCOTEIROS EM AÇÃO

Para comemorar a semana do escoteiro, o que melhor do que mostrar para que estamos aqui? A atividade é bem simples, organizar uma campanha de arrecadação durante essa semana, e no último

dia de arrecadação todos irem buscar as doações (com segurança e seguindo os devidos protocolos). Lembre-se, a propaganda é a alma do negócio, vamos colocar o movimento escoteiro em destaque!

ATIVIDADE: O ACAMPAMENTO QUE QUEREMOS!

Assim que for possível, todos terão tanta energia para gastar em atividades ao ar livre, que faltará finais de semana para tanta coisa! A proposta dessa atividade é junta com os jovens, em grupo, para fazerem a programação de um acampamento que eles têm vontade de fazer, mas deve conter todo tipo de informação, data, valor, local, atividades, programação. Já que estamos com acesso ao computador, use e abuse dessa ferramenta para deixar o mais completo possível. Assim trabalhamos a noção de organização dos jovens!

ATIVIDADE: NÓ ESCOTEIRO

Você deverá gravar um vídeo sem cortes, fazendo um nó, de livre escolha, porém de uma forma inusitada ou que demonstre seu domínio. Poderá ser de olhos fechados, nas costas, com uma mão só, somente usando os pés, etc. e explique para que serve este nó. Poste o vídeo nas redes sociais e envie ao seu Chefe de Tropa.

ATIVIDADE: EU SOU LOBINHO

Vista seu vestuário ou uniforme de lobinho, faça uma boa pose e peça para seu pai ou irmão mais velho tirar uma foto com o celular. Embaixo desta foto escreva porque você gosta de ser lobinho. Pode ser com algum aplicativo ou com papel e caneta mesmo! Peça para seus pais ou responsáveis enviarem a foto para o seu

Akelá ou algum chefe da sua Alcateia, para que ele coloque no Paxtu e informe o seu nome como participante. Também peça para os seus pais ou responsáveis enviarem a foto para os seus parentes e amigos.

ATIVIDADE – MEU DIA COM B-P

Já pensou neste momento poder sentar-se e conversar com o Fundador do Escotismo? Se você pudesse ter este dia, o que você falaria para ele? Para onde você o levaria?

Faça um vídeo, de no máximo 3 minutos, usando vestuário ou uniforme, ou apenas com seu lenço escoteiro, representando uma conversa imaginária com este velhinho simpático e inteligente. Aproveite o máximo!

Peça aos seus pais ou responsáveis para postar o vídeo nas redes sociais e enviar para seus amigos e parente. Envie também para o seu Chefe de Tropa.

ATIVIDADE – PARÓDIA MUSICAL

Monte uma paródia com sua patrulha, gravada em áudio ou vídeo. Cada parte da música deverá ser cantada por um membro diferente da patrulha. Peça aos seus pais ou responsáveis para postar o áudio ou o vídeo nas redes sociais e enviar para seus amigos e parente. Envie também para o seu Chefe de Tropa.

ATIVIDADE – DIA DO ESCOTEIRO

Prepare uma foto sua, de vestuário ou uniforme, em uma atividade recente na sede ou externa. Pode ser somente você ou com sua

patrulha, tropa ou Grupo Escoteiro. Nela escreva porque você é escoteiro. Peça para seus pais ou responsáveis publicarem em suas redes sociais e encaminharem para familiares e amigos. Envie uma foto ao seu Chefe de Tropa.

ATIVIDADE – BADEN-POWELL HOJE

Você já imaginou como seria se o Fundador do Escotismo vivesse hoje? Então, que tal pensar e descrever como ele seria em relação a alguns pontos, tais como:

- A) onde ele estaria morando?
- B) que tipo de carro ele teria?
- C) que redes sociais ele utilizaria?
- D) que tipo de música ele gostaria?
- E) que tipo de comida ele teria preferência?

Monte um quadro com a figura de Baden-Powell e esta realidade, através de desenho, colagem ou outra arte. Tire uma foto e poste nas redes sociais e envie ao seu Chefe de Tropa.

ATIVIDADE – VOLTA AO PASSADO

Vamos voltar ao seu passado no Movimento Escoteiro. Primeiramente, escolha cinco fotos que representem seu passado escoteiro e monte um quadro com estas fotos. Coloque em cada foto uma legenda afetiva, ou seja, algo bom que você recorde. Tire uma foto do conjunto e poste nas redes sociais e envie ao seu Chefe de Tropa.

ATIVIDADE – MATERIAL DE EDUCAÇÃO PARA TODOS

Que tal realizar uma campanha de arrecadação de material escolar em parceria com alguma Instituição local que atenda famílias em

situação de vulnerabilidade econômica. Consulte esta instituição sobre que tipo de material tem mais carência. Depois, envie esta lista a todos os seus amigos, colegas de trabalho, membros do Grupo Escoteiro, pedindo que contribuam com doações. O relatório deve ser incluído na atividade no Paxtu. (ODS 4 – Educação de qualidade)

ATIVIDADE – CUIDANDO PARA NÃO FALTAR

Organizar em um espaço virtual um debate com o assunto “Consumo Consciente”, convidando, além dos amigos e amigas do seu ou de outros Clãs, professores ou outros conhecidos que dominem o assunto. Ao final fazer um resumo com as opiniões mais relevantes e eventuais conclusões. O relatório deve ser incluído na atividade no Paxtu. (ODS 12 – Consumo e Produção Responsáveis).

ATIVIDADE – VIDA COM MENOS PLÁSTICO

Produzir e divulgar um vídeo, com pelo menos quatro pioneiros, dando dicas sobre como diminuir o consumo de plástico no dia-a-dia, com o propósito de trabalhar a conscientização das pessoas. Este vídeo deve ser veiculado nas redes sociais do Grupo Escoteiro durante a Semana Escoteira 2022. O vídeo deve ser incluído na atividade no Paxtu. (ODS 14 – Vida na Água)



EDUCAÇÃO ESCOTEIRA

O Educação ESCOTEIRA é um projeto dos Escoteiros do Brasil que será realizado anualmente, sempre no terceiro sábado do mês de maio, executado dentro de espaços de instituições de ensino, oferecendo aos estudantes a oportunidade de interagir com crianças, adolescentes e jovens do Movimento Escoteiro em atividades de alto valor educativo. Será uma grande “ação educativa escoteira”.

A ideia central é levar o Grupo Escoteiro ou Seção Escoteira Autônoma para dentro da escola, neste mesmo período, em todo o Brasil, com potencial para alcançarmos mais de 1.200 estabelecimentos de ensino preferencialmente, no período de 7 a 29 de maio.

Portanto, trata-se de uma atividade conjunta de escoteiros e estudantes, cujo conteúdo educativo irá impactar positivamente a todos. O Escotismo possui uma sólida experiência em proporcionar atividades educativas de forma divertida e atraente e teremos, a cada ano, um novo conjunto de atividades propostas.

Trata-se de um projeto de grande impacto social, na medida em que serão beneficiados, com essa experiência educativa e divertida, não apenas os nossos associados, mas, especialmente, milhares de estudantes em todo o Brasil. A atividade é capaz, portanto, de gerar enorme visibilidade e reconhecimento do Escotismo como instituição educacional relevante, razão pela qual precisamos divulgar amplamente essa ação.

Portanto, não fique de fora desse grande evento que trará inúmeros benefícios para a educação de milhares de crianças, adolescentes e jovens, bem como para o crescimento e desenvolvimento dos Escoteiros do Brasil!

POR QUE REALIZAR O EDUCAÇÃO ESCOTEIRA?

Educação ESCOTEIRA é uma atividade estratégica anual dos Escoteiros do Brasil, realizado no mês de maio, com a participação das Unidades Escoteiras de todo o país, oferecendo em espaços de instituições educativas um conjunto de atividades típicas escoteiras que se relacionem com o tema do ano e conteúdo do Base Nacional Comum Curricular - BNCC para o Ensino Básico.

No ano de 2022 o tema anual dos Escoteiros do Brasil é “De volta a nossa natureza”, e nossa proposta é a de realizar atividades, nos ambientes das escolas, que ofereçam experiências em torno dos novos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, e que contribuam para articular conhecimentos propostos pela Base Nacional Comum Curricular com uma vivência prática e atraente, auxiliando na assimilação e compreensão desse conteúdo.

A presença dos Escoteiros promovendo atividades dentro das escolas atende aos interesses da Base Nacional Comum Curricular da Educação Básica, que propõe tornar interessantes os conteúdos escolares, daí que deve ser planejado e desenvolvido de modo que o público alvo – crianças e adolescentes – possam sentir prazer nas atividades. O Movimento Escoteiro possui uma história centenária em proporcionar experiências educativas de forma divertida e interessante às crianças, adolescentes e jovens.

Aos escoteiros, promover o Educação ESCOTEIRA faz parte do comprometimento com a educação para a vida, que deve refletir-se em todas as dimensões dos jovens, ajudando-os a evoluir e crescer como pessoas, inclusive no que diz respeito ao progresso na educação formal. Isso é o que a sociedade também espera, pois se entende que as estratégias para melhorias da qualidade do ensino seguem caminhos variados, e que esse esforço necessita do apoio da comunidade onde as instituições de ensino estão inseridas.

Para as Escolas que oferecerão espaço para a realização do Educação ESCOTEIRA, o evento pode ser compreendido como oportunidade de desenvolvimento de atividades de apoio à aprendizagem, de experimentação e pesquisa, principalmente na preservação do meio ambiente e promoção da saúde.

DETALHAMENTO DA ATIVIDADE

- **Período:** 7 à 29/05/2022- As atividades do Educação escoteira deverão acontecer preferencialmente neste período;
- **Local:** descentralizado - por Distrito, Unidade Escoteira Local ou Seção;
- **Público Alvo:** Ramos Escoteiro e Sênior e adultos convidando seus amigos e familiares, seguindo os devidos protocolos.
- **Investimento do participante:** conforme a organização local.
- **Autorizações:** atividades escoteiras realizados fora da sede e do horário de reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitos com Autorizações de Pais e do representante dela.
- **Sugestões de atividades:** sugere-se a utilização de outras fichas de atividades do Educação escoteira, assim aumentando as opções de atividades, bem como as atividades dos Cadernos de Atividades do ano de 2020 e 2021.

O QUE A ESCOLA DEVE PROVIDENCIAR:

- Indicar um representante para apoiar a realização do evento;
- Disponibilizar um espaço, dentro das suas instalações, para sua realização;
- Divulgar o evento entre seus alunos, selecionando a quantidade dentro da faixa etária que a Unidade Escoteira Local pretende trabalhar;
- Dar acesso prévio aos escotistas e dirigentes que realizarão o evento, para que possam se organizar;
- Apoiar o evento no dia de sua realização; e
- Ajudar na avaliação do evento.

CABERÁ À UNIDADE ESCOTEIRA LOCAL:

- Firmar acordo com a instituição de ensino, explicando com detalhes o evento e definindo local e o horário de realização;
- Conhecer as particularidades da escola e os locais que poderão ser usados;
- Estudar o documento com sugestões de atividades do EDUCAÇÃO ESCOTEIRA, planejando e preparando as atividades que serão realizadas;
- Reunir os membros da UEL que irão atuar no evento, treinando-os para as respectivas tarefas;
- Reunir todo o material necessário, chegar previamente ao local e realizar o evento, no dia 20 de maio;
- Realizar contatos com a mídia local para conseguir cobertura de imprensa para o dia do evento;
- Receber dados de avaliação da escola e incluir relatório do evento no SIGUE; e
- Adquirir os distintivos para seus membros, se assim quiser.

SUGESTÃO DE ATIVIDADES

ATIVIDADE: “Cozinhando” um cometa: De onde pode ter vindo a água em nosso planeta?

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Físico/ Intelectual

DESCRIÇÃO: Obviamente, o título desta oficina é um, trocadilho, pois os cometas são conhecidos popularmente como “bolas de gelo sujas” e não serão “cozinhados” ao fogo. Nesta oficina o jovem conhecerá um pouco mais sobre os cometas, de sua composição química, origem e fazer um núcleo comentário bem realístico, misturando componentes que, de certa forma, estão presentes nestes objetos celestes.

DESENVOLVIMENTO: Divida os participantes em equipes. O número de participante na equipe dependerá da disponibilidade de recursos (luvas, colheres, tigelas...). A oficina se desenvolve em dois momentos. No primeiro momento o monitor, previamente orientado, fala sobre os cometas, sua origem, composição e estrutura, distribuindo uma folha de sulfite em branco para que cada um desenhe seu próprio cometa. Depois a equipe se divide em mesas, previamente forradas com papel jornal para confeccionarem seus núcleos comentários (“cozinhar” os cometas). O único ingrediente que requer algum cuidado maior quanto a segurança é o gelo seco. Jamais manipule-o sem as luvas e, mais importante, nunca o leve à boca, pois poderá causar ferimentos. Fora isso, a manipulação do núcleo comentário não apresenta riscos, pois será formado de água congelada, carvão, areia e pequenos pedaços de gelo seco

incrustados no modelo. Essa oficina faz muita sujeita! Convém dispor as amostras geradas sobre uma mesa para exposição e depois descartá-las em um balde.

DICAS:

- Antes de começar esta oficina, seria interessante pesquisar na internet sobre os cometas. O site: <https://www.infoescola.com/astrologia/cometa/> está com um material muito simples e bom para um estudo rápido. Pesquise também sobre a Nuvem de Oort e o Cinturão de Kuiper.
- Um professor de química poderia ajudar falando sobre os componentes que formam o núcleo dos cometas.
- Curiosidade: Há uma hipótese, bastante discutida na comunidade científica, de que toda a água existente na Terra, ou pelo menos a maior parte dela, tenha sido trazida das regiões mais externas do sistema solar através de impactos de cometas com o nosso planeta, quando este ainda estava se formando. Para saber um pouco mais, leia o artigo publicado no site: <https://veja.abril.com.br/ciencia/missao-rosetta-asteroides-nao-cometas-teriam-trazido-agua-para-a-terra/>

MATERIAIS: Papel sulfite para desenhar, lápis e lápis de cor para a atividade 1 e, para a atividade 2, gelo seco, água, café em pó ou pó de carvão, areia fina, panos de saco (pano chão), luvas grossas, martelo, tigelas, ou potes plásticos tipo os de sorvete, colheres se sopa e jornal velho.

ATIVIDADE: Desenhe e Pinte um Cometa

Área do desenvolvimento: Físico/ Intelectual

DESCRIÇÃO: Agora que você já ouviu como os cometas se formam, e que orbitam o Sol em com trajetórias muito alongadas, faça um desenho do Sol e de um cometa se aproximando dele. Ou pinte com as cores correspondentes, indicadas no texto acima (núcleo de preto, cauda de poeira em amarelo e cauda de plasma em azul) o desenho abaixo (mostre um exemplo para o jovem, ou desenhe junto com ele...)

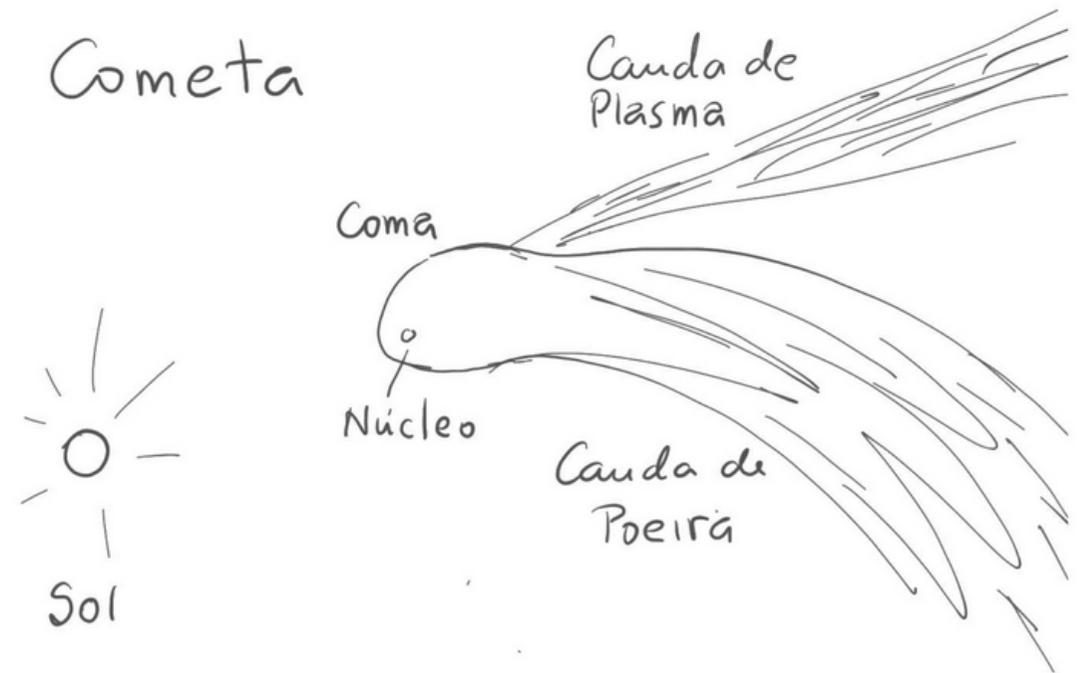


FIGURA 1: Desenho esquemático de um cometa ao se aproximar do Sol.

ATIVIDADE: FAÇA VOCÊ MESMO UM COMETA!

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Físico/ Intelectual

DESCRIÇÃO: Nesta oficina você poderá fazer um núcleo cometário bem realístico, misturando componentes que, de certa forma, estão presentes nestes objetos celestes.

Primeiro adquira os seguintes utensílios para cadaicineiro: um par de luvas de borracha, jornal velho, um pote de sorvete, ou bacia pequena, uma colher de sopa, uma toalha de rosto ou pano de chão e um martelo.

Para um pequeno “cometa” de 10 cm você precisará ainda de: um copo de água (200ml); duas colheres de sopa de carvão moído ou pó de café, uma colher de sopa de areia bem fininha e 4 colheres bem cheias, ou um copo, de gelo seco (CO₂) triturado com o martelo (FIGURA 3A).

Após cobrir a área de trabalho com o jornal e vestir as luvas, coloque a areia, o carvão moído ou pó de café na tigela ou pote de sorvete. Isto representará os componentes sólidos do seu cometa - silicatos minerais, moléculas orgânicas, etc... Um cometa também contém alguns outros voláteis, como amônia, metano, mas esses elementos são tóxicos e precisariam de um maior cuidado na manipulação.

Em seguida adicione a água e misture tudo. Lembre-se, um cometa é composto de 80% de água congelada.

Com o martelo, triture cerca de 4 colheres de sopa bem cheias do gelo seco até convertê-lo em pó, deixando alguns pedaços maiores.

CUIDADO AO MANUSEAR O GELO SECO!

JAMAIS COLOQUE-O NA BOCA OU MANIPULE-O SEM AS LUVAS, POIS ELE PODE GRUDAR NA PELE CAUSANDO FERIMENTOS E QUEIMADURAS GRAVES.

O gelo seco criará a ilusão de atividade cometária, além de ser outro elemento importante na composição dos cometas (quase 20%).

Isto feito, despeje um copo do gelo seco triturado na tigela e mexa vigorosamente até que a mistura comece a congelar (FIGURAS 3 B e C).

Rapidamente deposite o conteúdo da tigela sobre a toalha ou o pano de chão apertando fortemente bem por alguns segundos, dando forma ao núcleo. Pronto! Está feito o seu núcleo cometário (FIGURAS 3 D e E).

Segure seu cometa entre os dedos e observe os “gases” que emanam de pequenas falhas, formando a COMA (FIGURA F).



FIGURAS 2 A,B,C,D,E e F: Fazendo o núcleo do cometa.

Assopre-o e veja a CAUDA DE GÁS se formando na direção oposta. Com um pouco de sorte você notará que partículas de poeira se soltam e se deslocam sob a ação do vento. Imagine que esta é a CAUDA DE POEIRA, ou GÁS.

Agora deixe seu cometa sobre a mesa, monte uma exposição e

compare-o com os dos outros colegas. Os cometas recebem o nome de seus descobridores. Dê seu nome a ele e observe sua atividade se extinguindo, quando todo o vapor estiver desaparecido, tornando-o INATIVO.

Sugestões: Tente refazer o experimento sem usar a água. Neste caso será mais difícil aglutinar o gelo seco para formar o núcleo, mas nesse caso o modelo de cometa será muito mais ativo.

Para dar maior realismo dê preferência ao pó de carvão.

DICAS

- Contextualizar os participantes no início da atividade fará com que a parte lúdica reforce a aprendizagem
- Consulte os sites indicados e, se possível, tenha a mão alguns materiais sobre o tema.

ATIVIDADE: QUEM FOI QUE...

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Físico/ Intelectual

DESCRIÇÃO: Demarcam-se duas linhas paralelas em um espaço plano (pode ser feita com giz ou cordas), distantes cerca de 2m uma da outra. Ao centro, os participantes. De um lado, ficará representado "Homem" e do outro "Mulher". O animador falará uma realização e as pessoas terão que ficar do lado "que acharem que aquele feito foi realizado por um homem ou por uma mulher (vide lista de sugestões no ANEXO 1).

A ideia é problematizar a participação das mulheres nos diferentes campos de atuação e a falta de visibilidade para essas questões.

MATERIAIS: Cordas ou giz para demarcar, cópia do Anexo 1

ATIVIDADE: DE MENINO OU DE MENINA?

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Físico / Intelectual

DESCRIÇÃO: Em roda, sentados no chão, problematizar a respeito dos “brinquedos”. Sugere-se que sejam levados brinquedos de diferentes espécies e perguntado se são brinquedos de menina ou de menino. Mostra-se o brinquedo e pergunta, incitando ao debate. O objetivo é trabalhar a ideia de que “brincadeira não tem gênero” e que uma das funções sociais de brincar é o “preparar para a vida adulta”. Logo, não há problema se meninos brincarem de boneca (pois poderão se tornar pais), casinha (pois podem compartilhar tarefas domésticas) e meninas brincarem de carrinho (pois se tornarão motoristas), soldados (pois podem ser policiais ou militares) ou jogar futebol. Um bom pai pode trocar as fraldas do/a filho/a assim como uma boa mãe pode levar os filhos à escola de carro. Não se espera que “se consensue sobre a questão” (já que existem polêmicas a respeito) mas que as crianças e jovens sejam convidadas a pensar em como esses conceitos são construídos socialmente.

MATERIAIS: Sacola com diversos brinquedos (sugere-se: bola, soldadinho de plástico, panelinha, peão, bolinha de gude, controle de videogame, boneca tipo neném, carrinho, entre outros).

ATIVIDADE: Corre do cotidiano

Área do desenvolvimento: Intelectual/Social

DESCRIÇÃO: Divide-se em equipes, que se formam em colunas, lado a lado. Em frente a elas, um circuito com quatro etapas:

- 1) Uma boneca tipo neném, uma fralda descartável, algodão, líquido para limpeza séptica
- 2) Vassoura, pá, materiais espalhados no chão (confetes, tampinhas de garrafa pet, retalhos)
- 3) Mesa com uma folha (Anexo 2), lápis e borracha
- 4) Cadeira com “algo que simule o volante de um carro”.

Cada equipe destaca uma pessoa para começar em cada “etapa”. Ao sinal do Aplicador, as pessoas que estão na etapa começam a fazer o que se pede em cada uma delas : 1), trocar o bebê, 2) Varrer o espaço, 3) Fazer as contas e 4) Simular que está dirigindo. Ao apito do aplicador, quem está na tarefa 1 vai para a tarefa 2, quem está na 2 vai para a três, quem está na 3 vai para a 4 e quem está na 4 vai de volta para a equipe. Um novo membro da equipe (primeiro da fila) vai para a tarefa 1. Isso se repete a cada apito, até que todos tenham passado, ao menos, por uma etapa.

A ideia é refletir sobre as diferentes tarefas no cotidiano e na possibilidade de tanto Homens como Mulheres realizarem tais ações.

MATERIAIS: (Por equipe) Uma boneca tipo neném, uma fralda descartável, algodão, líquido para limpeza séptica, vassoura, pá, materiais espalhados no chão (confetes, tampinhas de garrafa pet, retalhos), mesa com uma cópia do Anexo 2, lápis, borracha, cadeira e algo que “simule o volante de um carro”.

VARIAÇÕES: podem ser criadas outras tarefas, se houve possibilidade.

ATIVIDADE: MARIO E MARIA

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Intelectual/Espiritual

DESCRIÇÃO: Divide-se em dois grupos. Cada grupo recebe uma “imagem aleatória” de um homem e uma mulher, chamados de Mário e Maria. A tarefa da equipe é construir uma “história de vida” deles (tempo: 15 minutos), contendo itens como nascimento, infância, vida escolar, profissão, desenvolvimento até a fase adulta, sonhos, velhice, família.

Após o tempo de elaboração, as equipes se juntam em roda. Uma bola será o objeto de fala. O primeiro começa a falar, segurando a bola. O aplicador passa a palavra para a próxima equipe, onde o primeiro também fala segurando a bola, recebida da equipe oposta. Assim, alternam-se as falas (pode-se ler a narrativa construída). O aplicador pode fazer perguntas cujas respostas serão dadas pela pessoa que está como objeto de fala.

Após o término das exposições, o aplicador faz, conjuntamente com os participantes, uma análise das trajetórias construídas, buscando a presença (ou não) de estereótipos de gênero presentes na narrativa (presença de filhos, tipo de emprego, habilidades desenvolvidas)
Materiais: Folhas de flip chart, caneta hidrográfica, imagem de um homem adulto (Mário) e imagem de uma mulher adulta (Maria).
Inspirado no material: [\[Coolkit - Jogos para a Não-Violência e Igualdade de Género\]](#)

ATIVIDADE: REFLEXÃO

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Intelectual/Social

DESCRIÇÃO: Divide-se em equipes. Cada uma delas recebe um “Jogo” com as cartas constantes no ANEXO 3, recortadas (as informações e as fotografias). A primeira parte é um jogo de revezamento, onde a ideia é cada membro da equipe ir até o local onde estão as cartas, virar uma carta menor (foto) e uma carta maior (texto referente à foto). Se der match, permanecem para cima, caso contrário, ficam novamente viradas para baixo. Vence a primeira parte quem completar o quadro.

Na segunda parte do jogo, os participantes são convidados a conhecer um pouco mais sobre a trajetória das mulheres representadas. Cada equipe deve ler as descrições e conversar sobre

- O que há de comum nas mulheres ali representadas?
- Que direitos foram conquistados por elas?
- Qual o reflexo da luta delas para a nossa sociedade atual?

MATERIAIS: Cópias do ANEXO 3 preparadas para “Jogo” (idealmente coladas em um papel mais grosso e cobertas com contact transparente) – um jogo por equipe.

Inspirado no material do [\[Projeto Jeronymas\]](#)

ANEXO 1

QUEM CRIOU O MOUSE DO COMPUTADOR?

HOMEM

Douglas Carl Engelbart trabalhava com computadores, desenvolvendo dispositivos que facilitassem o uso de máquinas. A ideia do mouse surgiu porque ele acreditava que ter um cursor para

clique sobre os botões tornaria tudo bem mais simples.

QUEM RECEBEU 6 VEZES O TÍTULO DE MELHOR DO MUNDO NO FUTEBOL?

MULHER

Marta recebeu, pela 6ª vez, em 2018, o título de melhor jogadora de futebol do Mundo. Entre os homens brasileiros temos Romário (1994), Ronaldo (1996, 1997 e 2002), Rivaldo (1999), Ronaldinho Gaúcho (2004 e 2005) e Kaká (2007)

QUEM INVENTOU A FORMA DE TRANSFORMAR O CÓDIGO-FONTE DE UM COMPUTADOR EM UMA LINGUAGEM?

MULHER

Apelidada de “Amazing Grace”, Grace Hopper foi responsável por inventar o primeiro compilador (ferramenta que transforma o código-fonte em uma linguagem), levando à criação do COBOL (Linguagem Comum Orientada para os Negócios, em inglês), a primeira linguagem de programação voltada ao uso comercial. Ela também foi a inventora do termo “bug” para descrever um problema no sistema de um computador, devido a uma mariposa encontrada dentro da sua máquina.

QUEM CRIOU O SISTEMA WIRELESS, QUE DEU ORIGEM AO WI-FI E O BLUETOOTH?

MULHER

Além de atriz de Hollywood, a austríaca naturalizada norte-americana Hedy Lamar foi a inventora de uma tecnologia que permitia controlar torpedos à distância, durante a Segunda Guerra

Mundial, alterando rapidamente os canais de frequência de rádio para que não fossem interceptados pelo inimigo. Esse deu origem à tecnologia Wi-Fi e ao Bluetooth

QUEM INVENTOU O JOGO “BANCO IMOBILIÁRIO”?

MULHER

Um dos jogos de tabuleiro mais famosos de todos os tempos, foi inventado por Elizabeth Magie em 1904 com o nome original de “The Landlord’s Game” (o jogo do senhorio). O jogo de Magie foi uma crítica às injustiças do capitalismo descontrolado e foi roubado, 30 anos depois, por Charles Darrow, que o vendeu para a marca de brinquedos Parker Brothers.

QUEM TEVE A IDEIA DO LIMPADOR DE PARABRISAS PARA CARROS?

MULHER

A invenção da americana Mary Anderson foi registrada em 1903, e permitia que o vidro fosse limpo pelas lâminas, que eram ativadas por dentro do veículo.

QUEM CRIOU A SERRA CIRCULAR PARA CORTAR MADEIRA?

MULHER

Nascida em 1779 nos EUA, Tabitha Babbitt inventou a primeira serra circular, que permitia cortar madeira muito mais rápido do que com o serrote manual, utilizando uma máquina movida à água de um moinho para criar o movimento. A invenção, de 1813, não foi patenteada e acabou sendo “roubada” e registrada três anos depois por dois franceses que tiveram acesso aos documentos

QUEM INVENTOU O RAIOS-X?

HOMEM (MAS...)

Em 8 de Novembro 1895, o físico alemão Wilhelm Conrad Röntgen descobriu os raios-X. Ele começou a experimentar com vários objetos os testes anteriores, até que, em 22 de dezembro de 1895, sua esposa lhe pediu para colocar a mão em uma placa por quinze minutos. Ao revelar a placa de vidro observou a primeira radiografia do corpo humano: os ossos da mão de Berta.

FONTES:

[\[Fonte 1\]](#)

[\[Fonte 2\]](#)

ANEXO 2

Resolva as situações abaixo. Importante: é uma tarefa coletiva. Outras pessoas vão tentar também!

- 1) Em uma fábrica trabalham 245 operárias. Se cada um deles ganha 1560 reais, quantos reais a fábrica paga por mês para todas as operárias?
- 2) Um canil possui 35 compartimentos para abrigar cães. Em cada um deles cabem 32 cães. Quantos cães podem ser abrigados nesse canil?
- 3) Em uma escola, estudam 1561 alunos. Para a Páscoa deste ano, a diretora vai distribuir uma cesta, com 15 doces dentro, para cada aluno. Quantos doces a diretora terá que comprar? E se cada cesta custar 5 reais, quanto ela irá gastar?
- 4) O Brasil tem 513 deputados federais (das quais, em 2019, somente 77 são mulheres). Suponha que cada um deles ganha um salário de 12379 reais, por mês? Quanto é pago por mês para todos os deputados? Quantos deputados homens existem na atual conjuntura?

5) Joana herdou 340 pérolas de sua avó. Se cada pérola custa, em média, 2120 reais, quanto ela irá ganhar vendendo todas as pérolas?

6) A prefeitura de uma cidade distribui, todo o ano, uma cestinha com 40 balas para cada criança da cidade. Se na cidade moram 1378 crianças, quantas balas a prefeitura terá que comprar?

7) No mesmo canil do problema de letra b, os cuidados com cada cão custa 10 reais por mês. Quanto o canil gasta por ano para manter os cães?

8) Uma casa de penhores possui 748 objetos que custam, em média, 3489 reais. Uma mulher muito rica pensa em comprar todos os objetos da casa de penhores. Quantos reais a mulher irá gastar?

9) No Paraná existem cerca de 500 mil famílias que recebem o bolsa família do governo federal. Se cada família recebe, em média, 125 reais, quanto o governo federal paga para todas as famílias paranaenses que recebem o benefício?

10) Em um formigueiro existem 765450 formigas. Um tempo depois morrem 125900 e nascem 134800. Quantas formigas, vivas, estão nesse formigueiro depois desse tempo?

11) 456 pessoas dividiram o prêmio máximo de uma loteria. Se cada uma delas ganhou 3256 reais.

Qual era o valor do prêmio máximo dessa loteria?

(Adaptado de [\[Link\]](#))

ANEXO 3



IOLANDA FLEMING - Foi governadora do Acre, de 1986-1987, tendo sido a primeira mulher a governar um estado brasileiro. É filha do seringueiro cearense Horácio Lima e da imigrante árabe vNazira Anute de Lima. Iolanda era a mais velha dos dez filhos do casal. Iolanda foi eleita vice-governadora na chapa de Nabor Júnior. Ela assumiu o cargo em 1986, depois que o titular saiu para disputar a vaga de senador.

[\[Fonte\]](#)



CARLOTA PEREIRA QUEIROZ - Foi a primeira mulher eleita deputada federal no Brasil, em 1934. Carlota não só se destacou na vida política, pois também foi pioneira na área médica, tornando-se a primeira mulher a integrar a Academia Nacional de Medicina, em 1942, e ocupando o cargo de Presidente da Associação Brasileira de Mulheres Médicas (ABMM), no período de 1961 a 1967.

[\[Fonte\]](#)



LAÉLIA DE ALCÂNTARA - Nascida em Salvador no dia 7 de julho de 1923, Laélia Contreiras Agra de Alcântara ou Laélia de Alcântara foi uma médica e política brasileira, que foi senadora pelo Acre. Foi a primeira mulher negra a exercer tal mandato. Quando médica, se especializou em atendimentos nas áreas de obstetrícia e pediatria. Laélia parou de atuar na Medicina e na política por razões de saúde e veio a falecer em 2005.

[\[Fonte\]](#)

ELLEN GRACIE NORTHFLEET - nasceu na cidade do Rio de Janeiro e foi a primeira mulher a compor a Suprema Corte brasileira, no ano de 2000. Anos mais tarde, em 2006, empossou-se no cargo de presidente do STF. Vale lembrar que durante sua gestão foi levado a julgamento um dos maiores processos em volume e repercussão da história da Corte: o inquérito do Mensalão.

[\[Fonte\]](#)



CAROLINA MARIA DE JESUS - Em 1960, Carolina Maria de Jesus foi a grande revelação da literatura brasileira. Nascida no sudoeste de Minas Gerais, ela morava na favela do Canindé (em São Paulo), quando foi descoberta pelo jornalista Audálio Dantas e publicou seu primeiro livro: "Quarto de Despejo – Diário de uma Favelada". Carolina era catadora de papel na época, mas mantinha um diário e foi ele que deu origem ao livro que faria história.

[\[Fonte\]](#)



LAUDELINA CAMPOS DE MELO - Laudelina nasceu em Poços de Caldas, Minas Gerais, em 1904. Filha de uma empregada doméstica e doceira na cidade, perdeu o pai aos 12 anos em um acidente de trabalho e teve que abandonar a escola cuidar dos cinco irmãos menores e ajudar a mãe nos preparos dos doces. Antes dos 18 anos, Laudelina teve sua primeira experiência como doméstica. Em 1936, criou o Sindicato das Domésticas de Campinas, o primeiro do Brasil. Sua vida combinou a luta pela valorização do emprego doméstico, o feminismo e ativismo pela igualdade racial.

[\[Fonte\]](#)



BERTHA LUTZ - A bióloga paulistana Bertha Lutz é conhecida como a maior líder na luta pelos direitos políticos das mulheres brasileiras. Criou, em 1919, a Liga para a Emancipação Intelectual da Mulher, que foi o deu origem à Federação Brasileira pelo Progresso Feminino (FBPF), importantes na luta pelo direito ao voto feminino no Brasil, só conquistado em 1932, por decreto-lei do presidente Getúlio Vargas. Tornou-se deputada em 1936.

[\[Fonte\]](#)



CELINA GUIMARÃES VIANA - Em 25 de novembro de 1927, em Mossoró/RN, aconteceu a primeira concessão de voto à mulher para a professora Celina Guimarães Viana. Ela conseguiu o reconhecimento de seu direito por meio de uma lei estadual na qual constava a possibilidade do voto feminino. Não satisfeita com um "privilégio" tão local, encaminhou um telegrama ao presidente do senado federal para que, fosse aprovado projeto de lei instituindo o voto feminino amparando os direitos políticos a elas reconhecidos pela Constituição.

[\[Fonte\]](#)



LUZIA ALZIRA TEIXEIRA SORIANO - foi uma política brasileira. Disputou disputou em 1928, aos 32 anos, e com apoio de Bertha Lutz, as eleições para prefeitura de Lajes, cidade do interior do Rio Grande do Norte, pelo Partido Republicano, vencendo o referido pleito com 60% dos votos e se tornando a primeira mulher a assumir a prefeitura de uma cidade na América Latina.

[\[Fonte\]](#)

ATIVIDADE: SOMOS TODOS IGUAIS

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Social/ Intelectual

DESCRIÇÃO: Num local plano, é delimitado um círculo no chão (com giz ou uma corda). O tamanho do círculo deve compreender todos os participantes dentro dele, sem muita folga, se maneira que se todos estivessem dentro dele teriam que ficar muito próximos. Forma-se um círculo para o lado de fora da área delimitada. A cada comando do aplicador, as pessoas que se identificarem com a comanda, deverão dar um passo e ficar na parte de dentro do círculo.

As comandas sugeridas são:

- Quem tem mais de 15 anos,
- Quem tem 1 irmão, do sexo masculino,
- Quem mora só com a mãe ou só com o pai,
- Quem sabe jogar xadrez,

- Quem é filho único,

- Quem se considera católico,

Pode-se criar quantas comandas quiser, desde que não fique enfadonho. A ideia é, após a comanda, o animador verificar quantas pessoas estão no círculo e, depois, pedir para que voltem aos seus lugares. A última comanda deve ser: "Quem aqui é ser humano". Todos devem entrar no círculo. A partir daí fechar a atividade com uma breve reflexão sobre o fato de, apesar das diferenças, sermos todos humanos e, portanto sermos seres de direitos.

Materiais: Giz (ou corda), lista de comandas.

ATIVIDADE: PENSANDO BEM... QUE DIREITO LHE DEVERIA SER ASSEGURADO?

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Intelectual/Afetivo

DESCRIÇÃO: Participantes divididos em equipes. A cada equipe é fornecida uma cópia (preferencialmente colorida) do

ANEXO 1. A ideia é que os participantes escrevam "que direito deveria ser garantido" a cada uma das situações representadas na imagem (10 minutos). Após isso, volta-se a reunir os participantes para uma conversa, onde são apresentados os resultados de cada equipe (Roda de Conversa – 15 minutos).

MATERIAL: Cópias do Anexo 1, canetas

ATIVIDADE: CONHECENDO A DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS HUMANOS

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Intelectual/Social

DESCRIÇÃO: A partir do mesmo material utilizado na dinâmica anterior, dá-se para cada equipe uma cópia do Anexo 2, com as seguintes comandas: fazer a leitura, verificar, de acordo com o documento, que direitos devem ser assegurados às situações apresentadas e, ao final, fazer um cartaz explicando a NECESSIDADE de se ter Direitos Humanos. Faz-se uma roda para apresentar os cartazes e se procura um local para sua fixação (ideal).

MATERIAL: O mesmo utilizado na atividade anterior, cartolina, canetas hidrográficas, fita adesiva, cópias do ANEXO 2.

ATIVIDADE: DUDH E ODS – QUANTA SIGLA!!

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Social/Intelectual

DESCRIÇÃO: Divide-se em equipes, que se forma em colunas. À frente deles, uma cópia do ANEXO 3, recortado como se fosse um quebra-cabeça – ideal ter 12 peças – (se puder colar uma cartolina no verso e revestir com contact transparente, melhor). Ao sinal do aplicador, o primeiro da fila sai, vai em direção ao “montinho com as peças do quebra-cabeça, pega duas e as leva até o local de montagem, voltando para a sua equipe, para que o próximo pegue mais uma peça e monte, assim por diante, até terminar a montagem. Vence a Equipe que terminar primeiro.

Após todas montarem, é feita uma conversa sobre “que relações existem entre os ODSs e a DUDH (Declaração Universal dos Direitos Humanos).

MATERIAL: Cópias do ANEXO 3, recortadas (preparadas para formar quebra-cabeças).

ATIVIDADE: ESQUETE MUDA: VALORES PARA UM MUNDO MELHOR

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Intelectual/Afetivo/Espiritual

DESCRIÇÃO: Divide-se em seis equipes (numeradas de 1 a 6) e a cada uma delas é dada uma cópia do ANEXO 3 (com a parte em branco preenchida previamente pelo Aplicador). Pela comanda, cada equipe deverá realizar uma pequena esquete, muda, sobre o tema (Valor) indicado (cada equipe sabe apenas seu tema. Após o tempo dado para planejamento da situação, é feita uma roda onde todos apresentam. Ao final de cada apresentação, as equipes que estão assistindo devem escrever no “gabarito” (ANEXO 4) que equipe fez a esquete que mais se aproxima da questão apontada (importante: o critério de distribuição dos temas fica a cargo do aplicador. Pode colocar duas equipes com o mesmo tema, deixar um tema “sem designar equipe” enfim, a ideia é deixar menos obvio – por isso, são apontados 7 valores e sugeridas 6 equipes).
Cooperação, Respeito, Justiça, Inclusão, Respeito pela Diversidade, Responsabilidade, Aceitação.

MATERIAIS: Cópias do Anexo 3 preenchidas (uma por equipe),
Cópias do Anexo 4, Caneta.

(uma variação pode ser entregar as cópias do ANEXO 3 juntamente
com a orientação para a Esquete)

Atividade inspirada no documento: [\[Play it Fair\]](#)

ANEXO 1

**QUE DIREITO DEVERIA SER ASSEGURADO A PESSOAS NESTAS
SITUAÇÕES?**





ANEXO 2

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS HUMANOS

Adotada e proclamada pela resolução 217 A (III) da Assembléia Geral das Nações Unidas em 10 de dezembro de 1948 Preâmbulo

Considerando que o reconhecimento da dignidade inerente a todos os membros da família humana e de seus direitos iguais e inalienáveis é o fundamento da liberdade, da justiça e da paz no mundo,

Considerando que o desprezo e o desrespeito pelos direitos humanos resultaram em atos bárbaros que ultrajaram a consciência da Humanidade e que o advento de um mundo em que os homens gozem de liberdade de palavra, de crença e da liberdade de viverem a salvo do temor e da necessidade foi proclamado como a mais alta aspiração do homem comum,

Considerando essencial que os direitos humanos sejam protegidos pelo Estado de Direito, para que o homem não seja compelido, como último recurso, à rebelião contra tirania e a opressão, Considerando essencial promover o desenvolvimento de relações amistosas entre as nações, Considerando que os povos das Nações Unidas reafirmaram, na Carta, sua fé nos direitos humanos fundamentais, na dignidade e no valor da pessoa humana e na igualdade de direitos dos homens e das mulheres, e que decidiram promover o progresso social e melhores condições de vida em uma liberdade mais ampla,

Considerando que os Estados-Membros se comprometeram a desenvolver, em cooperação com as Nações Unidas, o respeito universal aos direitos humanos e liberdades fundamentais e a

observância desses direitos e liberdades,

Considerando que uma compreensão comum desses direitos e liberdades é da mais alta importância para o pleno cumprimento desse compromisso, A Assembleia Geral proclama

A presente Declaração Universal dos Direitos Humanos como o ideal comum a ser atingido por todos os povos e todas as nações, com o objetivo de que cada indivíduo e cada órgão da sociedade, tendo sempre em mente esta Declaração, se esforce, através do ensino e da educação, por promover o respeito a esses direitos e liberdades, e, pela adoção de medidas progressivas de caráter nacional e internacional, por assegurar o seu reconhecimento e a sua observância universais e efetivos, tanto entre os povos dos próprios Estados-Membros, quanto entre os povos dos territórios sob sua jurisdição.

ARTIGO I- Todas as pessoas nascem livres e iguais em dignidade e direitos. São dotadas de razão e consciência e devem agir em relação umas às outras com espírito de fraternidade.

ARTIGO II- Toda pessoa tem capacidade para gozar os direitos e as liberdades estabelecidos nesta Declaração, sem distinção de qualquer espécie, seja de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião política ou de outra natureza, origem nacional ou social, riqueza, nascimento, ou qualquer outra condição.

ARTIGO III- Toda pessoa tem direito à vida, à liberdade e à segurança pessoal.

ARTIGO IV- Ninguém será mantido em escravidão ou servidão, a escravidão e o tráfico de escravos serão proibidos em todas as suas formas.

ARTIGO V- Ninguém será submetido à tortura, nem a tratamento ou castigo cruel, desumano ou degradante.

ARTIGO VI- Toda pessoa tem o direito de ser, em todos os lugares, reconhecida como pessoa perante a lei.

ARTIGO VII- Todos são iguais perante a lei e têm direito, sem qualquer distinção, a igual proteção da lei. Todos têm direito a igual proteção contra qualquer discriminação que viole a presente Declaração e contra qualquer incitamento a tal discriminação.

Artigo VIII- Toda pessoa tem direito a receber dos tribunais nacionais competentes remédio efetivo para os atos que violem os direitos fundamentais que lhe sejam reconhecidos pela constituição ou pela lei.

ARTIGO IX- Ninguém será arbitrariamente preso, detido ou exilado.

ARTIGO X- Toda pessoa tem direito, em plena igualdade, a uma audiência justa e pública por parte de um tribunal independente e imparcial, para decidir de seus direitos e deveres ou do fundamento de qualquer acusação criminal contra ele.

ARTIGO XI- 1. Toda pessoa acusada de um ato delituoso tem o direito de ser presumida inocente até que a sua culpabilidade tenha sido provada de acordo com a lei, em julgamento público no qual lhe tenham sido asseguradas todas as garantias necessárias à sua defesa.

2. Ninguém poderá ser culpado por qualquer ação ou omissão que, no momento, não constituíam delito perante o direito nacional ou internacional. Tampouco será imposta pena mais forte do que aquela que, no momento da prática, era aplicável ao ato delituoso.

ARTIGO XII -Ninguém será sujeito a interferências na sua vida privada, na sua família, no seu lar ou na sua correspondência, nem a ataques à sua honra e reputação. Toda pessoa tem direito à

proteção da lei contra tais interferências ou ataques.

ARTIGO XIII 1. Toda pessoa tem direito à liberdade de locomoção e residência dentro das fronteiras de cada Estado.

2. Toda pessoa tem o direito de deixar qualquer país, inclusive o próprio, e a este regressar.

ARTIGO XIV- 1.Toda pessoa, vítima de perseguição, tem o direito de procurar e de gozar asilo em outros países.

2. Este direito não pode ser invocado em caso de perseguição legitimamente motivada por crimes de direito comum ou por atos contrários aos propósitos e princípios das Nações Unidas.

ARTIGO XV-1. Toda pessoa tem direito a uma nacionalidade.

2. Ninguém será arbitrariamente privado de sua nacionalidade, nem do direito de mudar de nacionalidade.

ARTIGO XVI-1. Os homens e mulheres de maior idade, sem qualquer restrição de raça, nacionalidade ou religião, têm o direito de contrair matrimônio e fundar uma família. Gozam de iguais direitos em relação ao casamento, sua duração e sua dissolução.

2. O casamento não será válido senão com o livre e pleno consentimento dos nubentes.

ARTIGO XVII-1. Toda pessoa tem direito à propriedade, só ou em sociedade com outros.

2.Ninguém será arbitrariamente privado de sua propriedade.

ARTIGO XVIII-Toda pessoa tem direito à liberdade de pensamento, consciência e religião; este direito inclui a liberdade de mudar de religião ou crença e a liberdade de manifestar essa religião ou crença, pelo ensino, pela prática, pelo culto e pela observância, isolada ou coletivamente, em público ou em particular.

ARTIGO XIX-Toda pessoa tem direito à liberdade de opinião e expressão; este direito inclui a liberdade de, sem interferência, ter

opiniões e de procurar, receber e transmitir informações e idéias por quaisquer meios e independentemente de fronteiras.

ARTIGO XX-1. Toda pessoa tem direito à liberdade de reunião e associação pacíficas.

2. Ninguém pode ser obrigado a fazer parte de uma associação.

ARTIGO XXI-1. Toda pessoa tem o direito de tomar parte no governo de seu país, diretamente ou por intermédio de representantes livremente escolhidos.

2. Toda pessoa tem igual direito de acesso ao serviço público do seu país.

3. A vontade do povo será a base da autoridade do governo; esta vontade será expressa em eleições periódicas e legítimas, por sufrágio universal, por voto secreto ou processo equivalente que assegure a liberdade de voto.

ARTIGO XXII-Toda pessoa, como membro da sociedade, tem direito à segurança social e à realização, pelo esforço nacional, pela cooperação internacional e de acordo com a organização e recursos de cada Estado, dos direitos econômicos, sociais e culturais indispensáveis à sua dignidade e ao livre desenvolvimento da sua personalidade.

ARTIGO XXIII-1.Toda pessoa tem direito ao trabalho, à livre escolha de emprego, a condições justas e favoráveis de trabalho e à proteção contra o desemprego.

2. Toda pessoa, sem qualquer distinção, tem direito a igual remuneração por igual trabalho.

3. Toda pessoa que trabalhe tem direito a uma remuneração justa e satisfatória, que lhe assegure, assim como à sua família, uma existência compatível com a dignidade humana, e a que se acrescentarão, se necessário, outros meios de proteção social.

4. Toda pessoa tem direito a organizar sindicatos e neles ingressar para proteção de seus interesses.

ARTIGO XXIV-Toda pessoa tem direito a repouso e lazer, inclusive a limitação razoável das horas de trabalho e férias periódicas remuneradas.

ARTIGO XXV=1. Toda pessoa tem direito a um padrão de vida capaz de assegurar a si e a sua família saúde e bem estar, inclusive alimentação, vestuário, habitação, cuidados médicos e os serviços sociais indispensáveis, e direito à segurança em caso de desemprego, doença, invalidez, viuvez, velhice ou outros casos de perda dos meios de subsistência fora de seu controle.

2. A maternidade e a infância têm direito a cuidados e assistência especiais. Todas as crianças nascidas dentro ou fora do matrimônio, gozarão da mesma proteção social.

ARTIGO XXVI-1. Toda pessoa tem direito à instrução. A instrução será gratuita, pelo menos nos graus elementares e fundamentais. A instrução elementar será obrigatória. A instrução técnico-profissional será acessível a todos, bem como a instrução superior, esta baseada no mérito.

2. A instrução será orientada no sentido do pleno desenvolvimento da personalidade humana e do fortalecimento do respeito pelos direitos humanos e pelas liberdades fundamentais. A instrução promoverá a compreensão, a tolerância e a amizade entre todas as nações e grupos raciais ou religiosos, e coadjuvará as atividades das Nações Unidas em prol da manutenção da paz.

3. Os pais têm prioridade de direito na escolha do gênero de instrução que será ministrada a seus filhos.

ARTIGO XXVII-1. Toda pessoa tem o direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de fruir as artes e de participar do

processo científico e de seus benefícios.

2. Toda pessoa tem direito à proteção dos interesses morais e materiais decorrentes de qualquer produção científica, literária ou artística da qual seja autor.

ARTIGO XVIII-Toda pessoa tem direito a uma ordem social e internacional em que os direitos e liberdades estabelecidos na presente Declaração possam ser plenamente realizados.

ARTIGO XXIV-1. Toda pessoa tem deveres para com a comunidade, em que o livre e pleno desenvolvimento de sua personalidade é possível.

2. No exercício de seus direitos e liberdades, toda pessoa estará sujeita apenas às limitações determinadas pela lei, exclusivamente com o fim de assegurar o devido reconhecimento e respeito dos direitos e liberdades de outrem e de satisfazer às justas exigências da moral, da ordem pública e do bem-estar de uma sociedade democrática.

3. Esses direitos e liberdades não podem, em hipótese alguma, ser exercidos contrariamente aos propósitos e princípios das Nações Unidas.

ARTIGO XXX-Nenhuma disposição da presente Declaração pode ser interpretada como o reconhecimento a qualquer Estado, grupo ou pessoa, do direito de exercer qualquer atividade ou praticar qualquer ato destinado à destruição de quaisquer dos direitos e liberdades aqui estabelecidos.

ANEXO 3

VAMOS FAZER UMA ESQUETE?

Agora sua equipe irá preparar uma pequena esquete (um teatrinho) onde seja representada uma situação onde haja _____
_____. (Ver anexo 4)

A pessoa que está aplicando a atividade poderá lhe orienta sobre o significado dessa palavra, que aqui representa um valor importante para os Direitos Humanos e para que possamos construir um mundo melhor para todas e todos.

Ao final do tempo previsto para essa atividade, todas as equipes apresentarão suas esquetes e a sua equipe terá, como tarefa, identificar os valores que as demais equipes representaram (podem ser valores diferentes da sua equipe, ou não).

Vamos lá?

Ah, não se esqueça: é uma esquete muda, ou seja, silenciosa!

VALORES	EXEMPLOS	QUE EQUIPE APRESENTOU SOBRE ESSE TEMA?
Cooperação	Trabalhando em conjunto para alcançar um objetivo comum. Se trocarmos ideias e reunirmos nossos talentos para realizar uma tarefa de grupo, certamente teremos sucesso! Um ajudando o outro, faremos um mundo melhor!	
Respeito	É reconhecer que toda pessoa é importante e deve ser tratado com toda a dignidade. No contexto dos direitos humanos, o respeito não precisa ser conquistado; é o direito de todas as pessoas em todas as circunstâncias.	
Justiça	A cada pessoa deve ter assegurada os mesmos direitos e as mesmas oportunidades, inclusive de se explicar e justificar suas ações.	
Inclusão	Está em reconhecer que toda pessoa é um membro pleno da sociedade e do grupo, com direitos e deveres assegurados, inclusive, para que possam aprender e conviver com os demais, buscando integrar ao máximo na sociedade.	
Respeito pela diversidade	Reconhecer e valorizar as diferenças individuais, para que cada pessoa se sinta orgulhosa de quem ela é, seja por sua aparência física, seus gostos individuais, seu estilo de vida, suas crenças, sua orientação sexual, a maneira como se veste, fala ou pensa.	
Responsabilidade	É pensar antes de agir e estar pronto para aceitar as consequências das ações (ou da omissão, caso não faça nada), de forma a se comportar-se de maneira a contribuir para o desenvolvimento coletivo onde quer que atue (na escola, na comunidade, etc.).	
Aceitação	Está em agir para garantir a plena participação de todos, sem exceção, encorajando cada pessoa a expressar suas ideias sem medo de ser julgada ou rejeitada por conta dela, de sua idade (ser muito novo ou muito velho), sexo, cultura, crença, orientação sexual, habilidade, deficiência, aparência ou qualquer outra característica	

ATIVIDADE: O FLUXO ECONÔMICO DURANTE A GUERRA FRIA

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Físico/ Intelectual

DESCRIÇÃO: Contextualizar o momento histórico, lembrando que “após a 2ª Guerra Mundial, o mundo praticamente se tornou bipolarizado, em duas grandes áreas de influência, sendo uma capitaneada pelos Estados Unidos e outro pela União Soviética”. Esses dois grandes blocos, Capitalista e Socialista, se opunham em inúmeros quesitos e disputaram, por décadas a hegemonia econômica e política mundial. A relação entre os países dos dois blocos se dava de diferentes formas mas, em geral, tanto EUA como a URSS buscavam matérias primas e “mercados” para seus produtos enquanto os países de suas áreas de influência buscavam investimentos. - Após isso, divide-se em quatro grupos (idealmente com mesmo número de participantes), sendo que cada grupo terá que “guardar um espaço circular, desenhado com giz no chão, onde repousam cerca de 30 tampinhas de garrafa PET de uma mesma cor”, equidistantes um do outro cerca de 10m. Cada equipe possui tampinhas de cor diferente das demais. Por isso, as tampinhas representarão itens diferentes. Uma Equipe será a União Soviética e a outra os EUA. Essas duas equipes terão como objetivo “buscar o máximo de tampinhas das outras duas equipes” com o objetivo de manter o máximo de tampinhas em seu território. Já as outras duas Equipes, denominado país C e D (pode-se nomear o país C como um dos países da América Latina que sofreram ação imperialista dos EUA – como Brasil, Argentina, México, Venezuela – e o país D como os países europeus que sentiram a ação da Cortina de Ferro – como Polônia, Tchecoslováquia, Iugoslávia), terão que buscar o

máximo de recursos (tampinhas dos EUA ou da URSS) sem que percam suas tampinhas.

Importante: EUA e URSS não pegam recursos um dos outros. Países C e D podem pegar tanto dos EUA como da URSS, mas isso pode ocasionar mudança de estratégia deles.

Um país não pode resgatar “suas próprias tampinhas” que estão na área do outro, nem pegar tampinhas de outro país que lá estejam.

As tampinhas de EUA e URSS representam recursos e dos países C e D representam matérias-primas.

Ao final, faz-se um balanço de perdas e ganhos. Contextualiza-se sobre o que representaria, na vida real, aquele fluxo (minério de ferro, petróleo, alimentos, etc)

Como se joga: Ao sinal do aplicador, as pessoas vão, em busca das tampinhas (não podendo pisar dentro da área delimitada), pegam uma por vez e a transportam para dentro de sua área. Não se pode “pegar tampinhas de outras cores a não ser a que estão, originalmente, na área delimitada.

Materiais: 4 jogos com 30 tampinhas de garrafa pet de cores diferentes, giz, apito.

Ideal realizar em área plana (quadra, gramado, etc). Se for na terra, o círculo pode ser um bambolê ou área delimitada por cordinha.

ATIVIDADE: MENSAGEIROS

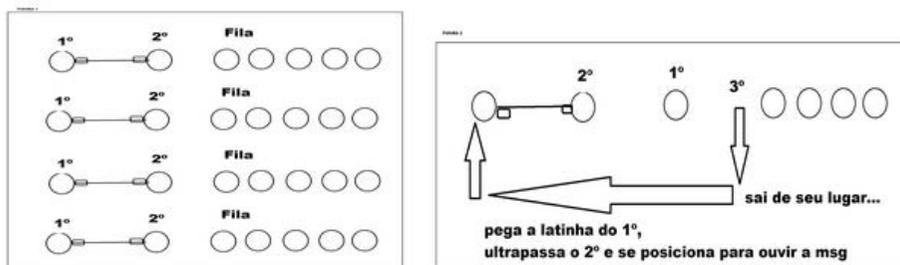
ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Físico / Intelectual

DESCRIÇÃO: Fazer a contextualização – Durante a Guerra Fria, a comunicação foi uma das áreas que mais se desenvolveu. Ambos os blocos se esmeraram para desenvolver estratégias cada vez

mais eficazes para comunicação de dados. Da mesma forma, a espionagem fez parte do cotidiano da disputa pela hegemonia mundial.

Jogo: Divide-se em quatro equipes, que se formam em coluna. Cada uma delas, recebe um “telefone sem fio”, feito com barbante e latinhas de conserva. O primeiro da fila recebe uma das pontas e estica o fio (cerca de 5m de barbante). Recebe também a mensagem em um papel dobrado. O segundo da fila vai para a outra ponta do “telefone sem fio”. (conforme figura 1)

Ao sinal do aplicador, o “primeiro da fila” fala pelo telefone a mensagem dada pelo aplicador (cada equipe terá uma cópia da mensagem, em papel, revelada somente ao segundo da fila). Ele permanece em seu lugar. Após falar a mensagem, o terceiro pega “sua latinha”, corre, ultrapassa o “2º da fila” e repete a operação. Ao final da mensagem, o 4º da fila corre, pega a latinha do “2º da fila”, estica o telefone e repete a informação, até que todos os demais façam a operação. Vence, quem chegar primeiro ao objetivo e falar a mensagem corretamente. (se a área for pequena, pode-se estabelecer um percurso de “ida e vinda”).



MATERIAIS: Um telefone (duas latinhas e 5m de barbante por equipe), um pedaço de papel com a mensagem escrita por equipe (sugere-se a mesma mensagem ou mensagens com número de palavras e letras equivalentes, para que não haja favorecimento).

ATIVIDADE: JOGO DE KIM – TRANSFORMAÇÕES NA EUROPA

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Intelectual/Social

DESCRIÇÃO: Divide-se o grupo em equipes. Cada uma recebe uma cópia (preferencialmente colorida e legível) do Anexo 1 (mapa da Europa após a 2ª Guerra mundial, no contexto da Guerra Fria e mapa atual da Europa). Faz-se a contextualização, explicando que após 2ª Guerra Mundial, em função de diversos acordos internacionais, a Europa foi “dividida em áreas de influência”.

Cada equipe observa os mapas por 1 minuto e meio. Após isso, recebem uma cópia do Anexo 2 e anotam, com base nas suas memórias (5 a 8 minutos para discussão em equipe).

Após isso, são tecidos, com todos em roda, comentários a respeito dos processos de transformação do “mapa da Europa” (10 minutos).

MATERIAIS: Cópias dos Anexos 1 e 2 (um por equipe), caneta. Ideal apoio de projetor e computador para a parte final (roda)

Sugere-se estudo do tema nos sites:

<https://www.sohistoria.com.br/ef2/guerrafria/>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Guerra_Fria

ATIVIDADE: Roda de Conversa – “Alguma Coisa Está Fora da Ordem”

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Intelectual/Espiritual

DESCRIÇÃO: Divide-se em equipes e a cada uma é dada uma cópia das letras das músicas Fora da Ordem e Podres Poderes, ambas de Caetano Veloso (ANEXO 3). É dada a comanda para que cada equipe faça a leitura e a discussão e formule um cartaz a respeito (ANEXO 4). Após isso, forma-se um grande círculo para apresentação e discussão dos cartazes. Se possível, fazer a audição das músicas e uma breve contextualização.

[\[Fora da ordem\]](#)

[\[Podres Poderes\]](#)

ATIVIDADE: EFEITOS DA GUERRA FRIA

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO:

DESCRIÇÃO: Contextualizar, falando sobre os avanços tecnológicos durante a Guerra Fria. Após isso, divide-se em equipes, que se formam em coluna. Ao sinal do aplicador, o primeiro da fila sai em direção a uma folha de papel, fixada no chão, onde constam afirmações sobre o avanço tecnológico durante a Guerra Fria (ANEXO 5). Escolhe uma e assinala Verdadeiro ou Falso. Volta para a equipe e o próximo repete a ação. Não é necessário fazer “na ordem” e é possível, durante o processo, que se discuta sobre as afirmativas que se tem dúvida.

Vence quem terminar primeiro com maior número de acertos.

MATERIAIS: Cópias do Anexo 5 (uma por equipe), Caneta, fita adesiva (para colar o anexo no chão) apito.

Gabarito: Somente a 1ª afirmativa é falsa. As demais são verdadeiras.

ANEXO 1 – MAPAS DA EUROPA

[\[Mapa 1 – Europa após 2ª Guerra\]](#)

[\[\[Mapa 2 – Europa atual\]\]](#)



ANEXO 2 – COMPARAÇÃO DOS MAPAS DA EUROPA

Que países constam no Mapa 1 e não estão no Mapa 2?

Que países constam no Mapa 2 e não estão no Mapa 1?

Que países constam nos Mapas 1 e 2 sem alteração?

ANEXO 3**FORA DA ORDEM**

(Caetano Veloso)

Vapor barato, um mero serviçal do narcotráfico

Foi encontrado na ruína de uma escola em construção

Aqui tudo parece que é ainda construção e já é ruína

Tudo é menino e menina no olho da rua

O asfalto, a ponte o viaduto ganindo pra lua

Nada continua

E o cano da pistola que as crianças mordem

Reflete todas as cores da paisagem da cidade que é muito mais bonita e

Muito mais intensa do que no cartão postal

Alguma coisa está fora da ordem

Fora da nova ordem mundial...

Escuras coxas duras tuas duas de acrobata mulata

Tua batata da perna moderna, a trupe intrépida em que fluis

Te encontro em Sampa de onde mal se vê quem sobe ou desce arampa

Alguma coisa em nossa transa é quase luz forte demais

Parece pôr tudo à prova, parece fogo, parece, parece paz, parece paz

Pletora de alegria, um show de Jorge Benjor dentro de nós

É muito, é muito, é total

Alguma coisa está fora da ordem

Fora da nova ordem mundial...

Meu canto esconde-se como um bando de lanomâmis na floresta

Na minha testa caem, vêm colocar-se plumas de um velho cocar

Estou de pé em cima do monte de imundo lixo baiano
 Cuspo chicletes do ódio no esgoto exposto do Leblon
 Mas retribuo a piscadela do garoto de frente do Trianon
 Eu sei o que é bom
 Eu não espero pelo dia em que todos os homens concordem
 Apenas sei de diversas harmonias possíveis sem juízo final
 Alguma coisa está fora da ordem
 Fora da nova ordem mundial...

PODRES PODERES

(Caetano Veloso)

Enquanto os homens exercem seus podres poderes
 Motos e fuscas avançam os sinais vermelhos
 E perdem os verdes
 Somos uns boçais
 Queria querer gritar setecentas mil vezes
 Como são lindos, como são lindos os burgueses
 E os japoneses
 Mas tudo é muito mais
 Será que nunca faremos senão confirmar
 A incompetência da América católica
 Que sempre precisará de ridículos tiranos?
 Será, será que será que será que será
 Será que essa minha estúpida retórica
 Terá que soar, terá que se ouvir
 Por mais zil anos?
 Enquanto os homens exercem seus podres poderes
 Índios e padres e bichas, negros e mulheres

E adolescentes fazem o carnaval
 Queria querer cantar afinado com Ellis
 Silenciar em respeito ao seu transe, num êxtase
 Ser indecente
 Mas tudo é muito mau
 Ou então cada paisano e cada capataz
 Com sua burrice fará jorrar sangue demais
 Nos pantanais, nas cidades, caatingas
 E nos Gerais?
 Será que apenas os hermetismos pascoais
 Os tons, os mil tons, seus sons e seus dons geniais
 Nos salvam, nos salvarão dessas trevas
 E nada mais?
 Enquanto os homens exercem seus podres poderes
 Morrer e matar de fome, de raiva e de sede
 São tantas vezes gestos naturais
 Eu quero aproximar o meu cantar vagabundo
 Daqueles que velam pela alegria do mundo
 Indo mais fundo
 Tins e bens e tais

ANEXO 4

Com sua equipe:

- a) Façam a leitura das músicas Fora da Ordem e Podres Poderes (se puder, ouçam a música),
- b) Conversem sobre as palavras que não compreenderam;
- c) compreenderam e façam a interpretação dos textos (o que o autor quis dizer com cada uma das músicas, que mensagem cada uma delas trás, que relação pode-se estabelecer entre “os podres

poderes” e a “nova ordem mundial”)

d) Abaixo, estão os 17 Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável. Sua equipe deve pensar em uma proposta para desenvolver um dos objetivos, pensando que “não espero pelo dia em que todos os homens concordem” e somos pessoas que “Daqueles que velam pela alegria do mundo, indo mais fundo...” O cartaz será apresentado para o coletivo.



AFIRMATIVAS

Durante a Guerra Fria houve conflito direto entre Estados Unidos e União Soviética, causando inúmeras mortes de civis e militares. [\[Fonte\]](#)

O Plano Marshal foi lançado pelos EUA, oferecendo empréstimos com juros baixos e investimentos para que os países arrasados na Segunda Guerra Mundial pudessem se recuperar economicamente. [\[Fonte\]](#)

A Otan (Organização do Tratado do Atlântico Norte) foi uma aliança militar criada pelos EUA. [\[Fonte\]](#)

Os satélites que são usados hoje para diversos usos, começaram a ser usados para espionagem e para guiar ataques ocultos de armamentos. Em 1962, foi lançado o primeiro satélite comercial utilizado para comunicação comercial, o Telstar. Hoje, sem eles, não teríamos GPS ou transmissão de TV. [\[Fonte\]](#)

O primeiro laser foi criado em 1960 e, apesar de não ser propriamente uma arma, eles possuem grande gama de utilizações militares e civis. Possuem usos “médicos (cirurgias), industriais (cortar metais, medir distâncias), pesquisa científica (pinças ópticas, hidráulica, física atômica, óptica quântica, resfriamento de nuvens atômicas, informação quântica), comerciais (comunicação por fibras ópticas, leitores de códigos de barras), produção de peças termoplásticas (corte a

V / F

laser), no campo bélico (miras lasers, armas de energia dirigida, eletrolasers) e mesmo todos os dias em nossas casas (aparelhos leitores de CD e DVD, laser pointer usado em apresentações com projetores, etc). [\[Fonte\]](#)

O Agente Laranja é um agente biológico e químico utilizado para reconhecimento de solo durante a Guerra do Vietnã pelo exército dos EUA, pois causava o desfolhamento das árvores e melhorava a visualização dos inimigos. Causou desastres ecológicos e humanos. O programa foi encerrado após publicidade negativa, mas depois disso foi revelado que ocorriam testes e métodos científicos chocantes. [\[Fonte\]](#)

Nossos computadores, máquinas e celulares não seriam metade do que são hoje sem linguagem de programas de computadores e sem softwares. O desafio dessa época era criar programas para realizar os cálculos necessários para o desenvolvimento de outras tecnologias e isso foi alcançado com as pesquisas ordenadas pelos ramos militares. [\[Fonte\]](#)

Com financiamento dos EUA, a ARPANET foi criada com o objetivo de transmitir informações militares de uma localização para outra de forma muito rápida. A primeira transmissão foi feita em 1969 e deu origem à internet que conhecemos hoje. [\[Fonte\]](#)

V / F

ATIVIDADE: PROCURANDO ALIMENTOS SAUDÁVEIS NO ESCURO

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Equilíbrio e Coordenação

DESCRIÇÃO: As equipes (de 6 a 8 pessoas) se formam uma ao lado da outra. Todos devem ficar de cócoras, sendo que a pessoa que está atrás segura na pessoa da frente.

Todos deverão estar vendados e deverão receber instruções apenas do último da fila, sendo que estas instruções serão apenas para direcionar a equipe até o local de destino. Nenhum outro tipo de comunicação deverá ocorrer no processo.

Ao apito, as equipes deverão correr assim, até uma linha determinada e pegar o número maior de frutas ou verduras/legumes que estará em bacias ou caixotes. Ganha a equipe que pegar o maior número possível e retornar ao local de largada. Se em algum momento a equipe se “quebrar”, reinicia o trajeto desde o início, onde foi a largada.

Esta atividade tem o objetivo de conscientizar sobre uma alimentação saudável e a importância das frutas, verduras e legumes na alimentação diária, além de todo o benefício de uma refeição balanceada.

MATERIAIS: Sisal, frutas, verduras e legumes diversos e bacias.

ATIVIDADE: Procurando alimentos saudáveis no escuro

Área do desenvolvimento: Estratégia e agilidade

Descrição: Todos os jovens deverão estar com vendas sobre uma lona (ou duas lonas dependendo do tamanho da lona e de participantes).

Ao sinal do apito, todos os participantes deverão procurar cabos que estarão espalhados pela lona.

Ao encontrar um cabo (um único por vez, não devendo o participante segurar mais de um cabo ao falar o nome do alimento), devem dar um nó e gritar nome de um alimento saudável (podendo ser uma preparação/receita, ou apenas o nome da fruta/verdura/legume).

Um escotista recolhe o cabo e retira a venda do participante. Após todos encontrarem seus cabos, contar os pontos de cada equipe: nó diferente 2 pontos; nó repetido 1 ponto; não é nó conhecido - nenhum ponto. Vence a equipe com mais pontos.

Para os alunos da escola, pegar imagens de alimentos saudáveis que estarão pela lona. Sugere-se também, antes do início da atividade, realizar uma rápida oficina de nós e amarras para os alunos conhecerem e entenderem alguns nós.

Materiais: 1 lona, 32 cabos (ou de acordo com o número de participantes) e imagens de alimentos saudáveis.

ATIVIDADE: FESTIVAL GASTRONÔMICO

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Intelectual, social

DESCRIÇÃO: O Festival Gastronômico propõe que cada patrulha aprenda e prepare um prato especial e saudável (preferencialmente com verdura, legumes e outros), que possa ser compartilhado com todos os participantes, envolvendo os alunos e pais, valorizando o processo de trabalho da patrulha como unidade.

A ideia é que os jovens percebam que, com ingredientes simples, mas com cuidado e dedicação, é possível fazer pratos requintados e saudáveis (e deliciosos!!!!).

O Festival será a etapa final de um processo, que começa com uma reunião com os pais e a distribuição de tarefas.

****Opções de operacionalização desta atividade:**

A etapa 1 – onde a Unidade Escoteira Local fornece os insumos principais (verduras, legumes, farinha, pulses, etc... todo este material pode ser proveniente de doações e colaboração dos integrantes da Unidade Escoteira Local. Pode ser realizado na escola ou mesmo na UEL.

A etapa 2, que será a confecção do prato e realização do Festival Gastronômico, deve durar em torno de 2 a 3 horas. Pode ser adaptado de acordo com a duração da atividade (dia todo ou meio-dia).

EXPLICAÇÕES ADICIONAIS:

Uma grande confraternização e um belo cenário escoteiro, cercado por um conjunto de refeições elaboradas pelos jovens escoteiros. Este seria o resultado final dessa reunião que tem por objetivo enriquecer o conhecimento dos jovens na culinária, valores nutricionais, opções de combinações, melhorando não apenas os aspectos relacionados à preparação de refeições em acampamentos, mas o valor da amizade, o valor da equipe, o valor da família e o aprendizado nutricional da refeição. De simples cardápios passaremos a ter um belo festival, momento em que os participantes vivenciarão com os demais como se prepara um determinado prato, até a confecção desse mesmo prato feito pelos próprios escoteiros e alunos. O Festival Gastronômico é uma atividade que engrandece um dos pontos do método escoteiro: “progressivo, atraente e variado”, mas certamente demonstra muito claramente outro ponto: “vida em equipe”.

Materiais: frutas, verduras, legumes, cereais, pulses, fogareiros, panelas, frigideiras, etc...

Itens do BNCC contemplados nestas atividades:

EF09CI14: “Descrever a composição e a estrutura do Sistema Solar (Sol, planetas rochosos, planetas gigantes gasosos e corpos menores) ”.

EF09CI16: “Selecionar argumentos sobre a viabilidade da sobrevivência humana fora da Terra, com base nas condições necessárias à vida, nas características dos planetas. ” A importância da Água e matéria orgânica.

EF04CI02: “Testar e relatar transformações nos materiais do dia a dia quando expostos a diferentes condições (aquecimento, resfriamento, luz e umidade).” Objetivo secundário, já que os componentes serão amalgamados.

EF06CI01: Classificar como homogênea ou heterogênea a mistura de dois ou mais materiais (água e sal, água e óleo, água e areia etc.).

(EF09HI36): Identificar e discutir as diversidades identitárias e seus significados históricos no início do século XXI, combatendo qualquer forma de preconceito e violência.

(EF09HI09): Relacionar as conquistas de direitos políticos, sociais e civis à atuação de movimentos sociais.

(EF09HI33): Analisar as transformações nas relações políticas locais e globais geradas pelo desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e comunicação.

(EF05CI08): Organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias) e nas necessidades individuais (atividades realizadas, idade, sexo etc.) para a manutenção da saúde do organismo.

(EF05CI09): Discutir a ocorrência de distúrbios nutricionais (como obesidade, subnutrição etc.) entre crianças e jovens a partir da análise de seus hábitos (tipos e quantidade de alimento ingerido, prática de atividade física etc.).

(EF05CI06): Selecionar argumentos que justifiquem por que os sistemas digestório e respiratório são considerados responsáveis pelo processo de nutrição do organismo, com base na identificação das funções desses sistemas.



SCOUT'S FIELD DAY

SCOUTS FIELD DAY

O objetivo, desta atividade, criada em 2012, é a experimentação, o aprendizado e preparação para emergências. A oportunidade de mostrar o radioamadorismo de forma prática montando estações no campo, praças públicas ou nas Unidades Escoteiras Locais, criando a experiência do aprender fazendo, sempre com a orientação de um radioamador mais experiente, fazendo com que o Jovem se interesse cada vez mais pelo Radioamadorismo e entenda, na prática, que tudo é muito mais que simplesmente apertar um botão.

QUANDO

O Scouts Field Day acontece, preferencialmente, no 3º final de semana de junho, a partir das 10h00 (13h00 UTC) do sábado, com a montagem das estações. Depois de montadas, as estações poderão ser operadas durante o restante do dia e durante a noite. Sugerimos que a base funcione até 12h00 (15h00 UTC) do domingo; Em 2022, preferencialmente em 18 e 19 de junho; Entretanto pode ser feita ao longo do ano, de acordo com as condições e necessidades da UEL.

LOCAL

Descentralizado, por distrito ou por unidade escoteira local.

PÚBLICO ALVO

Lobinhos e lobinhas, escoteiros e escoteiras, sêniores e guias, pioneiros e pioneiras, radioamadores, licenciados do serviço de Rádio do Cidadão e comunidade em geral.

INVESTIMENTO DO PARTICIPANTE

Nenhum investimento no nível nacional, mas podendo haver conforme a organização local.

AUTORIZAÇÕES

Atividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser feitos com Autorizações de Pais e da diretoria da UEL. Sempre com enfoque na Proteção Infanto-Juvenil.

CERTIFICADOS

As Unidades Escoteiras Locais que participarem da ATIVIDADE receberão Certificados de Participação através do PAXTU, enquanto jovens e adultos registrados receberão certificados individuais, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente;

Certificados para radioamadores, licenciados do serviço Rádio do Cidadão e participantes externos serão emitidos a partir de um formulário eletrônico que estará disponibilizado no [\[PADLET\]](#) a ser respondido após a atividade;

No formulário eletrônico, serão solicitadas informações gerais do radioamador, do operador do serviço de Rádio do Cidadão e da estação, tais como: Número de patrulheiro, se possui Insígnia de Radioescotismo, se é coordenador de rodada, etc.;

Ao final do formulário eletrônico, opcionalmente poderá ser anexado o LOG dos contatos, através do(a):

- N1mm+ usando o modelo DX; ou
- Planilha do Excel; ou
- Tabela no Word ou outro editor.

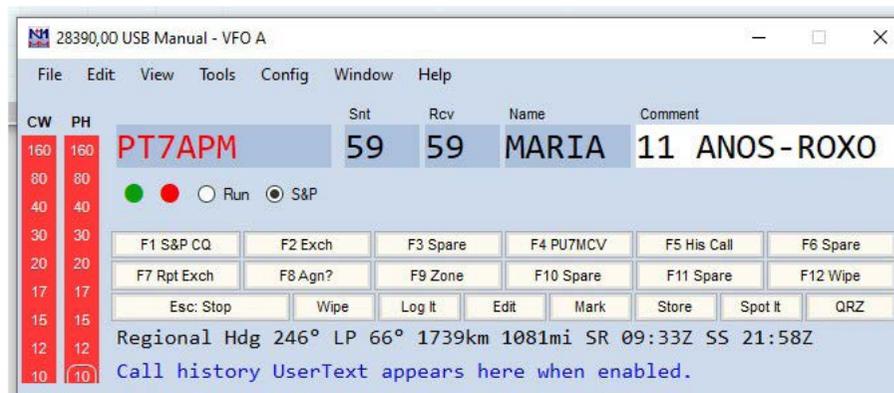
IMPORTANTE

Usar as Hashtags: @scoutsfieldday @radioescotismobr para divulgação nas mídias sociais, sempre marcando o perfil dos Escoteiros do Brasil;

É possível além dos contatos via HF, VHF, DMR a visita virtual (especialmente na impossibilidade de montagem de estação) a estações de radioamador;

Faixas e Modos de Operação: Bandas: 2, 10, 15, 20, 40, 80 metros, respeitados os limites das classes dos operadores. Modos: FM, SSB FT8 e CW, respeitando o limite das classes vigentes no Brasil;

Obrigatoriamente, os jovens presentes à estação deverão participar dos contatos, transmitindo, no mínimo, nome, idade e cor favorita; Sugerimos o uso do N1MM+, no modelo DX para preenchimento do LOG (nome, idade e cor favorita devem ser colocados no campo COMMENT);



MATERIAL DE APOIO À ATIVIDADE

A Equipe Nacional de Radioescotismo disponibilizará orientações e sugestões, para apoio à montagem da atividade e também apoio à programação. Disponibilizamos ainda um material maravilhoso que foi escrito pelo Radioamador Escoteiro PY2EV – Euclides Hisatugo, que oferece todas as informações para a instalação de uma estação de radioamador;

O material de apoio está disponibilizado no [\[PADLET\]](#), na coluna Scouts Field Day;

[\[ARRL Kids Day\]](#) ocorre no 1º. Sábado de janeiro e 3o. Sábado de junho. O Kids Day foi elaborado para proporcionar experiência de radioamadorismo aos jovens e, com sorte, estimular o interesse em obter uma licença própria. O objetivo também é dar aos radioamadores mais velhos a chance de compartilhar sua estação e amor pelo rádio amador com crianças. Troca sugerida (Exchange): Nome, idade, localização e cor favorita. Certifique-se de trabalhar na mesma estação novamente se um operador mudou. Para chamar a atenção, chame “CQ Kids Day”;

Outras informações, atualizações e boletins da atividade serão publicadas em nosso [\[PADLET\]](#). Utilize também o PADLET como um espaço para dúvidas e sugestões.

Entre os objetivos do Scouts Field Day está o aprendizado e preparação para emergências.

Aproveite o Scouts Field Day para conhecer a RedecScout - Rede Escoteira Brasileira de Defesa Civil e Comunicações - o Projeto de Nível Avançado da Formação Escoteira - “Insígnia de Madeira” - Linha Escotista da União dos Escoteiros do Brasil de Paul Markus

Angst do 017/MG Grupo Escoteiro São Francisco de Assis.

O projeto visa aproximar o movimento escoteiro da LABRE e Defesa Civil, e seu desenvolvimento é estimulado através do aprendizado de habilidades. Este aprendizado se dá através da conquista de especialidades.

O projeto RedecScout - Rede Escoteira Brasileira de Defesa Civil e Comunicações está publicado no nosso [\[PADLET\]](#), na coluna Scouts Field Day.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Em parceria com a Defesa Civil ou RENER buscar fazer uma simulação de acidente, onde os jovens seriam orientados a ajudar na comunicação de emergência.

Esta atividade contribui para a conquista do item 9 da Especialidade de Excursões:

Ter noções de radiocomunicação HT, sabendo informar ao médico ou equipe de socorro sua localização e dados essenciais, em caso de acidente.



MUTECO

DATA:

Poderá ser realizada de 04/06/22 à 26/06/2022

LOCAL:

Descentralizado, por distrito ou por unidade escoteira local.

PÚBLICO ALVO:

Ramos lobinho, escoteiro, sênior, pioneiro e comunidade em geral.

INVESTIMENTO DO PARTICIPANTE:

Conforme a organização local.

AUTORIZAÇÕES:

aAtividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser feitos com Autorizações de Pais e do Diretor-Presidente.

DESENVOLVIMENTO

No dia proposto, as UEL's realizarão QUALQUER número de atividades como as sugestões deste Programa ou outras com ligação ao meio-ambiente, observando as recomendações de segurança e a necessidade de autorizações.

As Unidades Escoteiras Locais terão até o dia 20/11/2022 para enviar o RELATÓRIO DE ATIVIDADE, contendo fotografias da atividade, através do PAXTU (atividades fora de sede).

DISTINTIVOS E CERTIFICADOS

As Unidades Escoteiras Locais que participarem do 31º MutEco receberão Certificados de Participação através do PAXTU, enquanto jovens e escotistas receberão certificados

individuais, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente. Os distintivos do 30º MutEco poderão ser adquiridos conforme instruções que serão publicadas também no site dos Escoteiros do Brasil.

EARTH TRIBE – TRIBO DA TERRA

I. O QUE É A TRIBO DA TERRA

Comunidade global de jovens apaixonados pelo meio ambiente, cidadãos globais ativos na preservação e proteção do planeta.

Estimula os jovens a desenvolver a consciência, as competências e as habilidades de liderança necessárias para criar mudanças ambientais positivas em suas comunidades.

Com os desafios propostos, os jovens aprendem a se conectar com a natureza, se tornam responsáveis pela sustentabilidade e se comprometem a agir em prol do meio ambiente.

Ser membro da Tribo da Terra é um compromisso pessoal para melhorar a saúde do planeta e tornar o mundo um lugar melhor.

Contribui para o alcance de competências de desenvolvimento sustentável na área de educação ambiental.

II. COMO FAZER PARTE DA TRIBO DA TERRA

- Idealizar ou engajar-se em um projeto de acordo com a temática escolhida e um ODS.
- Desenvolver o projeto em 3 etapas: CONHECER > COOPERAR > ATUAR

- Autoavaliar-se e avaliar com seus pares e escotistas

- Registrar na plataforma mundial sdgs. scout.org

- Reconhecimento com distintivo e pin

TEMÁTICAS DE PROJETOS:

TEMÁTICA - SUSTENTABILIDADE

- Desenvolver hábitos de consumo sustentáveis, que levem a um estilo de vida ecológico e saudável.

TEMÁTICA - BIODIVERSIDADE

- Conectar-se com a natureza e protegê-la para alcançar a sustentabilidade.

INSÍGNIA E OBJETIVO: CAMPEÕES DA NATUREZA

Seu objetivo é que os jovens realizem ações em defesa da natureza e da biodiversidade, buscando hábitos sustentáveis para um estilo de vida mais saudável e ecológico.

TEMÁTICA - PLANETA LIMPO

- Prevenir a contaminação e preservar os ecossistemas aquáticos e terrestres.

INSÍGNIA E OBJETIVO: Reduzir, Reciclar, Reutilizar

Sua finalidade é conscientizar e atuar na problemática dos resíduos que afetam o meio ambiente, seu impacto



em nosso planeta e como podemos agir de maneira ativa nesses processos.



TEMÁTICA - ENERGIAS RENOVÁVEIS

- Explorar e adotar opções de energia sustentável.

INSÍGNIA E OBJETIVO: Escoteiros pela Energia Solar

Oferece oportunidade para que os jovens aprendam e trabalhem com energias renováveis, implementem ações em suas atividades, no cotidiano, e realizem projetos relacionados com o tema.

SUBSTITUEM A IMMA

A IMMA deixou de existir a partir de 31 de dezembro de 2021, perdendo sua validade para efeitos da conquista dos Distintivos Especiais.

No caso de jovens ainda estejam em processo de conquista da IMMA, os escotistas podem trabalhar equivalência das atividades já realizadas para as novas insígnias.

Mais informações sobre o Tribo da Terra no [\[Link\]](#).



III. SUGESTÕES DE ATIVIDADES

3.1 COZINHA SUSTENTÁVEL

FAIXA ETÁRIA:

Lobinhos, escoteiros e sêniores

No Brasil, anualmente, são desperdiçadas 41 mil toneladas de alimentos, segundo a World Resources Institute (WRI) Brasil. Isso coloca o Brasil entre os dez países que mais desperdiçam alimentos no mundo. Além de causar impactos ambientais, o desperdício de alimentos também causa consequências econômicas. Por isso confira algumas dicas para minimizar o desperdício.

Prazo de validade: Fique atento ao prazo de validade e organize os produtos que estão há mais tempo parados. Caso estejam vencendo, coloque-os na frente na prateleira para serem usados primeiro.

Compra: Procure comprar frutas e verduras mais novas, para durarem mais na geladeira. Na hora de comprar freezers, geladeiras e equipamentos em geral, opte pelos mais modernos e fique atento à etiqueta de consumo energético do PROCEL pois, apesar do preço ser mais alto, o gasto compensa.

Temperatura e limpeza: Verifique a temperatura de freezers e geladeiras para melhor conservação dos alimentos, além disso, limpe com frequência os aparelhos a ponto de evitar sujeira e pó.

Reduza o descarte: Outra dica importante é utilizar integralmente os alimentos. Ainda é comum o descarte de cascas e folhas, que poderiam render receitas tão saborosas e nutritivas quanto aquelas que utilizam a parte convencional dos alimentos.

FIGURAS 1 e 2 – Plantio de mudas promovido pelo 16º./PB e pelo



48º./PA no 25º MutEco

Veja o caso da casca da banana. Ela tem 106,6% mais potássio que o resto da fruta e pode ser utilizada para fazer doces e bolos. Já a casca do abacaxi, que pode virar suco ou chá gelado, tem 102% mais proteína, 151% mais fibras, 61% mais vitamina C e 119% mais cálcio.

Uma boa sugestão para evitar o desperdício – e deixar os pratos mais saudáveis - é usar os talos de couve, agrião, beterraba, brócolis e salsa em refogados, no feijão, em bolinhos, sopas ou saladas. Os talos do agrião, que contêm muitas vitaminas, podem ser refogados com tempero e ovos batidos. Um aperitivo simples e gostoso para se fazer antes de servir uma refeição é fritar as cascas da batata em óleo quente e adicionar uma pitada de sal.

Para exemplificar, colocamos algumas receitas diferentes, mas você também pode criar a sua !

Bolo de laranja com casca

Ingredientes:

Massa:

- 1 laranja-pêra, cortada em 4 pedaços, com casca e sem semente;
- 4 ovos inteiros;
- 1 xícara (chá) de óleo;
- 1 ½ xícara (chá) de açúcar branco;
- ½ xícara (chá) de açúcar mascavo;
- 1 xícara (chá) de farinha de trigo;
- 1 colher (sopa) de fermento em pó.

Cobertura:

suco de 2 laranjas-pêra;

2 colheres (sopa) de açúcar de confeitiro.

Modo de Preparo: leve ao liquidificador a laranja; os ovos e o óleo e bata por cerca de 2 minutos. Derrame essa massa num outro recipiente e adicione farinha e os açúcares. Bata a mistura com a batedeira até obter uma massa homogênea. Acrescente o fermento e mexa até mistura-lo bem com a massa. Coloque a massa do bolo numa forma untada e polvilhada com farinha de trigo. Leve ao forno médio, previamente aquecido, por aproximadamente 25 minutos, ou até que, perfurando com um palito, até que este esteja seco. Num recipiente, misture bem o suco de laranja com o açúcar de confeitiro. Assim que o bolo já estiver morno, derrame o suco de laranja sobre ele, espalhando por igual. Espere uns 15 minutos e sirva em seguida.

Biscoitinhos de cascas de laranja

Ingredientes:

1 colher (sopa) de cascas de laranja em pedacinhos;

2 colheres (chá) de fermento em pó;

½ colher (chá) de sal;

4 xícaras (chá) de farinha de trigo;

1 xícara (chá) de açúcar;

200 gramas de margarina;

1 ovo.

Modo de preparo: Bater bem a margarina com o açúcar. Juntar

o ovo e as cascas de laranja. Bater. Acrescentar os outros ingredientes. Achatar a massa com um rolo de macarrão e modelar os biscoitinhos com um copo. Assar em forno moderado (200°C) até dourar levemente (25 minutos).

Suco de casca de abacaxi com hortelã

Ingredientes:

Casca de 1 abacaxi lavada

2 galhinhos de hortelã

1 litro de água

Açúcar a gosto

Modo de preparo: Bata no liquidificador a casca de abacaxi, a hortelã e a água

Passe pela peneira e adoce a gosto

Leve à geladeira

(Fonte: ONG Banco de Alimentos)

3.2 VOCÊ CONHECE A IMPORTÂNCIA DAS ABELHAS?

FAIXA ETÁRIA:

Lobinhos e escoteiros

A polinização é o transporte de pólen de uma flor para a outra e é através dela que as flores são fecundadas, gerando frutos e sementes. Pode ser feita pela água, pelo vento e por muitos animais, como borboletas e beija-flores, mas o animal mais eficiente é a

abelha. Alimentos como abobrinha, melancia e maracujá são produtos da polinização das abelhas. Esses e muitos outros vegetais não existiriam ou seriam muito diferentes sem a polinização feita por esses insetos. As berinjelas, por exemplo, seriam menores que maçãs. Sem as abelhas, não perderíamos só o mel, mas também a produção de animais para consumo, já que estes animais são herbívoros. A vegetação seria drasticamente reduzida e, assim, a vida em geral. O principal motivo para o desaparecimento das abelhas parece ser o uso indiscriminado de defensivos agrícolas. Por isso, sugerimos a seguinte atividade:

Materiais:

- Uma música bem animada;
- uma sala grande, salão, quadra ou, melhor ainda, ao ar livre;
- um crachá com o desenho de uma abelha (ou uma abelha de pelúcia).

Procedimento:

Faça uma pequena introdução sobre a sociedade das abelhas, sobre o mel e demais produtos e subprodutos que elas fabricam e, principalmente, sobre a forma de comunicação das abelhas, onde através do movimento do corpo, elas estabelecem a localização de uma flor ou jardim que encontraram. Em seguida, promova uma dinâmica assim:

- Formar um círculo com os participantes.
- Apresente o crachá ou a abelha de pelúcia, que ficará com um lobinho da UEL.
- Ao iniciar a música, o lobinho que está com o crachá cria uma maneira de dançar e o grupo tenta imitá-la. Através da dança, as

FIGURAS 3 e 4 – Atividades promovidas pelo 112º./SC e pelo 329º./PR no 25º MutEco



abelhas informam às companheiras onde estão as flores que encontraram.

- Quando perceber que o grupo está familiarizado com o movimento apresentado, o crachá será entregue para outra pessoa que dará sequência ao jogo/dança.
- O crachá deverá circular por todas os lobinhos para que tenham a possibilidade de criar seu movimento e ser seguido pelo grupo.

3.3 ACAMPAMENTO MODELO

FAIXA ETÁRIA:

Escoteiros, sêniores e Pioneiros

De nada adianta nós escoteiros fazermos belas atividades de educação ambiental enquanto ainda contribuímos para degradar o meio ambiente nos locais onde acampamos. Por isso, que tal fazer um acampamento-modelo? Você pode realizá-lo durante um acampamento normal, em que sua seção possa demonstrar aos próprios escoteiros os cuidados com o meio ambiente, em uma praça pública ou até mesmo dentro de um Shopping Center (com as devidas autorizações, claro!) para mostrar que sua UEL é nota 10 em matéria de conservação da natureza. Desta forma, vocês ainda fazem uma bela propaganda para a comunidade local.

Neste acampamento vocês podem:

- Armar o fogo de conselho sobre uma superfície de tijolos para conservar o solo (no caso do shopping vocês podem utilizar um ventilador e papel celofane para simular o fogo)

- Fazer pioneirias mostrando a separação correta do lixo em sacos plásticos coloridos
- Utilizar materiais alternativos para pioneirias, como cabos de vassouras, canos de PVC e até fios elétricos usados substituindo o sisal.
- Fazer um plantio de mudas na praça, com a autorização e o auxílio da prefeitura local
- Expor cartazes de educação ambiental

3.4 JOGO DA RECICLAGEM

FAIXA ETÁRIA:

Lobinhos, escoteiros, sêniores e pioneiros

MATERIAL:

- Um recipiente grande (um latão ou um tambor) com materiais para serem separados (para melhor higiene, escolha materiais limpos e coloque as cascas de frutas e outros materiais degradáveis dentro de sacos plásticos transparentes)
- sacos plásticos coloridos, um de cada cor para cada patrulha:
- vermelho para plástico,
 - amarelo para metais,
 - verde para vidro,
 - azul para papel
 - preto para madeira
 - marrom para resíduos orgânicos
 - cinza para não recicláveis ou misturados

Procedimento:

As patrulhas estão em formação, ao sinal de um apito, os monitores

correm até o latão e pegam um objeto e o levam até a lixeira correta, voltam e batem a mão no 2º. elemento, e assim sucessivamente. Vence a patrulha que apresentar os sacos de lixo mais cheios ao final do jogo. Cada objeto colocado incorretamente retira um ponto da patrulha.

Esse jogo também pode ser realizado catando-se o lixo de uma determinada área.

3.5 TEATRO AMBIENTAL

FAIXA ETÁRIA:

Lobinhos, escoteiros, sêniores e pioneiros

MATERIAL:

- Os casos abaixo e outros materiais necessários para encenar uma história

PROCEDIMENTO:

Cada patrulha receberá uma história diferente com um problema a ser resolvido e terá tempo suficiente para discutir a melhor maneira de solucioná-lo. Depois, cada uma deverá mostrar sua solução sob a forma de teatro.

Caso no. 1 – Separação do lixo

Em uma manhã de primavera, uma menina, chamada Ana, e sua mãe estavam passeando pela Cidade em que moravam e notaram que em frente a diversos locais de moradia havia lixo jogado no chão, fora das sacolas plásticas ou dos sacos de lixo. Elas não entenderam

como isso poderia estar ocorrendo, então decidiram sentar debaixo de uma árvore e observar porque aquilo acontecia. Nos próximos minutos, notaram que chegavam algumas crianças que retiravam do lixo apenas latas de alumínio e embalagens longa vida. O restante era jogado de qualquer forma nas calçadas, que além de poluir, entupia os bueiros, contribuindo para causar os alagamentos da cidade em épocas de chuvas. Bastante preocupadas, Ana e sua mãe foram até um lugar onde estava reunido o Grupo Escoteiro ou a Seção Autônoma, e expuseram o problema para os jovens. Então, o que os participantes poderiam fazer para ajudar a solucionar o problema? E como vocês, pessoas preocupadas com a natureza, ajudariam a solucionar esse caso?

FIGURAS 5 e 6 – Atividades sobre reciclagem dos GEs 81º./RJ e 16º./ES no 25º MutEco





Caso no. 2 – Poluição da Água

Durante um acampamento escoteiro, um grupo de jovens constatou que a água do rio local estava com cheiro desagradável. Quando retornaram a suas casas, comentaram isso nas escolas e seus professores providenciaram uma pesquisa que identificasse a qualidade da água daquela região. Os resultados foram assustadores, pois a quantidade de poluentes era muito maior do que a admitida para que um rio mantenha vida em condições saudáveis. Foi descoberto que lixo doméstico e embalagens de agrotóxicos eram jogados rio acima. Como vocês, representantes de uma Unidade Escoteira Local solucionariam esse caso? Para que órgão seria direcionada a denúncia dessas irregularidades? Como conscientizar os habitantes locais da necessidade de exigir melhores práticas ambientais por parte das empresas?

Caso no. 3 – Queima de lixo

A Unidade Escoteira Local está localizada próximo a um condomínio de apartamentos que costuma queimar seu lixo. Caso o lixo estivesse separado, poderia ser entregue no caminhão de coleta que o levaria até o Galpão de Reciclagem mais próximo, ou ao Aterro Sanitário mais próximo caso os resíduos (secos e orgânicos) estivessem misturados. Na verdade, essas pessoas eram bem-intencionadas, pois achavam que a queima do lixo era ambientalmente mais adequada do que o depósito em Unidades de Triagem e Compostagem (UTCs) ou em Aterros Sanitários. No entanto, elas estavam mal informadas, pois sabemos que a queima do lixo em locais que não apresentem os filtros necessários para absorverem os principais gases poluentes, causa sérios danos ambientais a região, representando inclusive uma ameaça à saúde dos moradores das proximidades. Como vocês, como representantes de uma Unidade Escoteira Local solucionariam esse caso? Qual seria a melhor maneira para informar esses moradores da forma correta de depositarmos nosso lixo doméstico e dos danos que a queima inadequada de resíduos sólidos causa ao meio ambiente?

Caso no. 4 – Áreas de risco

Nas proximidades da Unidade Escoteira Local sabe-se que existem algumas encostas onde todos os anos, com a chegada das chuvas, ocorrem deslizamentos de terra que deixam várias famílias desabrigadas. Muitas casas da região apresentam rachaduras que podem causar tragédias em caso de chuva forte. Nem sempre, as prefeituras e as Coordenadorias Municipais de Proteção e Defesa Civil (COMPDECs), possuem técnicos suficientes para realizar o

mapeamento e o gerenciamento de áreas de risco no Município visando atuar ANTES que ocorram esses eventos. Nós, escoteiros, dentro do nosso ideal ajudar o próximo e atuar localmente na nossa comunidade, podemos ajudar também nesta etapa. Como a Unidade Escoteira Local pode ajudar?

3.6 - FAÇA UMA GINCANA AMBIENTAL

Você pode executar uma divertida gincana ambiental (com todos os cuidados necessários) compondo as equipes com escoteiros, alunos de escolas e vizinhos da comunidade. Uma forma divertida de sortear as equipes é fazer aquele jogo em que todos dão as mãos num círculo e cantam uma música bem conhecida. De repente, o escotista grita um número e os jovens buscam se reunir em grupos com esse número. Grite por último o número de jovens que as equipes deverão ter para participar da gincana.

Divulgue algumas tarefas simples como:

- 1- Inicialmente, dê 10 minutos para que cada equipe crie um nome, um grito e escolha um líder.
- 2- Cada equipe deverá construir um brinquedo utilizando materiais recicláveis como um vai-e-vem ou um bilboquê. Para o cumprimento desta tarefa, a equipe deverá demonstrar do uso dos brinquedos.
- 3- Desfile de moda: As equipes deverão apresentar modelos de roupas construídos a partir de materiais recicláveis.
- 4- Vídeo: Cada equipe deverá gravar um pequeno vídeo misturando alguma música famosa e alguma atitude de respeito ao meio ambiente.

5- Entrevista: Cada equipe deverá entrevistar uma pessoa da comunidade que tenha mais de 60 anos de idade, que possa dizer como o meio ambiente melhorou ou piorou desde a sua infância.

6- Musica: Cada equipe deverá criar uma paródia de alguma música conhecida com algum tema ambiental: reciclagem, proteção dos animais e plantas, não jogue óleo na pia, etc.

7- Produto para venda: As equipes deverão confeccionar um produto com materiais recicláveis que seja vendável, e estipular um preço para venda. Os jurados deverão decidir qual produto comprariam, qual produto tem preço mais adequado, etc.

8- Caça às bugigangas (para crianças menores): Reúna os lobinhos e os alunos em um lugar onde eles possam achar as coisas da lista, como em um jardim ou parque. Dê a cada um uma cópia da lista e uma sacola ou vá falando os itens em voz alta.

Sugestão de BUGIGANGAS:

- Uma pena
- Uma semente espalhada pelo vento
- Exatamente cem amostras de alguma coisa
- Uma folha de uma árvore que você conheça o nome
- Um espinho
- Um osso
- Um inseto vivo
- Três tipos diferentes de semente
- Um animal ou inseto camuflado
- Algo que seja redondo
- Parte de um ovo
- Algo que seja felpudo

- Algo que seja pontiagudo
- Um pedaço de pele de animal
- Cinco amostras de algo artificial
- Algo que seja completamente reto
- Algo que seja bonito
- Algo que NÃO tenha utilidade na natureza*
- Algo que faça barulho
- Algo que seja branco
- Algo que NÃO seja importante na natureza**
- Algo que seja macio
- Algo que capte a energia do sol***

Obs.: * Tudo que existe na natureza tem uma função.

** Tudo na natureza é importante

*** Pode ser qualquer coisa (água, pedras, plantas, animais).

9- Tenha o cuidado para não especificar coisas que as crianças tenham que destruir algo ou se machuquem.

10- Não se esqueça de providenciar uma premiação bem bacana!

3.7 - APLIQUE DINÂMICAS EDUCATIVAS

O JOGO DOS ÓRFÃOS

FAIXA ETÁRIA: Lobinhos

MATERIAL: Cartões com nomes de animais (um para cada participante).

PROCEDIMENTO:

Cada participante deverá receber um cartão com um nome de animal de modo que se possam ter fêmeas e filhotes da mesma espécie. Para o jogo funcionar tome o cuidado de colocar alguns cartões de animais que não sejam encontrados em outros cartões. Por exemplo, coloque em um cartão a mamãe macaco e em outros dois cartões coloque filhinho macaco em cada um.

Para os indivíduos que não vão formar grupos faça o seguinte: em um cartão escreva MAMÃE ONÇA (mas não coloque nenhum cartão com filhinho onça) em outros escreva FILHINHO ARARA (mas não coloque mamãe arara em nenhum cartão). Diga para cada um ler o seu cartão reservadamente e não comentar o seu conteúdo com os demais.

Diga-lhes que ao início do jogo deverão imitar as vocalizações dos seus animais e assim formar grupos de indivíduos da mesma espécie. Alguns participantes não formarão grupo, como a mamãe onça, por exemplo; outros não encontrarão a sua mãe, como os filhinhos arara.

Então, pergunte aos participantes o que sentiram ao encontrar os da sua espécie; pergunte aos que não formaram grupos o que sentiram também. Trabalhe com eles o que será que o animal deve sentir quando não encontra a sua mãe e o que a mãe deve sentir quando não encontra o seu filhote; se um filhote não encontra a sua mãe o que será que pode acontecer com ele? Ele pode morrer de fome ou virar presa de algum outro animal? Se as fêmeas morrerem o que acontecerá? (A taxa de reprodução e natalidade

daquela espécie pode diminuir e ela entrar em extinção).

Para explicar melhor o jogo, você pode contar uma história de que houve um desmatamento, uma queimada ou a presença de caçadores na região, por exemplo, e só então, pedir para que os participantes comecem a vocalizar. Para crianças menores pode-se trabalhar com fotos e, se necessário, vá de uma a uma explicando que animal a criança representa e qual a importância desse animal para a cadeia alimentar.

[\[Fonte\]](#)

3.8 FAÇA UMA AÇÃO PARA DIMINUIR O LANÇAMENTO DE PLÁSTICOS NOS OCEANOS, RIOS, LAGOS, E OUTROS

Pelo menos oito milhões de toneladas de plástico vão para os oceanos todos os anos e, a cada minuto, um milhão de garrafas plásticas são compradas no mundo e só 9% são recicladas. Mais de 100 mil mortes anuais de mamíferos marinhos são provocadas pela poluição plástica. Estima-se que o Brasil tenha produzido, só em 2016, 60 bilhões de sacolas plásticas sendo o país o 16º no ranking dos geradores de plásticos que vão para o mar. Alguns afirmam que, a continuar assim, em 2050 haverá mais plástico no mar do que peixes.

As praias, a superfície da água e o fundo dos oceanos estão cheios de plástico usado em canudinhos, tampinhas, cotonetes, copos e embalagens, que vão parar no estômago das criaturas marinhas.

3.8.1 FAÇA UMA OPERAÇÃO DE LIMPEZA

Que tal reunir o seu Grupo e fazer uma operação de limpeza? Pode ser de uma praia, um riacho ou um terreno baldio. Qualquer mínima quantidade de lixo retirada já ajuda, pois, o efeito maior seria a educação ambiental dos jovens, que entenderão a importância de reciclar os plásticos. Lembrando que todo o lixo encontrado num riacho chegaria inevitavelmente aos oceanos.

3.8.2 PRODUZA E VENDA ARTIGOS DURÁVEIS

Artigos duráveis como sacolas, squeezes e canecas são uma ótima opção para substituir os produtos descartáveis distribuídos em supermercados.

Produzindo e vendendo artigos duráveis, você ajuda a diminuir a quantidade de plásticos que vai para os oceanos e ainda de quebra pode fazer propaganda e angariar recursos para o seu Grupo!

[\[Você pode conferir outras opções\]](#)





5º DIA DO AMIGO

O Dia do Amigo será um grande Mutirão da Amizade, é uma atividade de mobilização nacional voltada à integração e divulgação do escotismo para amigos, comunidade e a sociedade em geral, oferecida e incentivada pelas Unidades Escoteiras Locais espalhadas em todo o território nacional. O Dia do Amigo é uma oportunidade de proporcionar às crianças, adolescentes, jovens e adultos e seus amigos, um dia de atividades escoteiras que exercem a função de encantar o jovem e estimular o gosto pelo Escotismo, no intuito de promover a integração, divulgação e o crescimento, assim colaborando ainda mais com a formação do indivíduo que queremos entregar à sociedade.

Neste ano, o Dia do Amigo acontece no período de 2 a 30 de julho, e este material conta com diversas sugestões de atividades. Convidamos todas as Unidades Escoteiras Locais do Brasil para participar desta atividade voltado à promoção do escotismo e à integração com a comunidade.

O objetivo do Dia do Amigo é promover atividades, apresentar a oportunidade de participação de todos e compartilhar bons momentos, oferecendo aos nossos jovens e adultos atividades atraentes e variadas, além de uma grande oportunidade de crescimento pessoal.

Nesta atividade os jovens e adultos convidam seus amigos para participar de uma reunião especial, com o objetivo de mostrar como é uma atividade escoteira e posteriormente convidá-los a se integrem à Unidade Escoteira Local.

O sucesso desta atividade está no compromisso de cada jovem ou adulto em trazer, pelo menos, um amigo para participar. A forma de incentiva-los a convidar outras pessoas é uma decisão a ser definida por cada U.E.L, porém é importante lembrar que este é um fator fundamental para alcançar o objetivo desta atividade.

ROTEIRO SUGERIDO PARA O DIA DO AMIGO

DETALHAMENTO DA ATIVIDADE

PERÍODO: 02 à 30/07/2022-

As atividades do 5º Dia do Amigo deverão acontecer preferencialmente neste período;

LOCAL: Descentralizado - por Distrito, Unidade Escoteira Local ou Seção;

PÚBLICO ALVO: Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro e adultos convidando seus amigos e familiares, seguindo os devidos protocolos.

INVESTIMENTO DO PARTICIPANTE: Conforme a organização local.

AUTORIZAÇÕES: Atividades escoteiras realizados fora da sede e do horário de reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitos com Autorizações de Pais e do representante dela.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES: Sugere-se a utilização de outras fichas de atividades do Dia do Amigo, assim aumentando as opções

de atividades, bem como as atividades dos Cadernos de Atividades do ano de 2020 e 2021.

DESENVOLVIMENTO

No dia escolhido, as unidades escoteiras locais realizarão qualquer número de atividades como as propostas neste programa ou outras focando no 5º Dia do Amigo, observando as recomendações de segurança e a necessidade de autorizações, tanto para os associados quanto para os convidados.

As Unidades Escoteiras Locais terão até o dia 30/07/2022 para cadastrar atividade no PAXTU, com as seguintes informações:

Fotografias da atividade;

Cadastro dos amigos, dos associados aos Escoteiros do Brasil, que participaram das atividades, com nome, telefone, e-mail e quem os convidou;

Informações da atividade no campo do formulário "Informações da Atividade".

A atividade deverá ser cadastrada na opção "Atividades fora de sede", como o Tipo "Dia do Amigo";

CERTIFICADOS E DISTINTIVOS

As Unidades Escoteiras Locais participantes do 5º Dia do Amigo terão disponibilizados no PAXTU os devidos certificados de participação para download, a partir do dia 02/07/2022, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente.

A partir do dia 02/07/2022 estará disponível, no cadastro da atividade no PAXTU, a opção para aquisição do distintivo.

O DIA

O DESENVOLVIMENTO DO 5º DIA DO AMIGO

A PROGRAMAÇÃO

Dentro do caderno de atividades 2022 estará disponível uma sugestão de programação, a ser utilizada durante a realização da atividade, porém, se a Unidade optar para realizar outro tipo de atividade é importante lembrar que:

1. O objetivo da atividade é divulgação e captação de novos jovens e adultos para o Movimento Escoteiro;
2. A atividade tem que ser diferenciada, o primeiro contato é fundamental para decisão do jovem e adulto de se integrar à Unidade Escoteira Local;
3. Consulte as pessoas da sua Unidade sobre atividades interessantes;
4. A programação tem que estar pronta a tempo de dividir as responsabilidades e conseguir os materiais necessários.

AUTORIZAÇÕES

Normalmente, em uma atividade de sede, não seria necessária uma autorização para participação, mas como estamos trabalhando com jovens que ainda não fazem parte do Movimento Escoteiro, precisamos tomar este cuidado.

O ideal seria que os pais também participassem, acompanhado as atividades da Unidade, mas como isto nem sempre é possível, a Unidade deverá solicitar do jovem interessado a apresentação, no dia da atividade, da autorização de participação.

Este cuidado deverá ser bem entendido pelos jovens de sua Unidade

Escoteira Local, fazendo com que eles solicitem a autorização em branco, para encaminhar aos seus convidados.

****toda e qualquer atividade deverá seguir o protocolo de retorno às atividades, com todo cuidado e segurança!!

MATERIAL DO DIA DO AMIGO

Sendo o “Dia do Amigo” uma atividade para que os jovens convidem amigos para participar de uma atividade especial.

ALGUMAS SUGESTÕES:

1. Como a Unidade irá receber convidados (pais e filhos) prepare um escotista ou dirigente para recepcionar estas pessoas;
 2. Sorria e mostre-se alegre ao receber os convidados, fazendo com que se sintam especiais e acolhidos;
 3. Comece a atividade no horário programado;
 4. Se possível, solicite aos escotistas que procurem falar com os presentes, reforçando o convite para que venham a participar das atividades na Unidade Escoteira Local;
 5. Apresentar os vídeos institucionais dos Escoteiros do Brasil, disponíveis no site para reprodução ou download;
- Lembre-se, esta é uma atividade programada para mobilização de novos jovens e adultos, esteja preparado para responder perguntas e tenha uma preocupação em receber bem os convidados.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

REUNIÃO PARA RAMO LOBINHO

ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO ENFATIZADAS

Intelectual - Se expressa bem, procurar usar corretamente o nosso idioma e consegue narrar fatos vividos e demonstrar o que sabe fazer, o que pensa e o que sente;

ATIVIDADE: I.B.O.A. INICIAL

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Caráter/Espiritual

HORÁRIO	DURAÇÃO	ATIVIDADE	ÁREA DE DESENVOLVIMENTO	RESPONSÁVEL
	00:00	I.B.O.A. INICIAL		
	00:10	CANÇÃO		
	00:20	PINTURA DE ROSTO		
	00:40	EXPLICAÇÃO DO GRANDE JOGO – FUNDO DE CENA.		
	01:00	ESTOURANDO COLMEIAS		
	01:20	BOMBA DE GELO		
	01:50	AMARRANDO COM A KAA		
	02:30	NA TOCA DO LOBO		
	03:00	ENCERRAMENTO		

TIPO: Cerimônia

DESCRIÇÃO: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

EXPLICANDO O TEMA DA ATIVIDADE: Uma tarde de atividades divertidas e desafiantes para a alcateia.

- Oferecer atividades que desenvolvem a coordenação motora, equilíbrio, a força, a agilidade, a velocidade e a flexibilidade;
- Desfrutar de atividades ao ar livre;
- Integrar-se com entusiasmo nos jogos coletivos.

RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Tintas para pintura de rosto, em diversas cores;
- Bexigas;
- 1 rolo de barbante;
- 4 baldes;
- Cabos para nós (um para cada lobinho);
- 1 bola pequena.

RECURSOS HUMANOS NECESSÁRIOS: Escotistas da alcateia.

PREPARAÇÃO PRÉVIA: Providenciar o material para as atividades com antecedência.

EXPLICAÇÕES ADICIONAIS E ANEXOS

FUNDO DE CENA:

O escotista deve iniciar a atividade utilizando o seguinte fundo de

CENA:

Nesse fim de semana fui dar uma volta na Jângal e acabei encontrando Mowgli, que me deu uma importante missão: realizar para os lobinhos uma inesquecível atividade. A atividade que vocês irão participar foi criada pelo próprio Mowgli, juntamente com seus amigos: Baloo, Kaá, Rikki-Tikki-Tavi e Kotick. Ele me falou que segundo a tradição dos índios Zulus, cada matilha terá que criar uma pintura no rosto para a competição, que deverá ser em duas cores, sendo a da matilha mais a cor branca, que simboliza a paz e o respeito de uma matilha com outra.

Durante a competição, as alcateias deverão demonstrar um elevado espírito escoteiro e seguir fielmente a promessa e a lei do lobinho.

Baloo, que é o enorme e sábio urso encarregado de ensinar a lei para os lobinhos, embora não saiba falar palavras bonitas, sempre diz a verdade.

Como apreciador de mel, Baloo criou o jogo “Estourando Colmeias”, conforme descrevemos a seguir:

1º- ESTOURANDO COLMEIAS (ATIVO)

PARTICIPANTES: matilhas com amigos e amigas.

MATERIAL: 2 bexigas por participantes.

DESCRIÇÃO: Cada participante prende uma bexiga atrás de cada tornozelo. O objetivo é, com os pés, estourar os balões dos membros das outras matilhas. Quem tiver seus dois balões estourados sai do jogo. A matilha que permanecer sem ter seus balões estourados vence o jogo.

Kotick, a foca branca, descobriu com o passar do tempo que todos somos diferentes uns dos outros e que o importante não é como nos vemos, mas como nós somos.

Então, lembrando os dias que passava nas geleiras, recordou de quando o gelo caía na água provocando várias ondas. Então ele criou o jogo “Bomba de Gelo” que é o seguinte:

2º- BOMBA DE GELO (REVEZAMENTO)

PARTICIPANTES: matilhas

MATERIAL: 10 balões de gás com água por matilha (equipes).

DESCRIÇÃO: Cada matilha receberá 10 bexigas com água.

O primo de frente para o 2º da matilha joga a bexiga com água; o 2º lobinho pega e devolve para o primo e abaixa; o primo joga a bexiga para o 3º lobinho que o devolve para o primo e abaixa; e assim sucessivamente. Quanto a bexiga chegar no ultimo lobinho ele deve coloca-la no balde e todos levantam e começa novamente com outra bola. A matilha vencedora será aquela que passar todas as bexigas, sem estourá-las.

Kaa, é a serpente experiente e simpática quer ensina os lobinhos a usarem sua inteligência, para que deixem suas pegadas neste mundo para todo o sempre. Primeiramente ela pediu para ensinar vocês dois nós, o Direito e o escota. Depois pediu para aplicar um jogo para verificar se vocês aprenderam os nós.

Então ela criou o jogo Amarrando Kaa, conforme explicamos abaixo:

3º - AMARRANDO COM A KAA (TÉCNICO)

PARTICIPANTES: matilhas

MATERIAL: maçarão cozido.

DESCRIÇÃO: Cada matilha estará em linha, ao sinal os lobinhos correm até um local determinado pelo escotista e fará o nó direito e escota com seu cabo. Ao termino voltará correndo para matilha e tocará no próximo lobinho, que por sua vez fará o mesmo que o primeiro. Vence a matilha que terminar primeiro e que fizer todos os nós corretamente.

Rikki-Tikki-Tavi, que tem o pêlo e a cauda parecida com a de um gato pequeno, e a cabeça e a habilidade de uma doninha, também é muito amigo.

E quando você precisar da ajuda dele, nem precisa pedir, pois antes de você se dar conta ele estará ao seu lado.

Para aumentar a destreza dos lobinhos, ele indicou o seguinte jogo:

4º - NA TOCA DO LOBO (ATIVO)

PARTICIPANTES: matilhas

MATERIAL: 01 bola pequena.

DESCRIÇÃO: As matilhas devem estar dispostas em círculo. Cada lobinho receberá um número. A bola deverá estar disposta no centro do círculo. O escotista deverá gritar um número aleatoriamente, e o lobinho que estiver com o mesmo número corre dando a volta

em torno do círculo, passando por debaixo da perna do lobinho a sua direita e pega a bola no centro do círculo.

REUNIÃO ELABORADA POR:

[\[A ideia original desta reunião foi extraída do link\]](#)

REUNIÃO PARA RAMO ESCOTEIRO

REUNIÃO DE SEÇÃO TÉCNICAS ESCOTEIRAS

ATIVIDADE: I.B.O.A. INICIAL

HORÁRIO	DURAÇÃO	ATIVIDADE	ÁREA DE DESENVOLVIMENTO	RESPONSÁVEL
	00:20	I.B.O.A. INICIAL	CARÁTER/ ESPIRITUAL	ESCOTISTAS
	00:15	QUEBRA-GELO: GIGANTE DE GERION	SOCIAL / FÍSICO / INTELLECTUAL	ESCOTISTAS
	01:00	INSTRUÇÃO MONITORES SOBRE NÓS E AMARRAS	FÍSICO / INTELLECTUAL	ESCOTISTAS
	00:30	ORGANIZAR CANTO DE PATRULHAS	FÍSICO	PATRULHAS
	00:15	CANÇÃO – ANDAR DE TREM	CARÁTER/ INTELLECTUAL	PATRULHAS
	00:40	REPASSE DE INSTRUÇÃO PELOS MONITORES	SOCIAL / FÍSICO / INTELLECTUAL	ESCOTISTAS /MONITORES

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: CARÁTER/ESPIRITUAL

TIPO: Cerimônia

DESCRIÇÃO: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Cerimônia de Abertura – é o momento em que a tropa forma em “ferradura” em frente ao mastro da bandeira, e se realizam os seguintes atos:

- Formação da tropa: o escotista chama a tropa por sinal de apito (três silvos longos = chamada geral) e determinam a sua formação;
- Boas vindas: após determinar a formação em “ferradura”, o chefe de seção, acompanhado de seus assistentes, recebe os membros da tropa com palavras de boas-vindas;
- Inspeção: para que se dê a devida importância para cerimônias, o escotista pode solicitar que os monitores façam uma inspeção simples em suas patrulhas, verificando o uso do vestuário, o asseio e a boa postura de todos.
- Hasteamento da Bandeira: já deve estar combinado quem serão os jovens que procederão ao hasteamento, realizado conforme o cerimonial de praxe;
- Oração: alguém, previamente combinado ou voluntário no ato, proferirá uma prece a Deus, de forma interconfessional e que atenda aos preceitos de todos os membros da tropa;
- Avisos: o chefe de seção faz as comunicações que são importantes para o bom andamento da reunião.

Cerimônia de Encerramento: com os mesmos elementos da cerimônia de abertura.

ATIVIDADE: QUEBRA-GELO: GIGANTE DE GERION

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Social/Físico/Afetivo Tipo: Revezamento

Fundo de cena: O Gigante de Gerion precisa salvar a sua cidade buscando o combustível necessário para mantê-la viva, mas para isso encontrará diversos obstáculos e o maior deles é o seu próprio corpo, pois o gigante pode facilmente se ferir se fizer muito esforço. Dessa forma, o percurso da missão demandará atenção para que o gigante consiga o combustível e retorne são e salvo para sua cidade.

REGRAS: A patrulha, em círculo, toda amarrada pelo quadril (com no máximo um palmo de barbante entre cada integrante) deverá percorrer uma trilha com obstáculos, onde eles deverão passar por cima, por baixo, meio, entre outros, sem arrebentar o barbante, pegar o combustível e retornar ao ponto de partida, passando pelos obstáculos. Ganha a patrulha que percorrer todo o percurso e com menos remendos no barbante.

ATIVIDADE: INSTRUÇÃO AOS MONITORES – NÓS E AMARRAS

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Físico / Intelectual Tipo: Instrução

REGRAS: Os monitores terão instrução dos principais nós e amarras

para atividades:

- Direito,
- Escota alceado,
- Correr,
- Aselha,
- Amarra quadrada,
- Amarra paralela,
- Tripé,
- Volta do fiel,
- Volta da ribeira.

ATIVIDADE: ORGANIZAR CANTO DE PATRULHA

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: FÍSICO TIPO: Trabalho em equipe

REGRAS: os membros das patrulhas, terão a responsabilidade de organizar seu espaço e caixa de patrulha, enquanto seus monitores estão sendo instruídos.

ATIVIDADE: CANÇÃO - Eu vou andar de Trem

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Caráter / Intelectual

TIPO: Canções Descrição: Os monitores ficarão responsáveis por promover uma Roda de Canções escoteiras.

Eu vou andar trem, Você vai também
Só falta comprar a Passagem do velho trem
Passagem do velho trem

PAROU !

todos: PAROU!

MÃOZINHA PRÁ FRENTE

DEDINHO PRÁ CIMA

e tchu tchu tchã

e tchu tchu tchã

e tchu tchu tchã tchá tchã

Eu vou andar trem, Você vai também

Só falta comprar a Passagem do velho trem

Passagem do velho trem

Parou

Todos: Parou

MÃOZINHA PRÁ FRENTE

DEDINHO PRÁ CIMA

PEZINHO PRÁ DENTRO

JOELHINHO DOBRADO

e tchu tchu tchã

e tchu tchu tchã

e tchu tchu tchã tchá tchã

Eu vou andar trem, Você vai também

Só falta comprar a Passagem do velho trem

Passagem do velho trem

...

ATIVIDADE: REPASSE DE INSTRUÇÃO PELOS MONITORES

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Físico / Intelectual / Social

TIPO: Instrução

REGRAS: Os monitores após serem instruídos pelo escotista, irão repassar as instruções dos principais nós e amarras para atividades:

- Direito, • Escota alceado, • Correr, • Aselha, • Amarra quadrada, • Amarra paralela, • Tripé, • Volta do fiel, • Volta da ribeira.

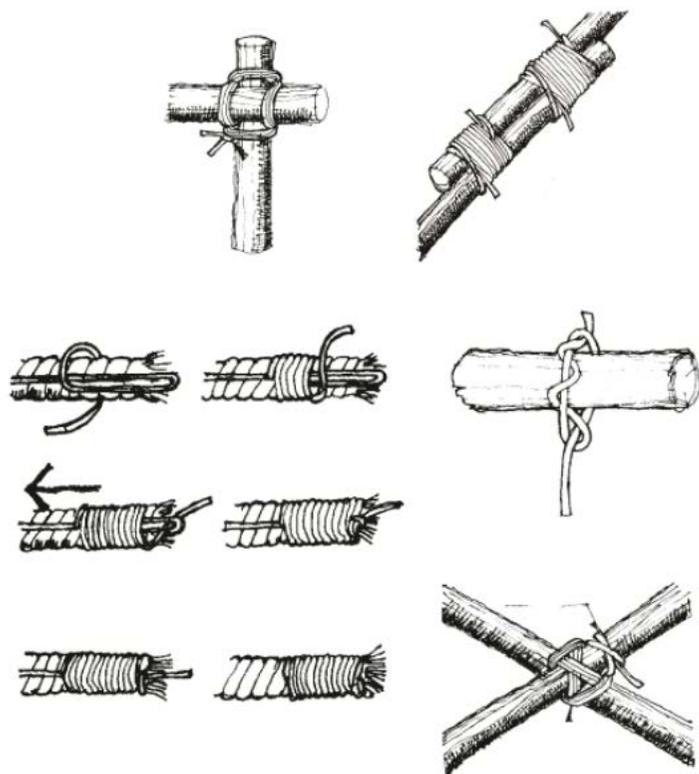
MATERIAL: Sisal e pedaços de bambu.

ATIVIDADE: I.B.O.A. FINAL

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Caráter/Espiritual

TIPO: CERIMÔNIA **DESCRIÇÃO:** Inspeção, bandeira, oração, avisos

NÓS E AMARRAS:



REUNIÃO PARA RAMO SÊNIOR

HORÁRIO	DURAÇÃO	ATIVIDADE	ÁREA DE DESENVOLVIMENTO	RESPONSÁVEL
	10MIN	I.B.O.A. INICIAL	CARÁTER/ ESPIRITUAL	ESCOTISTAS
	10MIN	QUEBRA GELO: MARACATÁ	SOCIAL / FÍSICO / INTELECTUAL	ESCOTISTAS
	30MIN	ATIVIDADE 1: FUTEBOL DE CADEIRA	FÍSICO / INTELECTUAL	ESCOTISTAS
	20MIN	JOGO: AMIGO COM QUALIDADES	FÍSICO	PATRULHAS
	30MIN	ATIVIDADE 2: AR, TERRA E MAR	CARÁTER/ INTELECTUAL	PATRULHAS
	10MIN	CANÇÃO: ALBUM CHICÁ BUM	SOCIAL / FÍSICO / INTELECTUAL	ESCOTISTAS /MONITORES
	10min	ENCERRAMENTO	CARÁTER/ ESPIRITUAL	ESCOTISTAS

ATIVIDADE: REPASSE DE INSTRUÇÃO PELOS MONITORES

Atenção!

O preparo de cada uma das atividades deve obedecer às orientações e o protocolo de prevenção à COVID-19 nas atividades dos Escoteiros do Brasil.

JOGO QUEBRA GELO: Maracatá

ÁREA DE APLICAÇÃO DA ATIVIDADE:

- Área ou espaço amplo ou aberto para que se mantenha o distanciamento

Recursos Humanos Necessários

- Escotista responsável pela aplicação

DESENVOLVIMENTO:

- Cada um em seu canto cantando e dançando

MATERIAL DE REFERÊNCIA:**LINK DA MÚSICA:**

[\[Música\]](#)

ATIVIDADE 1: Futebol de cadeira

ÁREA DE APLICAÇÃO DA ATIVIDADE:

- Área ou espaço amplo ou aberto para que se mantenha o distanciamento

RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- Cadeiras;
- Bola de futebol;
- Materiais para marcação no solo.

RECURSOS HUMANOS NECESSÁRIOS:

- Escotista responsável pela aplicação

DESENVOLVIMENTO:

- Marcações como as de um campo de futebol ou quadra de futebol de salão. Os jogadores não podem ficar a menos de 1,5 metros dos outros.

As equipes podem reunir-se previamente para definir suas táticas. Cada um pega sua cadeira e senta-se nela em algum lugar do campo. Para mover a cadeira, somente com autorização do juiz. Os jogadores passam a bola entre si e buscam fazer gols. Como no futebol, só podem tocar na bola com os pés (e neste jogo, somente estando sentados na cadeira).

Pode ser jogado em tempo único ou com dois tempos, com mudança de campo e de saída.

Se houver empate, pode-se fazer disputa de pênaltis.

JOGO: Amigo com qualidade

RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIOS: Nenhum

RECURSOS HUMANOS NECESSÁRIOS

- Escotista responsável pela aplicação

DESENVOLVIMENTO:

Dispõem-se os participantes em círculo, obedecendo a distâncias de segurança (1,5-2m) entre si. Um deles inicia, dizendo ao seu parceiro da direita: "Você é meu amigo e é (adjetivo iniciado com a letra inicial do nome do companheiro)".

Este passa ao próximo, da mesma forma, e assim rodando pelo círculo. Quem demorar ou errar a letra vai para outro círculo ou é eliminado.

Variação: começar o adjetivo com a letra A, e os participantes sucessivamente usam as letras do alfabeto (esta variação é o jogo em sua descrição original no livro).

ATIVIDADE 2: AR, TERRA E MAR

ÁREA DE APLICAÇÃO DA ATIVIDADE: - Área ou espaço amplo ou aberto para que se mantenha o distanciamento

RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIOS: Nenhum

RECURSOS HUMANOS NECESSÁRIOS: - Escotista responsável pela aplicação

DESENVOLVIMENTO: Dispõem-se os participantes em círculo, obedecendo a distâncias de segurança (1,5-2m) entre si. Quem inicia o jogo diz ao parceiro à sua direita AR, TERRA ou MAR. O perguntado deve responder com um animal do ambiente indicado

(se do AR, ave; se da TERRA, animal terrestre – excluídos insetos –; e se do mar, animal marinho). Passa então a pergunta ao próximo. Quem demorar ou responder errado é eliminado. Acabando a rodada do jogo, poderão repetir.

CANÇÃO: Alabum Chica Bum

ÁREA DE APLICAÇÃO DA ATIVIDADE: - Área ou espaço amplo ou aberto para que se mantenha o distanciamento

RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIOS:

RECURSOS HUMANOS NECESSÁRIOS - Escotista responsável pela aplicação

DESENVOLVIMENTO: - Cada um em seu canto cantando e dançando

MATERIAL DE REFERÊNCIA: [\[Link da música\]](#)

Letra da música: Alabum chica bum!(bis) Alabum chica alca chica alca, Alabum!(bis) Ooh!(bis) Ooh, yes!(bis) E vamos mais uma vez?(bis) Só que agora é... (mais alto, baixinho, etc...)

Referências: Mais jogos com distanciamento – Uma coletânea acrescida - Atividades Escoteiras em situação de pandemia – Mais Jogos – Parte II - União dos Escoteiros do Brasil – Região de Minas Gerais.

REUNIÃO PARA RAMO PIONEIRO

HORÁRIO	DURAÇÃO	ATIVIDADE	ÁREA DE DESENVOLVIMENTO	RESPONSÁVEL
	0	ABERTURA DA REUNIÃO.		
	10MIN	JOGO INICIAL		
	30MIN	LEILÃO DE VALORES		
	2:30	CONFRATERNIZAÇÃO (LANCHE, ETC)		
	3:00	ENCERRAMENTO		

ATIVIDADE: I.B.O.A. INICIAL

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO: Caráter/Espiritual

TIPO: Cerimônia

DESCRIÇÃO: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

EXPLICANDO O TEMA DA ATIVIDADE: Valores são o conjunto de características de uma determinada pessoa ou organização, que determinam a forma como a pessoa ou organização se comportam e interagem com outros indivíduos e com o meio ambiente. Podemos afirmar que os valores humanos são valores morais que afetam a conduta das pessoas.

Esta atividade pretende trabalhar os valores individuais dos

pioneiros, de forma lúdica, respeitando a escala de valores de outras pessoas.

RECURSOS NECESSÁRIOS:

- Folha tarefa (em anexo – uma para cada participante);
- Lápis e borracha;
- Números de um a quinze para sortear.
- Cheque fictício no valor de R\$ 10.000,00 (um para cada participante)

RECURSOS HUMANOS NECESSÁRIOS: Pelo menos um escotista para moderar a atividade.

PREPARAÇÃO PRÉVIA: não é necessária.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE:

- Levar o participante a identificar e verbalizar áreas de importância ou valor pessoal.
- Agir em consonância com os valores que o inspiram.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Entregar a folha tarefa para cada participante (ver anexo abaixo).

- Pedir-lhes para que hierarquizem seus valores preferenciais.
- Após a distribuição do cheque, cada um distribuirá a quantia recebida dentre os valores, conforme sua ordem de importância, como julgar conveniente. As quantias deverão ser anotadas na coluna “quantia prevista”.
- Começar o leilão, sorteando cada um dos itens, enquanto os participantes darão seus lances, partindo da quantia prevista. No

decorrer do leilão esta quantia poderá ser alterada e o um novo valor anotado na coluna “meu lance”.

- Preceder como num leilão comum. Cada participante deverá anotar na coluna “lance vencedor” a quantia pela qual aquele determinado valor foi arrematado.
- Terminado o leilão, o escotista deverá promover uma discussão sobre a experiência de cada participante, abordando os seguintes aspectos:

Qual a origem dos nossos valores pessoais?

Foi mais fácil escolher o valor mais importante ou o menos importante? Por quê?

Existem alguns valores nos quais você nunca tinha pensado antes? Quais?

Você mudou de opinião alguma vez?

Sua conduta é coerente com seus valores? Você age de acordo com os seus princípios? Exemplifique.

Sua postura durante o jogo foi coerente com seus valores pessoais? Qual foi a sua reação ao ganhar? E ao perder?

COMO AVALIAR ESTA ATIVIDADE.

A avaliação será feita pelo resultado do trabalho apresentado e pelo envolvimento dos participantes na atividade.

REUNIÃO ELABORADA POR: Equipe Nacional do Ramo Pioneiro

ANEXOS E DICAS:

- Evitar que a discussão sobre valores torne-se uma lição de moral, mas que ajude cada um a rever os seus valores e tomar as suas próprias decisões.
- Durante a “disputa” pelos valores, o participante passa a comparar e se identificar com alguns participantes, posicionando-se e definindo os seus princípios.
- É importante que o animador estabeleça um clima de competição semelhante a de um leilão verdadeiro.
- Estimular todos os jovens a participar das discussões, sem forçá-los.

FOLHA TAREFA (Leilão de Valores)

GRANDE JOGO NAVAL – NAVEGANDO EM NOSSOS RIOS!

Esta é a proposta do Grande Jogo Naval de 2022 – Navegando em nossos rios.

QUANDO

13 e 14 de agosto

QUEM ORGANIZA?

A atividade pode ser organizada em nível local, distrital ou regional. É interessante que as equipes, dos 4 ramos, de diversas Unidades Escoteiras Locais possam se encontrar, mesmo que virtualmente, para confraternizar com tarefas e desafios. Mas mesmo uma única equipe, que tenha interesse, pode participar do Grande Jogo Naval como uma atividade de patrulha. Basta selecionar um desafio, e pedir autorização para sua Unidade Escoteira Local.

QUEM PARTICIPA?

Podem participar do Grande Jogo Naval os Lobinhos, Escoteiros, Sêniores e Pioneiros de todas as Unidades Escoteiras Locais, independentemente de sua modalidade.

FORMA DE PARTICIPAÇÃO?

A atividade não é competitiva. Cada equipe (matilha, patrulha ou clã) buscará a participação das atividades propostas que mais desejarem. A vitória será a superação dos obstáculos de cada atividade proposta e o desenvolvimento de novas competências pelos jovens. Apesar das fichas apresentarem sugestões dos ramos a que elas mais se adequam, não há problemas em uma tarefa ser



executada por uma equipe de outro ramo, que tenha demonstrado interesse em executar essa tarefa, cabendo aos escotistas dosarem as expectativas e auxiliarem na execução delas, sempre que necessário.

RELATÓRIOS?

Ao longo da atividade, ou mesmo após ela, é interessante compartilhar nas redes sociais as conquistas de cada tarefa do Grande Jogo Naval. Finalizada a atividade, em até 20 dias cada Unidade Escoteira Local deverá fazer um breve relatório da atividade no Paxtu, com algumas imagens selecionadas do evento.

DISTINTIVOS?

Cada unidade escoteira local poderá comprar os distintivos dos participantes conforme orientação contida no site dos Escoteiros do Brasil.

JORNADA X

SAUDAÇÕES ESCOTEIRAS DA NAVE MÃE!



A Jornada X é uma gincana de aprendizagem empreendedora para jovens, Escoteiros e Escoteiras, que tem como base, missões on-line orientando ações no mundo real e virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar a realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas das patrulhas e apoiadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo.

O “X”, que é o símbolo do jogo, evoca o “X” dos super-heróis, do X-man, de Wakanda ou Pantera Negra. Também evoca as quatro qualidades - Fast / Free / Fan / Fantastic - nele valorizadas. O centro da proposta é, na prática, mostrar ao jovem jogador que se pode fazer qualquer coisa, realizar qualquer jornada, desde que seja em grupo e em comunidade.

Nos jogos as patrulhas trabalham com agilidade para solucionar problemas reais, a partir das demandas da vida real e com base nos Objetivos De Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030. Pensando nas competências sócio-emocionais, nas atividades propostas, no futuro do trabalho e no projeto de vida dessa geração, queremos oportunizar o desenvolvimento de jovens que têm como valor o bem estar das pessoas e o equilíbrio do meio ambiente; uma geração que entende que é responsabilidade de cada um, como cidadão do planeta, zelar por esses valores e garantir um mundo melhor para as próximas gerações.

OBJETIVO DO JOGO

O principal objetivo da Jornada X é ativar o poder de transformação dos jovens para que juntos ajam em prol da regeneração do mundo e façam isso por meio do brincar.

REGRAS DO JOGO

FAST (RAPIDEZ): Precisamos de estratégias e de soluções ágeis!

FREE (GRÁTIS): Não ter grana não é desculpa! Tem muita gente lá fora que está super disposta a doar o que a Liga precisa! Trabalhe com a abundância do seu redor, lembre-se que quem não pede não ganha.

FUN (DIVERSÃO): Acione todos os seus amigos e atuem em rede!

Fantastic (Espetacular): A jornada tem que ser emocionante! O resultado tem que ser épico!

Capítulos do jogo

A Jornada X é um jogo composto por vários capítulos temáticos inspirados nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). O desafio chega na Terra e a Nave Mãe prepara uma nova jornada para solucionar a questão. Para o ano de 2022, a Nave Mãe indica os capítulos:

1) Jornada X

Etapa I: Despertar

Público: novas ligas, que ainda não jogaram a Jornada X.

Objetivos: treinar a sua habilidade inata de trazer de volta o brilho e a alegria de viver de uma pessoa. A liga experimentará como despertar seres humanos adormecidos e libertar o seu dom natural

de tornar a vida no planeta ainda mais maravilhosa.

- Missão 1 - A Liga: ninguém faz nada só.
- Missão 2 - Os Guardiões: a sabedoria e o coração do lugar.
- Missão 3 - O Sonho: se não for divertido, não é sustentável.
- Missão 4 - O Projeto: mostre o passo a passo.
- Missão 5 - Os Recursos: descubra as abundâncias.
- Missão 6 - O Presente: gente é para brilhar.
- Missão 7 - A Celebração: o que eu aprendi.

2) Operação Jornada X

Etapa II: Transformar

Público: para ligas que passaram pela Etapa I - Despertar em anos anteriores

Objetivos: nesta jornada, você irá treinar a habilidade inata da sua Liga de regenerar e encantar espaços degradados. Experimentará como encontrar recursos disponíveis onde quase ninguém percebe e ajuda especializada onde você não esperava!

- Missão 1: A Liga
- Missão 2: Os Mestres
- Missão 3: O lugar
- Missão 4: A Maquete
- Missão 5: A Caça ao Tesouro
- Missão 6: O Mutirão
- Missão 7: A Celebração

3) Operação Jornada X

Etapa III: Mobilizar

Público: para ligas que passaram pelas Etapas I e II - Despertar e Transformar, em anos anteriores

Objetivos: nesta jornada, você irá treinar a sua habilidade inata de mobilizar pessoas, despertar a força de realização de toda uma comunidade, ou mais. Descobrirão como uma comunidade motivada para fazer o bem é capaz de operar verdadeiros milagres.

- Missão 1: A Liga
- Missão 2: A Causa
- Missão 3: Aliados
- Missão 4: A Solução
- Missão 5: A Campanha
- Missão 6: O Mutirão
- Missão 7: A Celebração

4) Operação Primavera X

Etapa I: Despertar

Público: novas ligas, que ainda não jogaram a Operação Primavera X.

Objetivos: fomentar o surgimento de ligas para a preservação da água, e conseqüentemente do clima, e a valorização das florestas e de seus povos. Trabalhará diretamente com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) 4, 6, 11 e 14 que, respectivamente, atuam por educação de qualidade, água potável e saneamento, cidades e comunidades sustentáveis e vida na água.

- Missão 1: A Liga
- Missão 2: A Microbacia
- Missão 3: A Rede
- Missão 4: A Solução
- Missão 5: A Campanha
- Missão 6: O Mutirão

VOCAÇÕES DO JOGO

Atrair líderes: o jogo é um ímã de pessoas com talento para se tornarem lideranças ativistas. Ele cabe muito bem como uma estratégia para aquelas pessoas que querem dar continuidade ao seu projeto de mudar o mundo. É por isso que não é raro encontrarmos jogadores com histórico em movimentos sociais.

Cultivar empatia: a consciência do outro e das diferentes condições de vida, seja gente, planta ou animal é ativado ao longo das missões.

Contar histórias: a Jornada X na sua essência é uma narrativa sobre um sonho coletivo. O mito, o nosso passado, o histórico construído até aqui e o nosso poder de narrar histórias incríveis são os frutos de um talento nato da jornada.

Unir pessoas: Somos uma ferramenta de conexão de redes, um jogo que faz as pessoas se unirem, que fomenta a amizade e a união em prol do bem do outro.

Regenerar: o poder de transformação não é só a vocação do jogo, mas também o propósito.

Trazer esperança: a capacidade de encontrar pessoas que possuem o mesmo sonho e juntos buscarem a realização, transformando em ações concretas e fazendo a comunidade envolvida acreditar em um mundo melhor.

Emocionar: o Fun é um dos F's que mais caracteriza a Jornada X. O jogo promove a alegria, a leveza e a diversão, estar entre amigos e promover o riso, mas também as lágrimas de emoção. O jogo é um grande despertar de emoções.

O QUE FAZ O JOVEM QUERER JOGAR?

Estar entre amigos: a Jornada X é uma excelente desculpa para estar entre amigos ou fazer novas amizades. Um ambiente fértil de relacionamento e diversão que sabe que a união move transformações no mundo.

Acreditar na fantasia: toda a narrativa criada pela Nave Mãe é um forte ponto de atração para o jogador. Nutrir-se desse mistério e de todo esse lugar de fantasia que é criado é uma poderosa ferramenta de engajamento.

Usar tools divertidos: quando usamos o ambiente das redes sociais e as ferramentas de comunicação e de linguagem do dia-a-dia deles como plataforma de interação, criamos um espaço de expressão totalmente conectado com a audiência dos jogadores e das suas ligas.

Desenvolver superpoderes:

Criatividade: usar e desenvolver sua capacidade artística;

Conhecimento: aumentar repertório e aprender coisas novas;

Comunicação: usar seu poder nato para se expressar e engajar as pessoas;

Liderança: conduzir o grupo na execução das missões;

Animação: manter a chama acesa e o grupo animado;

Organização: organizar as atividades, os recursos para atingir seus objetivos;

Cooperação: colaborar, fazer junto, unir poderes, manter a união;

Autoconfiança: sentir-se seguro/a de si mesmo e explorar seu potencial;

Empatia: despertar empatia em si mesmo/a e nos outros, ajudar as pessoas;

Poder de realização: colocar em prática o seu poder de ação;

Vontade de mudar o mundo: manter vivo o desejo de transformar a realidade.

A evolução da liga: enxergar o potencial da liga e o poder da ação coletiva é uma recompensa que une, motiva e dá forças para seguir adiante. Esse é o poder das missões no desenvolvimento da liga.

Conexões: estar em contato com outras ligas, poder trocar experiências, superpoderes e conhecer pessoas. As ligas estão loucas para fazer conexões entre si, mas têm dificuldade de tomar a iniciativa. Precisamos oferecer formas que propiciem a interação, onde elas possam se apoiar e também se conhecer.

A força do grupo: uma relação que se faz em rede, em conjunto, e em colaboração, é maior do que uma ação que se faz individualmente. Quando o jogo é visto de cima, escalonado, os jogadores enxergam a sua imensidão. A força da transformação se multiplica. Quando um poder é colocado no grupo, e para o grupo, ele vira um superpoder.

A força no planeta: eles estão sedentos para um espaço onde possam ver de que forma as ações promovidas impactaram as pessoas ao seu redor. A contribuição das missões no planeta e na vida das pessoas.

Pela Nave Mãe: o reconhecimento feito pela Nave Mãe para as ligas é uma das maiores recompensas do jogo. E ele pode assumir

várias formas: likes, comentários, stories, convites para lives ou encontros presenciais com outras ligas. Temos a nosso favor uma imensidão de formas de demonstrar que eles estão sendo vistos e reconhecidos pelo trabalho que fazem.

Pelo olhar de fora: quando as pessoas de fora da jornada reconhecem que eles estão fazendo parte de algo tão poderoso, o sentimento é de recompensa. o olhar de admiração do outro impulsiona a ação e a vontade de continuar fazendo a diferença.

Pela mídia/influencers: pode ser uma interação da liga com influenciadores ou uma reportagem em grandes meios midiáticos sobre a Jornada X, esse tipo de reconhecimento é um shot de ânimo para o jogador e sua liga.

Glossário do jogo

Jogador: jovens escoteiros de todo o Brasil que aceitaram o chamado da Jornada X.

Aliga: são as patrulhas responsáveis por realizar as missões e mobilizar a comunidade do seu território em prol da sustentabilidade do meio ambiente e buscando uma sociedade mais justa e igualitária.

Nave mãe: é a inteligência central do jogo, responsável por todo o desenvolvimento, monitoramento, possibilitando um intercâmbio entre as missões e os jogadores. Atuam em escala nacional e internacional.

Game master: pessoa aliada da Jornada X, ponte entre a nave mãe e os jogadores, com a missão de engajar e fortalecer as ligas a se

manterem firmes no propósito de transformar seu território.

O aliado: pessoa disposta a encorajar, apoiar e contribuir com as ligas para a realização das suas missões. Pode ser aliado de uma ou mais ligas.

Missões: são os desafios que devem ser cumpridos pelas ligas. Cada card possui instruções de como passar por cada fase do jogo. Os cards com as missões são liberados no site da Jornada X.

Diário de bordo: local onde as ligas devem compartilhar sua performance para realização de cada missão. Cada liga terá autonomia para criar seu diário de bordo em forma de perfil na conta da rede Instagram e/ou TikTok. O diário deve ser alimentado com informações toda a semana, pode ser por meio de fotos ou vídeos de ações, encontros, lives, conversas e partilhas sobre o processo de realizar missões.

Como formar uma Liga?

Para formar uma Liga, os jogadores devem reunir no mínimo 5 jovens. Todos os integrantes devem realizar a inscrição no site, preenchendo as informações pessoais. Depois disso, apenas um jogador da equipe deve realizar a inscrição da Liga, escolhendo o nome e informando o perfil da Liga no Instagram. A partir disso, os jogadores estão prontos para iniciarem a jornada de transformação e podem cumprir as missões que estão disponíveis no site. Lembrando que, para passar para a missão seguinte, todos os tópicos da anterior devem ser cumpridos.

O principal objetivo do perfil da Liga é servir como um Diário de

Bordo da equipe. Nele devem ser postadas as atividades que a Liga está fazendo e as missões que já foram cumpridas. Por exemplo, a apresentação dos integrantes da Liga, o sonho dos guardiões, o planejamento da ação, o registro da ação mão na massa, entre outras. Dessa forma, o ideal seria criar um perfil exclusivo para a Liga, a fim de facilitar o acesso de todos e também centralizar as informações do jogo de forma mais organizada.

[\[Acesse o site\]](#)

Acesse as redes sociais: @JornadaX



MUTCOM

O Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária (popularmente conhecido como MutCom) é uma atividade de mobilização nacional que visa a integração e colaboração dos Escoteiros do Brasil com a sociedade - como por exemplo, com as comunidades próximas às Unidades Escoteiras Locais espalhadas em todo o território nacional. O MutCom é uma oportunidade de proporcionar às crianças, adolescentes e jovens atividades de serviço que exerçam a função de estimular seu envolvimento com a comunidade, empoderando nossos jovens no intuito de agregar na formação de um indivíduo consciente e engajado com o mundo ao seu redor.

QUAL O INTUITO DO MUTCOM?

O objetivo do MutCom é promover atividades que geram impacto social e que empoderam os jovens com senso crítico para compreender seu lugar e seu papel na construção de um mundo melhor, deixando claro que as grandes mudanças começam ao nosso redor. Além disso, o MutCom é um espaço para criar bons momentos e boas memórias com nossa fraternidade, promovendo atividades atraentes e variadas para os Escoteiros do Brasil.

O MutCom faz parte de um conjunto de atividades importantíssimas para os Escoteiros do Brasil, as atividades especiais. Elas possuem o intuito de levar o Escotismo para a comunidade externa e colocar o jovem em contato com esse público, de forma a mostrar à sociedade as atividades que desenvolvemos em nossos Grupos Escoteiros e Seções Autônomas.

O MutCom, alinhado com a Agenda 2030 e com os Objetivos do

Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, propõe atividades que colaboram para que nossos jovens façam parte da construção de um mundo melhor. O Movimento Escoteiro é um espaço para engajar e empoderar jovens a fim de concretizar esse objetivo.

Desejamos a todos um excelente MutCom!

“Você nunca sabe que resultados virão da sua ação. Mas se você não fizer nada, não existirão resultados.” Mahatma Gandhi

ROTEIRO DO MUTCOM

PERÍODO: 3 a 25 de setembro.

As atividades do 24° MutCom deverão acontecer preferencialmente neste período e podem ser registradas no PAXTU até o dia 05/11/2022.

LOCAL: Descentralizado, por Distrito, por Unidade Escoteira Local ou Seção.

PÚBLICO-ALVO: Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro, comunidade interna e externa em geral.

INVESTIMENTO: Conforme a organização local.

AUTORIZAÇÕES: As atividades escoteiras realizadas fora da sede e do horário das reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitas com a autorização dos pais ou responsáveis (emitida via PAXTU) e do diretor presidente da UEL ou Seção Autônoma.

DESENVOLVIMENTO

No período proposto, as Unidades Escoteiras Locais realizarão atividades de cunho comunitário, sendo importante atentar-se aos protocolos de segurança vigentes em relação à pandemia da COVID-19. A edição do 24° MutCom contará com fichas de atividades diversas, as quais serão apresentadas no formato presencial.

As Unidades Escoteiras Locais terão até o dia 05/11/2022 impreterivelmente, para enviar o Relatório Simplificado de Atividade, contendo fotografias do evento, por meio do PAXTU.

DISTINTIVOS E CERTIFICADOS

As Unidades Escoteiras Locais e os participantes do 24° Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária terão disponibilizados no Paxtu os devidos certificados de participação para download, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente.

Os distintivos do 24° Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária poderão ser adquiridos conforme instruções que serão publicadas também no site dos Escoteiros do Brasil (www.escoteiros.org.br).

INSÍGNIAS DE ENVOLVIMENTO COMUNITÁRIO

As insígnias de envolvimento comunitário visam desenvolver o vínculo entre o jovem e sua comunidade, com o intuito de transformá-lo em um cidadão ativo e consciente das diversas realidades presentes ao nosso redor.

Elas ainda representam a parte do programa educativo que objetiva engajar os jovens a contribuir na busca de uma sociedade mais justa, fraterna e igualitária. Os ramos Lobinho, Escoteiro e Sênior possuem a insígnia, conforme abaixo:

Insígnia da Boa Ação - Ramo Lobinho: Permite o conhecimento dos serviços e instituições que realizam ações assistenciais na comunidade e desperta a atitude individual e coletiva de serviço.

Insígnia da Ação Comunitária - Ramo Escoteiro: Permite a participação em projetos de serviço em sua comunidade, favorecendo a percepção da realidade em que vive.

Insígnia do Desafio Comunitário - Ramo Sênior: Permite a participação de ações coletivas de serviço comunitário e desperta o interesse pela superação das diferenças sociais.

Para a conquista da Insígnia nos diversos ramos se faz necessário participar de uma edição do Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária. Então não perca essa oportunidade!

O programa deste MutCom sugere atividades que possam ser realizadas junto à comunidade, dentro ou fora de sede. Assim, podem ser cumpridos outros itens das Insígnias de Envolvimento Comunitário. As atividades ainda contribuem para melhorar a consciência comunitária e ainda divulgar sua unidade escoteira local!

Além disso, para o Ramo Pioneiro, esta atividade pode desenvolver uma série de competências, que podem ser aproveitadas pelo jovem, tanto para a sua Progressão Pessoal, quanto para o seu Projeto de Vida, e para as suas experiências pessoais/profissionais fora do Movimento Escoteiro.

SUGESTÕES DE ATIVIDADE

ATIVIDADE 1: O ESCOTEIRO QUE COME AJUDA QUEM TEM FOME

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Todos.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: Afetivo, Físico e Social.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Cartaz com as metas assumidas pelos membros da seção;
Lista com os itens alimentícios a serem arrecadados.

LOCAL: Sede da Unidade Escoteira Local, casa e instituição atendida.

DURAÇÃO: 3 semanas.

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA: 1 (Erradicação da pobreza - Acabar com a pobreza em todas as suas formas, em todos os lugares), 2 (Fome zero e agricultura sustentável - Acabar com a fome, alcançar a segurança alimentar e melhoria da nutrição e promover a agricultura sustentável), 10 (Redução das desigualdades - Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles) e 17 (Parcerias e meios de implementação - Fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável).

INTRODUÇÃO:

A pandemia da Covid-19 trouxe, além das questões sanitárias, diversos desafios sociais, entre eles a pobreza extrema e a fome.

Segundo dados de uma pesquisa do IBGE, mais de 80 milhões de brasileiros conviveram com a fome ou com alguma insegurança alimentar (quando não se tem expectativa de se obter alimentos no futuro) nos anos de 2017 e 2018. E a pandemia agravou esses dados: nos últimos meses de 2020, mais de 116 milhões de brasileiros conviveram com algum grau de insegurança alimentar, e 19 milhões passaram fome.

Apesar de sermos um dos maiores produtores de alimentos no mundo, ainda existe uma grande desigualdade quando se trata do acesso a esses alimentos. E o que nós, enquanto escoteiros, podemos fazer para ao menos diminuir este flagelo? É o que essa atividade pode te ajudar a fazer. Vem matar a fome com a gente!

DESENVOLVIMENTO:

Converse com a seção sobre a importância de uma dieta saudável, e proponha algumas reflexões, do tipo: Você já passou fome? Já viu alguma criança com fome? O que nós podemos fazer para diminuir a fome no Brasil?

Apresente para a seção algumas opções de instituições que tratam de aplacar a fome das pessoas. Neste grupo podemos citar orfanatos, asilos, casas de acolhida, grupos que distribuem marmitas e sopas para moradores de rua, entre muitos outros.

Após a escolha, entre em contato com essa instituição, e procure saber quais alimentos eles têm mais necessidade, e faça uma lista. Estabeleça, junto com a seção, um objetivo (por exemplo 100Kg), e metas intermediárias (20kg por semana, por exemplo).

Tenha um termômetro físico (imagem em anexo) ou virtual (<https://www.youtube.com/watch?v=0Rk383pYCKw&t=5s>) para que os jovens possam ir acompanhando, conforme as doações forem

acontecendo.

Os jovens podem conseguir doações em seus prédios, condomínios, suas escolas, e até em supermercados (é necessário realizar um contato prévio para ter autorização), e ainda, divulgar o Movimento Escoteiro.

Ao final, preencha o relatório no PAXTU com as informações detalhadas (quantos Kg foram doados, qual instituição, etc.).

REFLEXÃO FINAL:

Após a finalização das doações e encerramento da campanha, questionar os jovens sobre as seguintes reflexões:

O que vocês acharam da atividade? Encontraram dificuldades?

Qual era a reação das pessoas quando vocês as abordavam?

Estavam solícitas para ajudar/doar?

Vocês acham que conseguiram algo de positivo com essa atividade?

O quê?

Vocês acham que essa campanha deve ser permanente? Por quê?

Como você se sentiu sabendo que conseguiu diminuir, pelo menos por hoje, a fome no mundo? Gostaria de repetir esse sentimento?

Atende à progressão do jovem? Como?

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO LOBINHO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Físico (3): Esforça-se para fazer uma alimentação saudável e adequada para sua idade e pratica atos de higiene na manipulação dos alimentos.

Área de Desenvolvimento Afetivo (13) Convive bem com pessoas de ambos os

sexos, de todas as raças e situações financeiras. Está sempre disposto (a) a ajudar os outros, procurando oportunidades para contribuir com quem necessita.

Área de Desenvolvimento Afetivo (15): Compartilha o que é seu com os outros e colabora com ações de ajuda ao próximo.

Área de Desenvolvimento Social (20) Interage com outras seções de seu grupo escoteiro e com outras alcateias.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO ESCOTEIRO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Intelectual (24): Sei buscar informações que me ajudam a analisar problemas e encontrar soluções, procurando minhas próprias leituras e relacionando com as coisas que me acontecem.

Área de Desenvolvimento Afetivo (65): Entendo que homens e mulheres são iguais em direitos e deveres.

Área de Desenvolvimento Social (80, 81): Procuo fazer todos os dias uma boa ação e estou sempre disposto a participar de atividades de serviço ao próximo.

Área de Desenvolvimento Social (80): Respeito todas as pessoas e participo ativamente de atividades relacionadas aos Direitos Humanos.

Área de Desenvolvimento Social (88): Participo de atividades que ajudam a superar diferenças sociais.

Competências para o Ramo Sênior:

Descrição

Área de Desenvolvimento Afetivo (51, 52, 53): Respeito e defendo o

direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Área de Desenvolvimento Social (61): Participo de atividades de serviço comunitário dentro e fora do Movimento Escoteiro, conhecendo as principais organizações sociais e de serviços comunitários da minha cidade.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO PIONEIRO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (19): Construir sua felicidade pessoal no amor, servindo desinteressadamente ao próximo.

Área de Desenvolvimento Social (23): Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

Referências:

NO BRASIL, 84,9 MILHÕES DE PESSOAS ESTÃO COM FOME OU EM INSEGURANÇA ALIMENTAR. [\[IG, 2021.\]](#)

GANDRA, Aline. PESQUISA REVELA QUE 19 MILHÕES PASSARAM FOME NO BRASIL NO FIM DE 2020. [\[Agência Brasil, 2021.\]](#)

ALVES, Juliana. SOUZA, Renata. Pesquisa: 19 milhões de brasileiros passaram fome em 2020. [\[CNN Brasil, 2021.\]](#) Disponível em: <>. Acesso em: 13 fev. 2022.

ANEXOS:

[\[Imagem\]](#)

ATIVIDADE 2: LEITE PARA UMA ALIMENTAÇÃO MELHOR!

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Todos.

ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO: Físico, Social, Afetivo e Caráter.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

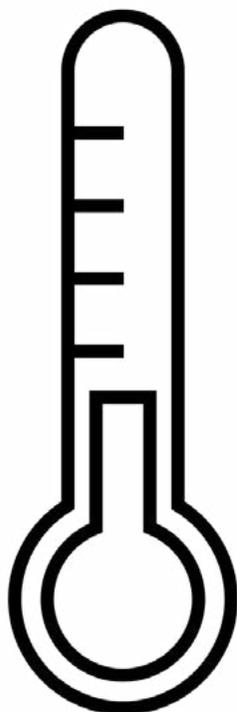
Ofícios entregues em estabelecimentos comerciais de venda de alimentos;

Cartolinas;

Marcadores para a escrita;

Material de divulgação da campanha;

Material para armazenamento das doações.



WWW.ULTRACOLORINGPAGES.COM

LOCAL: Supermercados, casas de repouso.

DURAÇÃO: 2 semanas (preparação da atividade), 8 horas de arrecadação e 3 horas de visitação (facultativo).

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA: 2 (Fome zero e agricultura sustentável - Erradicar a fome, alcançar a segurança alimentar, melhorar a nutrição e promover a agricultura sustentável), 3 (Saúde e bem estar - Garantir o acesso à saúde de qualidade e promover o bem-estar para todos, em todas as idades) e 17 (Parcerias e Meios de Implementação - Reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável).

INTRODUÇÃO:

As pessoas que dependem de instituições de acolhimento de idosos possuem uma alimentação voltada ao leite, devido a armazenagem e facilidade de consumo por esses grupos, já que estes alimentos são de fácil deglutição, além da nutrição que eles oferecem.

Em alguns locais o consumo do leite chega a ser de 30 litros por dia, chegando ao fim do mês a 900 litros, porém com essa alta taxa de consumo os espaços não conseguem suprir com suas arrecadações financeiras. Desse modo, a compra acaba sendo insuficiente desse suprimento, dependendo assim de doação de leite para manter uma alimentação nutritiva e saudável.

DESENVOLVIMENTO:

Para o desenvolvimento dessa atividade é necessário um estudo inicial sobre as casas de repouso de sua região para saber onde e como funciona a arrecadação de alimentos, além da média

de consumo de leite desses locais, para que assim os jovens determinem uma quantidade total a ser arrecadada.

Após a escolha da instituição, é necessário o estabelecimento de uma parceria prévia com a mesma. Este é o momento onde é importante entendermos a necessidade da instituição de receber doação de leite, a quantidade esperada, bem como realizar uma visita ou reunião prévia para alinharem detalhes mais específicos.

A atividade em si funcionará como uma gincana, com o intuito de cada patrulha/equipe arrecadar o máximo de leite possível no menor período de tempo. Dessa maneira, a atividade poderá ser realizada em um curto período ou num tempo máximo de 8 horas. A ideia central é que ocorra um rodízio de jovens na porta de um ou mais estabelecimentos comerciais - como por exemplo supermercados e atacados.

Os jovens designados para os estabelecimentos farão o uso de cartazes, panfletos, imagens e interações interpessoais para pedir a doação de leite em nome da instituição parceira, que será arrecadada e colocada em um local que facilite o transporte.

Após esse dia de arrecadação, os jovens possuem a opção de montar uma atividade para ser aplicada na instituição parceira, com o intuito de entregar os materiais arrecadados e visitar o espaço.

Caso os jovens optem por realizar a atividade, é interessante que os mesmos deem preferência por dinâmicas como: rodas de conversa, jogos de carta, dinâmicas em grupo, contação de histórias, sessões de bingo, dentre outros.

9. REFLEXÃO FINAL:

Essa atividade chama a atenção para essas instituições que

dependem da ajuda da população para continuar cuidando de seu público alvo (idosos), já que muitas vezes o poder público não consegue manter esses espaços de maneira efetiva. Pensando nisso, proponha aos jovens as seguintes reflexões:

Os participantes da atividade entenderam a importância da alimentação de qualidade para todos?

Como a Instituição atendida se comportou em relação às doações recebidas?

Vocês veem esse gesto como uma boa ação?

Os jovens acreditam que a saúde das pessoas atendidas terá uma melhora a partir das doações?

Como vocês acreditam que o setor público e a comunidade local podem auxiliar mais frequentemente estas instituições?

10. ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO LOBINHO:

DESCRIÇÃO:

Área de desenvolvimento Afetivo (15): Compartilha o que é seu com os outros colabora com ações de ajuda ao próximo.

Área de desenvolvimento Físico (4): Consome alimentos que o(a) ajudem a crescer forte e sadio(a) e sabe preparar uma refeição.

Área de desenvolvimento Afetivo (13): Convive bem com pessoas de ambos os sexos, de todas as raças e situações financeiras. Está sempre disposto(a) a ajudar os outros procurando oportunidades para contribuir com quem necessita.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO ESCOTEIRO:

DESCRIÇÃO:

Área de desenvolvimento Caráter (59): Entendo que é importante ser verdadeiro, agindo de acordo com o que se pensa e se comprometendo com aquilo em que se acredita.

Área de desenvolvimento Social (88): Participo de atividades que ajudam a superar diferenças sociais.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO SÊNIOR:

DESCRIÇÃO:

Área de desenvolvimento Afetivo (51, 52): Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Área de desenvolvimento Social (61): Participo de atividades de serviço comunitário dentro e fora do Movimento Escoteiro, conhecendo as principais organizações sociais e de serviços comunitários da minha cidade.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO PIONEIRO:

DESCRIÇÃO:

Área de Desenvolvimento de Caráter (15, 16): Reconhecer nos grupos sociais dos quais participa um apoio para o seu crescimento e para a realização do seu projeto de vida, construindo-o de acordo com os valores expressos na Lei e na Promessa Escoteiras.

Área de Desenvolvimento de Caráter (17): Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição.

Referências bibliográficas:

Informações recolhidas na Fundação Frederico Ozanam, podendo sofrer alterações.

ATIVIDADE 3: MEDULANDO EM AÇÃO!

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: Caráter, Afetivo e Social.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Cartaz;

Folder;

Canetas coloridas;

Tesoura sem ponta;

Aparelho eletrônico;

Acesso à internet.

LOCAL: Sede da Unidade Escoteira Local e Hemocentros localizados em todo o Brasil.

DURAÇÃO: 2 a 3 semanas.

ODS aos quais se relaciona: 3 (Saúde e Bem-Estar - Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades) e 17 (Parcerias e Meios de Implementação - Reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável).

INTRODUÇÃO:

O que é Medula Óssea? A Medula Óssea, também conhecida popularmente como “tutano”, é um tecido líquido gelatinoso, de grande importância para o corpo, encontrado no interior dos

ossos, que produzem células-tronco da composição sanguínea (hemácias, os leucócitos e as plaquetas), fazendo parte do sistema de defesa do organismo.

Por que doar medula óssea? Pessoas diagnosticadas com problemas de produção de células sanguíneas, como portadores de leucemia, pessoas com incapacidade de produzir medula óssea e com doença genética, necessitam de um transplante para que possam obter uma vida melhor. Há estudos que dizem que a possibilidade de compatibilidade de uma pessoa está de 1 para cem mil pessoas. Contudo, tendo como base o número de voluntários cadastrados nos Hemocentros pelo país, em proporção ao número de pessoas que necessitam de um doador, este número de cadastrados torna-se extremamente pequeno.

Como se tornar um doador? Conforme a Portaria nº 685 de 16/06/2021 (<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-685-de-16-de-junho-de-2021-326530936>), com o determinado local para cadastro de doadores pelo portal do Registro de Doadores Voluntários de Medula Óssea (<http://redome.inca.gov.br/>), vinculado ao INCA – Instituto Nacional de Câncer, algumas regras devem ser seguidas para se tornar um doador:

Ter idade entre 18 a 35 anos;

Possuir boa saúde;

Não possuir doença infecto-transmissível;

Não possuir histórico de doenças como câncer, doença hematológica ou autoimune.

Após a realização de cadastro e agendamento junto ao REDOME,

o doador necessitará realizar a coleta de uma amostra de sangue para testes e cadastro no banco de dados, para que, em caso de compatibilidade com um paciente que necessite de transplante de medula, o doador seja comunicado e convidado para a realização da sua doação.

DESENVOLVIMENTO:

Os jovens do ramo pioneiro se reunirão para fazer o levantamento dos membros juvenis que possuem aptidão para realizar o cadastro e a coleta de medula óssea;

Todos os membros juvenis, até mesmo aqueles que não possuem aptidão, organizarão uma campanha interna na UEL para realizar o levantamento dos adultos voluntários presentes, conforme a idade limite e os requisitos expostos acima, para também realizarem o cadastro;

Buscando o apoio dos demais ramos, o ramo pioneiro realizará uma campanha para obter voluntários externos, como por exemplo: pais dos associados registrados na UEL, parentes, amigos e pessoas que desejam auxiliar na campanha;

Após o levantamento da quantidade de adultos aptos, o ramo pioneiro estará com as devidas informações necessárias para iniciar o cadastro de todos que participarão;

Através do auxílio dos pioneiros, as pessoas mapeadas dentro de cada UEL realizarão um cadastro prévio no site do REDOME, processo que também inclui o agendamento para a coleta de material. Sugere-se que todos procurem agendar na mesma data a coleta, para que seja realizada uma grande campanha e movimentação local no dia. Aqueles que não conseguirem estar na mesma data, devem entregar para a organização do Ramo Pioneiro

o comprovante de coleta, assim como suas devidas fotos no dia da coleta;

Agora é o dia de realizar a coleta! Incentivamos fortemente que no dia agendado para a coleta do material seja feita uma grande movimentação local de incentivo à ação, como uma forma de influenciar pessoas externas a realizarem seus cadastros e conseqüentemente a realizarem a coleta do material. Portanto, estejam presentes com seus uniformes/vestuários, levem cartazes e chamem a atenção da comunidade local acerca da importância da temática;

Após a conclusão da realização da coleta e cadastro no site do REDOME por parte de todas as pessoas mapeadas a atividade deverá ser concluída no Pactu Administrativo, colocando o número de pessoas que participaram, incluindo fotos da atividade;

Ao concluir todo o processo, é possível ao voluntário ter sua carteirinha de doador de medula óssea emitida pelo REDOME, disponível no site e no aplicativo.

9. REFLEXÃO FINAL:

Ajudar ao próximo faz parte da lei e promessa de um Escoteiro. Desejar e trabalhar para um mundo melhor é algo que enobrece e engrandece a capacidade do ser humano de viver em harmonia e ver o seu próximo da melhor forma.

Contudo, sabe-se que doar, não se trata apenas de fazer campanhas, ou de conseguir doadores e interessados. É necessário também levar a mensagem do quão importante é ajudar o próximo bem como saber que está ajudando a sociedade e principalmente o bem estar de ajudar a si mesmo. Pensando nisso, questione os jovens sobre as seguintes reflexões:

Qual a importância de incentivarmos a comunidade local acerca da doação de medula óssea?

Acha que é possível começar uma campanha em nossa Unidade Escoteira Local/Comunidade e esta campanha poder crescer mais ainda com a conscientização?

Por que o voluntariado para doação de sangue, medula e órgãos não tem uma boa adesão? Talvez fosse falta de melhor divulgação ou mesmo humanização?

Como podemos fazer para que a solidariedade seja algo maior para que não ocorra apenas quando se necessita?

“Vale a pena ser bom, mas o melhor é fazer o bem!” (Robert Stephenson Smyth Baden-Powell).

10. ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO PIONEIRO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento de Caráter (15, 16): Reconhecer nos grupos sociais dos quais participa um apoio para o seu crescimento e para a realização do seu projeto de vida, construindo-o de acordo com os valores expressos na Lei e na Promessa Escoteiras.

Área de Desenvolvimento de Caráter (17): Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição.

Área de Desenvolvimento Afetivo (19): Construir sua felicidade pessoal no amor, servindo desinteressadamente ao próximo.

Área de Desenvolvimento Social (22): Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

HEMOCENTROS do Brasil. Registro Nacional de Doadores Voluntários de Medula Óssea, 2022. Disponível em: <<http://redome.inca.gov.br/campanhas/hemocentros-do-brasil/>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

INCA. Instituto Nacional do Câncer, 2022. Disponível em: <<https://www.inca.gov.br/>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

REDOME. Registro Nacional de Doadores Voluntários de Medula Óssea, 2022. Disponível em: <<http://redome.inca.gov.br/>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

ATIVIDADE 4: ESCOTEIRO SANGUE BOM

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Sênior e Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: Físico, Afetivo e Social.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

[\[Autorização para Menores de Idade\]](#)

Acesso à internet;

Aparelho eletrônico.

LOCAL: Hemocentro da sua cidade/bairro.

DURAÇÃO: 3 semanas (incluindo 1 semana para contato/visita com

o/no Hemocentro, 2 semanas de divulgação presencial/online e 1 dia para a coleta).

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA: 3 (Saúde e Bem-Estar - Garantir o acesso à saúde de qualidade e promover o bem-estar para todos, em todas as idades) e 17 (Parcerias e Meios de Implementação - Reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável).

INTRODUÇÃO:

Atualmente, o percentual de doadores de sangue na população brasileira é de aproximadamente 1,5%. Porém, com a Pandemia da COVID-19, em 2020 houve uma queda no número de doações de 20%. Vale ressaltar que uma única doação pode salvar até 4 vidas. Além de ajudar quem precisa de sangue e dos seus derivados, com a doação regular você reduz o risco de câncer e hemocromatose (acúmulo de ferro nos tecidos), melhora a saúde cardiovascular e reduz a obesidade. Ou seja, você faz bem ao próximo e também é beneficiado.

Em relação a frequência de doação, homens podem doar de 2 em 2 meses (até 4 doações no ano) e mulheres podem doar de 3 em 3 meses (até 3 doações no ano). Você já parou para refletir sobre quantas pessoas poderiam ser salvas caso todos aderissem a esta causa?

Nós, enquanto escoteiros, podemos fazer a diferença, incentivando mais pessoas a se tornarem doadores frequentes. Vamos?

DESENVOLVIMENTO:

Conversar com a seção sobre a importância da Doação de Sangue para quem recebe e para quem doa. Pode ser realizado um jogo com perguntas a respeito, para despertar o interesse no assunto;

Entrar em contato com o Hemocentro, realizar uma visita prévia, tirar dúvidas e concretizar a parceria;

Definir a meta de doadores (através da realização de uma lista com nome e contato) e distribuir as autorizações para os jovens entre 16 e 18 anos. Não esquecer de convidar pais/responsáveis, amigos e a própria comunidade local para participar da coleta;

Definir data e horário da doação;

Fazer a divulgação nas redes sociais sobre o evento;

Realizar a doação;

Escrever e colocar no PAXTU o relatório, com a quantidade de doadores, fotos, entre outras informações.

REFLEXÃO FINAL:

Após realizada a campanha de doação de sangue, questionar os jovens sobre as seguintes reflexões:

Os convidados compareceram?

Tiveram problemas antes/depois da doação?

Os jovens gostaram da experiência?

Gostariam de colocar no calendário da seção como atividade fixa?

Perceberam a importância do ato de doar? E de estarem bem de saúde?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?**COMPETÊNCIAS PARA O RAMO SÊNIOR:****DESCRIÇÃO**

Área de Desenvolvimento Físico (01): Cuido da minha saúde, evito hábitos que possam comprometer a, e aceito a minha imagem corporal, compreendendo as diferenças físicas e psicológicas entre homens e mulheres.

Área de Desenvolvimento Afetivo (03): Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Área de Desenvolvimento Social (03): Participo de atividades de serviço comunitário dentro e fora do Movimento Escoteiro, conhecendo as principais organizações sociais e de serviços comunitários da minha cidade.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO PIONEIRO:**DESCRIÇÃO**

Área de Desenvolvimento Físico (01): Assumir a parcela de responsabilidade que lhe cabe no desenvolvimento harmônico do seu corpo, conhecendo os processos biológicos que o regulam.

Área de Desenvolvimento Afetivo (12): Construir sua felicidade pessoal no amor, servindo desinteressadamente ao próximo.

Área de Desenvolvimento Social (19): Contribuir para a preservação da vida por intermédio de práticas sustentáveis no trato do ambiente natural e da convivência harmônica com a natureza.

REFERÊNCIAS:

MELO, Karine. Covid-19: doações de sangue caem 20% e governo lança campanha. Agência Brasil, 2021. Disponível em: <<https://>

agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2021-03/covid-19-doacoes-de-sangue-caem-20-e-governo-lanca-campanha>. Acesso em: 26 jan. 2022.

OS 5 BENEFÍCIOS DA DOAÇÃO DE SANGUE PARA SAÚDE. Dicas de Saúde, 2022. Disponível em: <<https://www.saudedica.com.br/os-5-beneficios-da-doacao-de-sangue-para-saude/>>. Acesso em: 26 jan. 2022.

DOAÇÃO DE SANGUE. Governo Federal, 2022. Disponível em: <<https://www.gov.br/saude/pt-br/composicao/saes/sangue>>. Acesso em: 26 jan. 2022.

FORMULÁRIO DE AUTORIZAÇÃO PARA DOAÇÃO DE SANGUE - MENORES DE 18 ANOS. INCA, 2022. Disponível em: <<https://www.inca.gov.br/publicacoes/formularios/formulario-de-autorizacao-para-doacao-de-sangue-menores-de-18-anos>>. Acesso em: 26 jan. 2022.

ATIVIDADE 5: TRAZENDO A SAÚDE MENSTRUAL EM PAUTA

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Escoteiro, Sênior e Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: Social, Intelectual e Caráter.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Aparelho eletrônico;

Acesso à internet;

Material de divulgação da campanha;

Material para armazenamento das doações;

Ofícios para entregar em estabelecimentos comerciais e farmácias.

LOCAL: Sede da Unidade Escoteira Local, farmácias, pequenos estabelecimentos e/ou comunidades periféricas.

DURAÇÃO: 3 semanas (preparação para a atividade) e 3 semanas (arrecadação e doação dos materiais).

ODS aos quais se relaciona? 3 (Saúde e bem estar - Garantir o acesso à saúde de qualidade e promover o bem-estar para todos, em todas as idades), 5 (Igualdade de gênero - Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas) e 17 (Parcerias e Meios de Implementação - Reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável).

INTRODUÇÃO:

A situação brasileira no quesito menstruação afeta diversos nichos sociais, de adolescentes a adultos, devido a falta de acesso a questões básicas de higiene. Cerca de 713 mil meninas vivem sem a presença de chuveiros e sanitários em suas residências, além disso 4 milhões de meninas passam por privação de higiene em seus ambientes estudantis.

Essa situação acaba atingindo a frequência nas escolas, já que a falta de absorventes atinge o bem estar dessas jovens, tornando-se um impedimento que impacta diretamente no processo de aprendizado das mesmas. Pensando nisso, essa ficha tem como objetivo realizar uma campanha de conscientização e arrecadação de absorventes para a promoção da saúde menstrual e bem estar.

DESENVOLVIMENTO:

Durante a pré-atividade é incentivado que os jovens estabeleçam determinada parceria com alguma instituição que aborde essa temática, como por exemplo: Central Única das Favelas (Cufa), Unidade Básica de Saúde (UBS), Hospitais Públicos ou qualquer outro projeto/ instituição local que lide com saúde menstrual. Também incentiva-se que os jovens observem os espaços públicos, verificando onde encontram-se mulheres em situação de rua;

Na preparação da atividade também é necessário o estabelecimento de parcerias com centros de coleta, para isso indicamos locais como: farmácias, pequenos estabelecimentos comerciais, entre outros. É importante se atentar que alguns estabelecimentos pedem a solicitação de documentos para a parceria e realização de arrecadação de produtos, sendo assim é necessário selecionar seus locais de coleta antecipadamente ao período de arrecadação e doação;

Após esse primeiro momento de mobilização e concretização do acordo com os centros de coleta, bem como com as possíveis instituições parceiras, deverão ser adicionadas caixas para a arrecadação, onde os consumidores desses estabelecimentos poderão depositar os absorventes, coletores menstruais, calcinhas absorventes, entre outros;

Além da arrecadação nos centros de coleta e as instituições parceiras, os jovens poderão realizar uma campanha entre os associados da UEL, buscando arrecadar os materiais para doação. Também incentiva-se que os jovens utilizem de suas redes sociais para divulgar a campanha, obter doações externas, e conscientizar as pessoas sobre a importância da temática;

Ao final, estes absorventes serão recolhidos e assim distribuídos

pelos jovens no local e data estabelecidos previamente.

Para um acréscimo da atividade os jovens podem criar e-banners e publicar sobre o consumo consciente e a troca dos absorventes tradicionais pelos chamados absorventes sustentáveis, grupo que inclui os absorventes de pano, coletores menstruais, discos menstruais, entre outros.

REFLEXÃO FINAL:

Essa atividade apresenta o cuidado e as necessidades de uma mulher em seu ciclo menstrual, onde traz a importância desse item na cesta básica e no fornecimento deles pelo Estado em postos de saúde, hospitais e escolas. Pensando nisso, questione os jovens sobre as seguintes reflexões:

Vocês observam alguma dificuldade de conseguir conhecimento sobre a necessidade e importância da saúde menstrual? Por quê? Você consegue imaginar o desconforto de não ter um banheiro para cuidar de sua higiene pessoal?

Como vocês acreditam que essa problemática pode estar mais em pauta em nossa comunidade local?

Qual a importância de existirem instituições como estas para trabalhar diretamente com essas meninas/mulheres?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?**COMPETÊNCIAS PARA O RAMO ESCOTEIRO:****DESCRIÇÃO**

Área de desenvolvimento de Caráter (59): Entendo que é importante ser verdadeiro, agindo de acordo com o que se pensa e se comprometendo com aquilo em que se acredita.

Área de desenvolvimento Social (88): Participo de atividades que ajudam a superar diferenças sociais.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO SÊNIOR:

DESCRIÇÃO

Área de desenvolvimento Afetivo (51, 52): Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Área de desenvolvimento Social (61): Participo de atividades de serviço comunitário dentro e fora do Movimento Escoteiro, conhecendo as principais organizações sociais e de serviços comunitários da minha cidade.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO PIONEIRO:

DESCRIÇÃO

Área desenvolvimento Físico (1, 2): Assumir a parcela de responsabilidade que lhe cabe no desenvolvimento harmônico do seu corpo, conhecendo os processos biológicos que o regulam.

Área de Desenvolvimento de Caráter (15, 16): Reconhecer nos grupos sociais dos quais participa um apoio para o seu crescimento e para a realização do seu projeto de vida, construindo-o de acordo com os valores expressos na Lei e na Promessa Escoteiras.

Área de Desenvolvimento Social (22): Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

Referências bibliográficas:

ABSORVENDO necessidades, Instagram, 2022. Disponível em: <https://www.instagram.com/absorvendo_necessidades/>. Acesso em: 08 fev. 2022.

UNICEF e UNFPA alertam para importância de políticas públicas que garantam a dignidade menstrual, UNFPA, 2021. Disponível em: <<https://brazil.unfpa.org/pt-br/news/unicef-e-unfpa-alertam-para-import%C3%A2ncia-de-pol%C3%ADticas-p%C3%ABlicas-que-garantam-dignidade-menstrual#:~:text=No%20Brasil%2C%20>>. Acesso em: 08 fev. 2022.

ATIVIDADE 6: ARRECADANDO CONHECIMENTO

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Escoteiro, Sênior e Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: Afetivo, Social e Caráter.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Embalagem (de preferência sustentável) para montar os kits dos materiais escolares;

Material de divulgação da campanha;

Material para armazenamento das doações.

LOCAL: Sede da Unidade Escoteira Local e Instituições Sociais (Casa de Acolhimento, ONGS, entre outros).

DURAÇÃO: 4 semanas.

1 semana para entrar em contato com a comunidade (ONGs, Casa de Acolhimento, ou quaisquer outras instituições próximas da UEL);
2 semanas para realizar o processo de divulgação e arrecadação dos livros didáticos/literários e material escolar, incluindo também a montagem dos kits de material escolar;

1 semana para ir na comunidade (ONG, Casa de Acolhimento, etc.), realizar a entrega e propor alguma atividade com as crianças.

ODS aos quais se relaciona: 4 (Educação de Qualidade - Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos) e 17 (Parcerias e Meios de Implementação - Reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável).

INTRODUÇÃO:

Por meio da leitura se descobre novas possibilidades e novos mundos, se vive o imaginário. A leitura é muito importante para que as crianças tenham um desenvolvimento rico e repleto de diversão. O número de crianças e adolescentes sem acesso a educação no Brasil saltou de 1,1 milhão em 2019 para 5,1 milhões em 2020, de acordo com o estudo “Cenário da Exclusão Escolar no Brasil - um Alerta sobre os Impactos da Pandemia da Covid-19 na Educação”, lançado no dia 29/04/2021 pelo Fundo das Nações Unidas para a Infância (Unicef), em parceria com o Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária (Cenpec). O foco desta atividade será sobre a realização de uma ação de arrecadação de materiais escolares e livros, visto que os mesmos possuem uma grande importância educacional para nossa população. Infelizmente, ter acesso à educação é direito de todos e durante a pandemia, porém esse direito foi restrito apenas para aqueles que tinham computadores e acesso a internet em suas casas.

DESENVOLVIMENTO:

Os jovens devem entrar em contato com uma instituição na

comunidade mais próxima da UEL ou que já possuam determinada afinidade. Sugerimos que os jovens procurem instituições que trabalhem crianças e/ou adolescentes, como por exemplo ONGs, Casas de Acolhimentos, entre outras;

É importante verificar com a organização quantas crianças e/ou adolescentes a instituição possui, e qual a faixa etária das mesmas. Além disso, incentivamos que seja discutido com a instituição em contato se existem outras demandas internas que poderiam ser atendidas pelos jovens, como por exemplo, montagem de bibliotecas, atividades de lazer com as crianças e/ou adolescentes, entre outros;

Realizar um levantamento da quantidade de livros didáticos/literários e material escolar que precisarão arrecadar;

Estruturar a divulgação da campanha de arrecadação. A divulgação será feita pelas redes sociais da UEL, da tropa/clã e dos próprios jovens envolvidos, nos grupos de whatsapp dos pais, bem como para a própria comunidade e demais interessados;

Agendar as possíveis datas para recebimento dos materiais arrecadados na UEL;

Realizar a triagem dos materiais arrecadados. Separar os livros didáticos dos literários e o material escolar;

Preparar os kits com o material escolar para entregar nas instituições;

Realizar a entrega dos kits de materiais escolares, e as entregas dos livros didáticos/literários. Caso a instituição permita, os jovens dos Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiros podem realizar uma contação de histórias e conversar com as crianças sobre a importância da educação e de frequentar a escola, bem como conversar sobre os cuidados necessários com os livros e o material escolar.

REFLEXÃO FINAL:

Após a finalização das doações e encerramento da campanha, questionar os jovens sobre as seguintes reflexões:

Como foi contribuir com a Instituição?

Que outras atividades como esta podemos realizar para contribuir com a nossa comunidade?

Qual a importância da educação e da leitura na sua vida?

Como você enxerga a educação no Brasil? O que precisa para se ter uma educação de qualidade?

Atende à progressão do jovem? Como?

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO ESCOTEIRO:**DESCRIÇÃO**

Área de Desenvolvimento Intelectual (24, 26): Sei buscar informações que me ajudam a analisar problemas e encontrar soluções, procurando minhas próprias leituras e relacionando com as coisas que me acontecem.

Área de Desenvolvimento Afetivo (70): Aprecio as pessoas pelo que elas são e estou sempre disposto a ajudar a todos.

Área de Desenvolvimento Social (80, 81): Procuo fazer todos os dias uma boa ação e estou sempre disposto a participar de atividades de serviço ao próximo.

Área de Desenvolvimento Social (80): Respeito todas as pessoas e participo ativamente de atividades relacionadas aos Direitos Humanos.

Área de Desenvolvimento Social (88): Participo de atividades que ajudam a superar diferenças sociais.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO SÊNIOR:**DESCRIÇÃO**

Área de Desenvolvimento Afetivo (51, 52, 53): Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Área de Desenvolvimento Social (61): Participo de atividades de serviço comunitário dentro e fora do Movimento Escoteiro, conhecendo as principais organizações sociais e de serviços comunitários da minha cidade.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO PIONEIRO:**DESCRIÇÃO**

Área de Desenvolvimento Afetivo (19): Construir sua felicidade pessoal no amor, servindo desinteressadamente ao próximo.

Área de Desenvolvimento Social (23): Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

Referências bibliográficas:

TOKARNIS, Mariana. Mais de 5 milhões de crianças e adolescentes ficaram sem aulas em 2020. Agência Brasil, 2021. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2021-04/mais-de-5-milhoes-de-criancas-e-adolescentes-ficaram-sem-aulas-em-2020>>. Acesso em: 02 fev. 2022.

ATIVIDADE 7: LUTANDO COM QUEM LUTA

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Escoteiro, Sênior e Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: Afetivo e Social.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Cadeiras;

Papel;

Canetas.

LOCAL: Sede da Unidade Escoteira Local.

Duração: 3 a 4 semanas (preparação para a atividade) e 2 horas no dia escolhido (aplicação da atividade).

ODS aos quais se relaciona: 5 (Igualdade de Gênero - Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas), 10 (Redução das Desigualdades - Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles), 16 (Paz, Justiça e Instituições Eficazes - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis) e 17 (Parcerias e Meios de Implementação - Reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável).

INTRODUÇÃO:

O planeta Terra é composto por bilhões de pessoas. Com tantas

pessoas assim, foi construído e agrupado socialmente ao longo da história, pessoas com características diversas, mas que vivem em sociedade. Gênero, raça, classe social, orientação sexual, são algumas delas. Sendo que, alguns grupos são identificados por várias características em comum. Também ao longo da história, alguns grupos se tornaram dominantes diante de outros, com mais privilégios, causando desigualdades entre si.

Grupos minoritários em representação político-social como: mulheres, população LGBTQIA+, negros, povos indígenas, pessoas com deficiência, quilombolas e demais populações tradicionais lutam para a conquista de direitos básicos que, de acordo com os Declaração Universal dos Direitos Humanos deveriam ser assegurados para todo e qualquer cidadão em qualquer parte do mundo. É direito que sejam protagonistas de suas próprias histórias e que outras pessoas se juntem e se unam na luta de suas causas. Muitos são os associados dos Escoteiros do Brasil que fazem parte desses grupos. O que nós podemos fazer a respeito dessa problemática?

DESENVOLVIMENTO:

Identificar na comunidade onde a UEL está inserida instituições que atuem com causas de grupos minoritários, por exemplo, em defesa dos direitos das mulheres. Após realização do mapeamento dessas instituições, escolher uma delas para estabelecer uma parceria para a atividade conjunta.

Parceria firmada, é momento de acordar sobre data, local, horário e público alvo. É sugerido que a atividade seja aberta para os moradores da comunidade, frequentadores da instituição e demais interessados.

Para a divulgação, poderão ser usadas as mídias sociais, vídeos, folders etc. em canais de comunicação estratégicos, contendo as principais informações sobre a atividade.

É espaço dos jovens e da comunidade conversarem e trocarem experiências e refletirem sobre aquela problemática. Os escotistas presentes têm como papel importante serem responsáveis pela mediação da atividade, garantindo que todos possam ter espaço de voz, escuta e acolhimento, em um espaço de respeito.

Sugestão de atividade para o momento:

“Jogo de mitos e verdades”: Preparar anteriormente afirmativas verdadeiras e falsas para iniciar a discussão;

“Ouvir dizer que...”: Semelhante a sugestão acima, as pessoas dizem o que já ouviram e a partir das falas se cria a discussão.

REFLEXÃO FINAL:

Como definido no documento intitulado POR dos Escoteiros do Brasil, a Organização “valoriza a participação de pessoas de todas as origens sociais, etnias e credos”. A partir disso, vamos refletir:

Como o Movimento Escoteiro tem contribuído na superação dessa problemática?

O Movimento Escoteiro tem propiciado e valorizado a participação de todas as pessoas independente de sua classe social, gênero, credo e raça etc.?

Quais materiais se têm produzido dentro do Movimento Escoteiro que abrangem essas problemáticas?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

COMPETÊNCIAS RAMO ESCOTEIRO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (65, 66, 67): Entendo que homens e mulheres são iguais em direitos e deveres.

Área de Desenvolvimento Social (71, 72): Entendo o que são os Direitos Humanos e procuro respeitá-los.

Área de Desenvolvimento Social (78, 79, 80): Entendo o que são os Direitos Humanos e procuro respeitá-los.

COMPETÊNCIAS RAMO SÊNIOR:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (51, 52, 53): Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Área de Desenvolvimento Social (57): Assumo posição ativa diante dos abusos à dignidade das pessoas.

COMPETÊNCIAS RAMO PIONEIRO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (21): Demonstrar maturidade em seus relacionamentos afetivos, aceitar a sua sexualidade e respeitar a dos outros.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

O QUE são minorias? Politize, 2017. Disponível em: <<https://www.politize.com.br/o-que-sao-minorias/>> Acesso em: 11 fev. 2022.

ATIVIDADE 8: SEM O LOCAL NÃO TEM O GLOBAL

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Todos.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: Afetivo e Social.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Mesas;

Decoração para a feira;

Material de divulgação da campanha.

LOCAL: Sede da Unidade Escoteira Local ou outro local escolhido pela organização do evento, como praças públicas.

Duração: 2 a 3 semanas (estruturação, organização e divulgação) e 4 horas (realização).

ODS aos quais se relaciona: 8 (Trabalho decente e Crescimento Econômico - Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo, e trabalho decente para todos), 10 (Redução das desigualdades - Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles) e 12 (Consumo e produção sustentáveis - Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis).

INTRODUÇÃO:

A pandemia causada pelo vírus da Covid-19 gerou diversas mudanças sociais, entre elas o surgimento de postos de trabalho informal. De acordo com o IBGE, o número de desempregados ultrapassou os

15,2 milhões no primeiro trimestre de 2021 em relação ao mesmo período de 2020. Ainda segundo o IBGE, a população trabalhadora cresceu 11,4% em um ano. Entretanto, os postos ocupados são de trabalho informal, com um índice de crescimento de 2,6% em relação ao ano de 2020.

Fortalecer o comércio local apresenta vantagens como o fomento da economia local, circulando e mantendo o fluxo monetário no município, como também a geração de postos de trabalho. Tal prática, além de ajudar no cumprimento das metas brasileiras para atingir os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), também desenvolve socioeconomicamente o país. Então, por que não realizar em seu bairro um evento para ajudar o comércio local?

DESENVOLVIMENTO:

Definir o objetivo do evento: A partir da definição do objetivo do evento será possível seguir com os próximos passos e decisões. Vale pensar se o evento terá como objetivo apenas a realização da feira com produtores locais ou se, por exemplo, a realização da feira será em conjunto com a doação de algum tipo de item que será destinado a alguma instituição. Usem a criatividade, pesquisem a necessidade da sua comunidade. Nesse caso, o céu é o limite!

Definir o público alvo do evento: Conhecer o público alvo é importante para as próximas etapas, como também as demais atrações que participarão do evento.

Definir os expositores da feira: A partir do público alvo definido, iniciar o contato com os expositores que possuam afinidade com o mesmo.

Local e data: Definir a data e o local do evento fazem parte do planejamento prévio e impactará o desenvolvimento do projeto. O ideal é que seja realizado no período do MutCom. Essa etapa também influenciará na participação dos produtores, e deve ser realizada com antecedência para que todos consigam se organizar diante de outros eventos, datas comemorativas e feriados.

Divulgação: Aqui a criatividade é essencial. Usem as redes sociais, panfletos, etc. Criem uma identidade visual que orne com o objetivo e o público alvo para garantir o sucesso do evento.

Programação: Com o objetivo de integrar a UEL e a comunidade ainda mais, por que não realizar um show de talentos envolvendo os membros da UEL ou outra atração para animar o evento? Quanto mais divertido, melhor.

Estrutura: Sugere-se organizar a divisão do espaço destinado a cada produtor, assim como o espaço das atrações. Também é necessário combinar com cada produtor a necessidade de levar mesas e cadeiras para a exposição dos produtos.

Realização do evento: Recomenda-se dividir a equipe organizadora em grupos menores, para que cada um fique responsável por realizar atividades específicas. Por exemplo, definir uma equipe responsável pela recepção dos produtores e da comunidade, uma equipe responsável pela animação do evento, e assim sucessivamente para todas as tarefas necessárias.

Avaliação do evento: Ao final do evento recomenda-se avaliar a atividade, pensando o que podia ter sido feito de forma diferente, o que foi um sucesso e qual o impacto do evento na comunidade.

REFLEXÃO FINAL:

A realização de um evento no molde apresentado tem como objetivo fortalecer o comércio local, apresentando para a comunidade produtores e serviços realizados por autônomos que buscam nessa forma de trabalho informal, contornar os desafios causados pela longa duração da pandemia. Além disso, o evento tem como objetivo incentivar um estilo de vida e práticas sustentáveis, entre os membros da UEL e da comunidade. A fim de instigar a reflexão sobre o tema, sugere-se realizar as seguintes perguntas:

Por que devemos fortalecer o comércio local?

Por que devemos promover o consumo sustentável?

Quais as vantagens do consumo e da produção sustentável?

Será que a partir de novas práticas de consumo é possível reduzir as desigualdades sociais?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO LOBINHO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (15): Compartilha o que é seu com os outros e colabora com ações de ajuda ao próximo.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO ESCOTEIRO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (65) :Participar de atividades nas quais se promove a igualdade de direitos e deveres entre as pessoas.

Área de Desenvolvimento Social (81): Procuo fazer todos os dias uma boa ação e estou sempre disposto a participar de atividades de serviço ao próximo.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO SÊNIOR:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (51 a 53): Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Área de Desenvolvimento Social (61): Participo de atividades de serviço comunitário dentro e fora do Movimento Escoteiro, conhecendo as principais organizações sociais e de serviços comunitários da minha cidade.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO PIONEIRO:

DESCRIÇÃO:

Área de Desenvolvimento Afetivo (19): Construir sua felicidade pessoal no amor, servindo desinteressadamente ao próximo.

Área de Desenvolvimento Social (23 e 24): Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MENEGHETTI, Luana. IBGE: Desemprego durante a pandemia foi maior que o estimado. *Veja*, 2021. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/economia/ibge-desemprego-durante-a-pandemia-foi-maior-que-o-estimado/>>. Acesso em: 10 fev. 2022.

INDICADORES Brasileiros para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Portal do Governo Brasileiro, 2022. Disponível em: <<https://odsbrasil.gov.br/>>. Acesso em: 10 fev. 2022.

COMPRAR do comerciante do seu bairro é um grande negócio para todos. SEBRAE, 2020. Disponível em: <<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/comprar-do-pequeno-negocio-e-um-grande-negocio-para-todos,383af1b0a59f0710VgnVCM1000004c00210aRCRD>>. Acesso em: 11 fev. 2022.

ATIVIDADE 9: TODOS TEMOS QUE VOLTAR PARA CASA

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Sênior e Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: Afetivo, Social e Espiritual.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Acesso à internet;
Aparelhos eletrônicos;
Cartolina/folha de papel;
Pincéis;
Tintas;
Impressora.

LOCAL: Sede da Unidade Escoteira Local.

DURAÇÃO: 3 semanas (preparação da atividade) e 2 semanas (aplicação da atividade).

ODS aos quais se relaciona: 8 (Trabalho decente e crescimento econômico - Promover o crescimento econômico sustentável, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas e todos).

INTRODUÇÃO:

Em 2020, a Indústria Americana (American Factory) recebeu um Oscar como o melhor documentário do ano. A história possui como pano de fundo a implantação de uma filial da empresa chinesa Fuyao em Moraine, Ohio, Estados Unidos. O documentário aborda vários assuntos, desde as diferenças culturais até às condições de trabalho as quais os funcionários são submetidos, como por exemplo, a falta de Equipamentos de Proteção Individual (EPI) e Equipamentos de Proteção Coletiva (EPC), a desvalorização salarial do trabalhador e as cargas horárias excessivas de trabalho.

Na entrega da premiação, a diretora Julia Reichert, em seu agradecimento, comentou: “Nosso filme é sobre Ohio e a China, mas realmente poderia ser de qualquer lugar onde as pessoas vestem um uniforme e “batem ponto” tentando proporcionar uma vida melhor para suas famílias. As pessoas que trabalham têm mais e mais dificuldades atualmente, e nós acreditamos que as coisas serão melhores quando os trabalhadores do mundo se unirem!”.

Devemos lembrar que a abolição da escravidão nos Estados Unidos só ocorreu em 1863, e no Brasil apenas em 1888, a partir da Lei Áurea. E, se direcionarmos nosso foco para o passado, as condições de trabalho eram infinitamente piores, no entanto, com muita luta nossos ancestrais garantiram nossos direitos enquanto trabalhadores. No Brasil, os direitos dos trabalhadores estão compilados desde 1943 na Consolidação das Leis do Trabalho, mais conhecida pela sigla CLT.

Apesar disso, em nosso país os acidentes de trabalho voltaram a crescer após cinco anos de queda. Segundo a Revista Extra (2019), no ano de 2018 foram registrados 2.022 óbitos no ambiente de trabalho. Os nossos direitos estão garantidos no papel, mas e na

prática?

DESENVOLVIMENTO:

A atividade possui diferentes momentos, sendo o primeiro deles referente a tomada de informações. Sugere-se que os jovens assistam ao documentário Indústria Americana (American Factory), e na sequência, organizem uma roda de conversa com técnicos ou engenheiros de segurança do trabalho sobre a temática. Para isso sugerimos as perguntas abaixo:

O que seriam condições análogas à escravidão?

O que são Equipamentos de Proteção Individual (EPI) e Equipamentos de Proteção Coletiva (EPC)?

Quais os principais tipos de riscos existentes?

Como identificar um risco no local de trabalho?

Como proceder após a identificação de um risco no local de trabalho?

Para o segundo momento, o contato com donos ou coordenadores de área de empresas da região é fundamental. Sendo assim, sugere-se que os jovens busquem as empresas com as quais possuem determinado contato, seja por trabalharem nas mesmas, ou por possuírem quaisquer conhecidos ou parentes que atuem nas mesmas e possam facilitar esse contato inicial. Feito isso, agendem uma nova roda de conversa com esses representantes. Com eles, a pergunta chave deverá conter a seguinte temática:

Como essas empresas garantem que os seus trabalhadores retornem para casa com sua saúde intacta?

Por exemplo, entrega de Equipamentos de Proteção Individual (EPI), treinamentos de incêndios, mapa de risco, dentre outras

precauções.

O terceiro momento é a conversa com os trabalhadores. Sendo assim, sugere-se que os jovens busquem convidar trabalhadores das mais diversas áreas, com o intuito de englobar diferentes aspectos de pensamento e perspectivas sobre a temática. Para eles, deve-se questionar sobre:

Você sabe quais EPIs são necessários para sua função?

O empregador fornece os EPIs?

Você se sente seguro no seu trabalho?

Como seu trabalho poderia ser mais seguro?

E sobre o sindicato, os trabalhadores são sindicalizados?

O quarto momento acontece dentro do clã ou da tropa. Com tudo isso em mente, os jovens devem, através de perguntas estimulantes, conversar sobre todas as informações recebidas através do documentário e das rodas de conversa anteriores. Para isso, sugerimos:

Os locais abordados garantem uma vida digna aos trabalhadores que lá estavam? Considere o esforço desempenhado, a periculosidade da função e o salário recebido em troca.

No documentário "Indústria Americana", os trabalhadores atuam em suas funções debaixo do sol por aproximadamente 12 horas, separando cacos de vidros pela diferença de cores. Para tal atividade, seria necessária uma luva especial para que não cortassem suas mãos, porém, elas não são fornecidas pela empresa. Por possuir leis mais brandas quanto às condições de trabalho, tal situação é permitida na China, mas no Brasil isso poderia acarretar um grande processo trabalhista contra a empresa por descumprimento das leis.

No documentário e das conversas tidas, notou-se alguma situação em que a saúde, ou até mesmo a vida de um trabalhador poderia estar em perigo?

Qual a importância de abordarmos essa temática em nosso cotidiano?

Qual a importância dos demais trabalhadores conhecerem seus direitos perante essa temática?

Teve alguma informação que te chocou durante as conversas anteriores?

O quinto e último momento ocorre com a comunidade. Sugere-se que a seção produza uma campanha de conscientização online e presencial quanto à importância da CLT e do uso de EPIs para a segurança dos trabalhadores. Para tal, podem ser confeccionados cartazes, folhetos e fotos para serem divulgados nas redes sociais, a fim de chamar atenção para esse assunto. E no presencial os jovens devem ser incentivados a promover determinado evento local para abordar a temática, ou até mesmo realizar campanhas de divulgação em locais estratégicos pela cidade.

REFLEXÃO FINAL:

A atividade foi desenvolvida pensando que muitos jovens na idade de sêniores/guias e pioneiros(as) estão ingressando no mercado de trabalho, e visa elucidar que inexperiência não pode ser utilizada como sinônimo de incapacidade ou até ignorância quanto aos seus direitos.

É importante lembrar que o intuito da atividade não é que os jovens denunciem irregularidades dentro de empresas ou comércios, pois existem órgãos governamentais competentes para fazer esta

inspeção.

Porém, caso haja situações notórias de inconformidades e que representam um risco de vida para os trabalhadores, sugere-se uma conversa entre o clã ou a tropa junto à respectiva chefia responsável e caso seja decidido optar por uma denúncia, a mesma pode ser encaminhada para a Ouvidoria da Secretaria do Trabalho (<http://trabalho.gov.br/contato>).

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

COMPETÊNCIAS Ramo Sênior:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (50): Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas.

Área de Desenvolvimento Afetivo (51, 52, 53): Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Área de Desenvolvimento Afetivo (54): Assumo posição ativa diante dos abusos à dignidade das pessoas.

COMPETÊNCIAS RAMO PIONEIRO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento de Caráter (17): Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição.

Área de Desenvolvimento Social (22): Reconhecer e respeitar as Leis e as autoridades legitimamente constituídas, vivendo ativamente sua liberdade de modo solidário, exercendo seus direitos, cumprindo seus deveres e defendendo iguais direitos para os demais.

Área de Desenvolvimento Social (23, 24): Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CORSINI, Iury. Chineses são encontrados em situação de trabalho escravo na Zona Sul do Rio. CNN 2020. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/chineses-sao-encontrados-em-situacao-de-trabalho-escravo-na-zona-sul-do-rio/>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

MARINS Camila. Filme “Indústria Americana” mostra precarização do trabalho crua e desigual. Brasil de Fato, 2020. Disponível em: <<https://www.brasildefato.com.br/2020/03/01/artigo-filme-industria-americana-mostra-precarizacao-do-trabalho-crua-e-desigual>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

MESQUISTA, Alice. Trabalho análogo à escravidão: entenda o que é!. OiTchau, 2020. Disponível em: <<https://www.oitchau.com.br/blog/trabalho-analogo-a-escravidao-entenda-o-que-e/>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

ATIVIDADE 10: TRABALHO PARA TODOS, SEM DISCRIMINAÇÃO

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Ramos Escoteiro e Sênior.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: Afetivo e Social.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

i. Para a confecção de Folders/Panfletos/Cartazes ilustrativos:
Papel;

Computadores com acesso a internet;
Impressora;
Programas de edição.

ii. Para fazer as apresentações:

Computadores com acesso a internet.
Projetor;
Cadeiras.

LOCAL: Empresas e comércios de sua cidade.

DURAÇÃO: 2 semanas (elaboração da atividade) e 1 semana (aplicação da atividade).

ODS aos quais se relaciona: 8 (Trabalho decente e crescimento econômico - Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas e todos), 10 (Redução das Desigualdades - Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles) e 17 (Parcerias e Meios de Implementação - Reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável).

INTRODUÇÃO:

Desde que foi atualizada em 2017, a Lei de Imigração (Lei n.º 13.445/2017) o processo de conquista da documentação necessária para viabilizar a permanência legal de imigrantes no Brasil vem sendo facilitado, desburocratizando e permitindo seu acesso a serviços públicos e ao mercado de trabalho formal, situação que era bastante dificultada pelo Estatuto do Estrangeiro.

Por ser uma ação social, fazer a contratação de imigrantes e

refugiados promove a diversidade e enriquece o ambiente da empresa, pois são pessoas que trazem consigo conhecimentos e uma cultura que podem aprimorar as atividades empresariais e tornar o ambiente de trabalho muito mais rico. Infelizmente, ainda existem muitos estereótipos e preconceitos que cercam essa temática.

DESENVOLVIMENTO:

Na primeira semana as tropas devem entrar em contato com ONGs que apoiam imigrantes e refugiados para verificarem as demandas em áreas específicas do mercado que podem ser priorizadas. Também é interessante que seja realizado alguma conversa prévia com refugiados e imigrantes locais para compreender quais as principais dificuldades vivenciadas pelos mesmos quanto ao mercado de trabalho em sua cidade;

Deve ser feito um treinamento com os jovens e escotistas que vão acompanhar o dia da atividade, sobre a abordagem e explicação de forma sobre os benefícios de contratação de imigrantes e refugiados para as empresas e comércios que estarão disponíveis. O material de divulgação deve ser feito com antecedência e estar dentro dos padrões do Manual de Identidade Visual dos e Otimização de Imagem dos Escoteiros do Brasil.

Na segunda semana a atividade deve ser realizada indo de porta a porta em empresas e comércios distribuindo panfletos, cartazes e sendo explicado os benefícios de contratação de imigrantes e refugiados e como as empresas podem se beneficiar disso; Além disso, podem ser agendadas reuniões com uma ou mais empresas em algum ramo específico para que seja apresentado e divulgado o projeto;

É recomendado que no dia de realização da atividade tenha pelo menos um profissional de Departamento Pessoal com conhecimentos na Lei de Imigração (Lei n.º 13.445/2017).

REFLEXÃO FINAL:

Após realizada a atividade, incentivamos que seja realizada uma roda de conversa com os jovens com as seguintes perguntas:

Vocês sabiam das dificuldades vivenciadas pelos imigrantes e refugiados em sua cidade?

Como vocês observam o papel dos cidadãos e do governo local quanto a essa temática?

Qual foi o grau de receptividade das pessoas quanto às informações compartilhadas por vocês?

Vocês acreditam que conseguiram contribuir minimamente para modificar essa realidade?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO ESCOTEIRO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (65): Participar de atividades nas quais se promove a igualdade de direitos e deveres entre as pessoas.

Área de Desenvolvimento Social (72): Participar de atividades nas quais se divulga a Declaração Universal dos Direitos Humanos.

Área de Desenvolvimento Social (81): Procuo fazer todos os dias uma boa ação e estou sempre disposto a participar de atividades de serviço ao próximo.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO SÊNIOR:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (52): Participar ativamente das campanhas de serviço e de desenvolvimento comunitário organizadas pelo seu Grupo Escoteiro, pelo Distrito ou pela Região.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CLARA, Maria. Diversidade: empresas contratam imigrantes para ampliar representatividade. Exame, 2021. Disponível em: <<https://exame.com/pme/diversidade-empresas-contratam-imigrantes-para-ampliar-representatividade/>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

NOVA Lei de Migração facilita contratação de trabalhadores estrangeiros. FecomercioSP, 2018. Disponível em: <<https://www.fecomercio.com.br/noticia/nova-lei-de-migracao-facilita-contratacao-de-trabalhadores-estrangeiros>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

TRAMARIM, Eduardo. Trabalho imigrante: o poder de atração do Brasil. Câmara dos Deputados, 2020. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/radio/programas/382656-trabalho-imigrante-o-poder-de-atracao-do-brasil/>>. Acesso em: 3 fev. 2022.

ATIVIDADE 11: RESPEITO EM PRIMEIRO LUGAR!

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Todos.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: Espiritual.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Acesso à internet;
Aparelhos eletrônicos;
Cadeiras.

LOCAL: Sede da Unidade Escoteira Local.

DURAÇÃO: 3 semanas (preparação da atividade) e 4 horas (aplicação) no dia escolhido.

ODS aos quais se relaciona: 10 (Redução das Desigualdades - Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles).

INTRODUÇÃO:

Segundo uma pesquisa realizada pela Datafolha, através do jornal "Folha de São Paulo" durante o ano de 2020, aponta-se que cerca de 50% dos brasileiros são católicos, 31% são evangélicos, 10% não possuem religião, 3% são espíritas, 2% são pertencentes a umbanda, candomblé ou outras religiões afro-brasileiras, 2% a distintas religiões, 1% ateus e 0,3% são judaicos. Apesar da maioria das religiões em nosso país serem de origem cristã, é vital conhecermos e respeitarmos quaisquer outras crenças existentes. Porém, infelizmente, este não é o cenário atual do Brasil.

As denúncias à Ouvidoria Nacional de Direitos Humanos (ONDH) destinadas especificamente aos casos de intolerância religiosa, através do Disque 100, aumentaram 41,2% no primeiro semestre de 2020 em relação a 2019. Quando observado e comparado ao mesmo período de 2018, as denúncias aumentaram 136%, segundo dados divulgados pelo Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos (MMFDH).

Pensando nos dados expostos e no contexto geral de drástico aumento da intolerância religiosa no Brasil ao longo dos anos, essa ficha de atividade tem como objetivo abordar essa temática através do aumento e propagação do conhecimento sobre as mais variadas religiões existentes.

DESENVOLVIMENTO:

A ideia inicial é que seja organizada uma atividade no formato de roda de conversa com um debate final entre líderes religiosos ou seguidores fiéis a determinadas religiões.

Inicialmente, os jovens e escotistas devem realizar uma pré-seleção de quais seriam as crenças que tragam maiores dúvidas e curiosidades entre eles. Isso pode ser estabelecido através de uma votação interna entre os mesmos.

Feito isso será necessário contatar essas pessoas. Primeiro, indicamos que busquem líderes religiosos de cada religião escolhida, e em segundo caso indicamos que busquem seguidores fiéis. Convidemos a participar da atividade, já informando antecipadamente aos mesmos o formato que será trabalhado.

Com a definição de uma data, lugar e horário para a realização da atividade, é necessário organizar como será o formato das rodas de conversa, bem como do debate.

Sugerimos que sejam criadas rodas com cadeiras em diferentes locais da sede da UEL, em cada roda um líder ou representante religioso ficará fixo no local. Devem ter no mínimo três rodas de conversa para as três rodadas existentes, mas também é possível que sejam trabalhadas com mais, nesse último caso será necessário que cada jovem, durante o período da atividade, apenas selecione três rodas de conversa. Sendo assim, o formato sugestivo ficaria:

1ª Roda de Conversa - 45 min + 15 min para se movimentar, tomar água, ir ao banheiro e trocar de roda;

2ª Roda de Conversa - 45 min + 15 min para se movimentar, tomar água, ir ao banheiro e trocar de roda;

3ª Roda de Conversa - 45 min + 15 min para se movimentar, tomar água, ir ao banheiro e se direcionar ao debate final;

Após a realização das três rodas de conversa, ao final seria sugerido um debate, em formato de perguntas e respostas. Nesse momento seria interessante que os jovens já possuam determinadas perguntas separadas para instigar a conversa, mas também que seja aberta ao público presente para a realização das mesmas. Aqui sugerimos algumas perguntas que podem ser realizadas:

Como vocês acreditam que a intolerância religiosa pode ser diminuída no Brasil?

Vocês acreditam que uma aproximação de diálogos e ações entre religiões possa funcionar como um estímulo contra a intolerância religiosa?

Como as pessoas podem quebrar padrões de pensamento estereotipados sobre as religiões?

Após finalizado o debate, bem como realizadas as perguntas aos líderes ou representantes religiosos a atividade será finalizada.

Incentivamos que a atividade seja aberta para quaisquer pessoas da

própria UEL, bem como externas (pais, familiares, vizinhos e amigos) que possuam o interesse em participar, para isso é necessário que o evento elaborado seja divulgado nas mídias sociais e grupos de whatsapp existentes.

REFLEXÃO FINAL:

Após terem sido realizadas todas as rodas de conversa e os jovens terem compreendido diferentes aspectos entre as religiões, bem como entendido quais suas percepções individuais, separamos algumas perguntas interessantes para serem instigadas a eles:

Vocês conseguiram quebrar alguns padrões estereotipados de pensamento quanto às religiões abordadas?

Qual a real importância de agirmos sem julgamentos e com respeito perante todas as religiões?

Porque existem diversos estereótipos quando tratamos sobre as religiões? Como podemos quebrar essas barreiras?

Vocês acreditam que possa haver um diálogo entre todas as crenças, de respeito e igualdade?

Porque acreditam que a intolerância religiosa vem tomando proporções tão grandes em nosso país?

Atende à progressão do jovem? Como?

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO LOBINHO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Espiritual (25): Identifica a existência de opções religiosas diferentes da própria.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO ESCOTEIRO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Espiritual (112, 113): Respeito e procura conhecer as outras religiões, e estímulo meus amigos a fazerem o mesmo.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO SÊNIOR:**DESCRIÇÃO**

Área de Desenvolvimento Espiritual (74, 75): Conheço os conceitos básicos das principais religiões e me interesso pelo pensamento religioso das pessoas com quem convivo.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO PIONEIRO:**DESCRIÇÃO**

Área de Desenvolvimento Espiritual (30): Dialogar com todos, independentemente de suas opções religiosas, buscando estabelecer vínculos de comunhão entre as pessoas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

50% dos brasileiros são católicos, 31%, evangélicos e 10% não têm religião, diz Datafolha. G1, 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/politica/noticia/2020/01/13/50percent-dos-brasileiros-sao-catolicos-31percent-evangelicos-e-10percent-nao-tem-religiao-diz-datafolha.ghtml>>. Acesso em: 24 jan. 2022.

OLIVEIRA, Caroline. No Dia de Combate à Intolerância Religiosa há “pouco a comemorar”, diz liderança. Brasil de Fato, 2021. Disponível em: <<https://www.brasildefato.com.br/2021/01/21/no-dia-de-combate-a-intolerancia-religiosa-ha-pouco-a-comemorar-diz-lideranca>>. Acesso em: 24 jan. 2022.

ATIVIDADE 12: PEQUENOS HÁBITOS, GRANDES IMPACTOS

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Todos.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: Caráter, Intelectual, Físico e Afetivo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

a. Construção Composteira:

Três baldes com tampa para cada grupo de 3 jovens;

Uma torneira para cada composteira construída;

Furadeira, prego ou algo para perfurar as tampas e fundos dos baldes;

Terra, serragem ou folhas.

b. Material para e seleção:

Recipientes que não vazem com tampa;

Sacos de lixo;

Caixas de papelão ou algo similar para separação de lixo seco;

Fitas coloridas, nas cores utilizadas na separação de lixo.

LOCAL: Sede da Unidade Escoteira Local ou um local da casa dos jovens onde tenha pouca circulação de pessoas ou animais.

DURAÇÃO: 30 dias.

ODS aos quais se relaciona: 11 (Cidades e comunidades sustentáveis - Tornar as cidades e comunidades mais inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis) e 12 (Consumo e produção responsáveis - Garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis).

INTRODUÇÃO:

A matéria orgânica ou sobra de frutas, cascas, verduras, grãos entre outros resíduos descartados diariamente por nossos lares na coleta de lixo comum acabam indo parar em aterros sanitários e lixões (apesar destes serem proibidos pela legislação brasileira ainda existem diversos lixões clandestinos em nosso país), essa matéria orgânica produz um líquido extremamente danoso ao meio ambiente que polui rios, lagos e nascentes.

Segundo dados de 2019, publicados pela Associação Brasileira das Empresas de Limpeza Pública e Resíduos Especiais, todos os anos o Brasil produz quase de 37 milhões de toneladas de lixo orgânico, sendo que apenas 1% do que é descartado é reaproveitado pelo governo brasileiro. Pensando nisso, a realização da compostagem pode contribuir diretamente com essa problemática, sendo uma pequena ação cotidiana que nós, cidadãos, podemos fazer para contribuir diretamente com essa questão.

Quando compostamos esses resíduos orgânicos de forma correta poupamos nossos lençóis freáticos, e ainda coletamos adubo e biofertilizante natural para nossas plantas e hortas, contribuindo para o futuro próspero para as próximas gerações. Quer saber como? Então cola nessa ficha e vem!

DESENVOLVIMENTO:

Primeira Semana:

O escotista ou responsável pelo desenvolvimento da atividade deverá promover um encontro ou palestra para explicar sobre o conceito de sustentabilidade, sobre os 8 Rs da sustentabilidade, ou simplesmente pesquisar e se esclarecer sobre o processo de

separação de resíduos e classificação de quais resíduos orgânicos podem ou não ir para compostagem.

Após esse primeiro momento os jovens já serão incentivados a começar o processo de seleção dos resíduos orgânicos. Esta coleta pode ser realizada em um pote ou lixo específico com a tampa devidamente identificada como “lixo úmido ou orgânico”. Na primeira semana os jovens deverão construir suas próprias composteiras (vide explicação e vídeos expostos no tópico 12. intitulado “anexos”), fica a critério da sessão se o processo será realizado em conjunto ou separadamente, cada um em sua própria moradia. É importante que os jovens recebam as instruções necessárias para construção da mesma.

Segunda Semana:

Durante esse momento os jovens serão incentivados a continuar o processo de seleção dos resíduos orgânicos, que deverão ser acondicionados em suas composteiras. O processo de compostagem, após construída a estrutura, se dá através da seguinte forma:

Forre com serragem, folhas trituradas ou terra com húmus os baldes de cima e do meio. Neste momento, você pode optar pelo método de utilização de minhocas ou utilizar o sistema de acrescentar oxigênio aos dejetos revirando com a pá (vide vídeos expostos no tópico 12. intitulado “anexos”);

Acrescente a coleta de orgânicos cobrindo com folhas trituradas, terra ou húmus. Esse processo deve ocorrer diariamente ou conforme for necessário até encher o balde de cima;

Quando o primeiro balde estiver cheio, realize a troca com o balde do meio e reinicie o processo;

O último balde terá somente chorume líquido que escoará através

dos furos feitos nos baldes de cima e do meio;

Colete o líquido do último balde pela torneira adaptada. O líquido pode ser retirado sempre que for necessário e acondicionado em garrafas ou recipientes similares;

Este deve ser diluído com água, na proporção de um para dez. Essa diluição é necessária para colocar o líquido em suas plantas ou hortas, com o intuito de não matá-las por super nutrição;

E também, caso tenha excesso deste produto você pode doar ou vender.

O tempo estimado é de 90 dias para coleta do adubo sólido dos baldes superiores, este tempo é uma estimativa pois varia conforme as condições climáticas.

Terceira Semana:

O trabalho durante esta semana será destinado para a coleta do lixo orgânico ou úmido e depositá-lo na composteira, observando o processo de decomposição.

Quarta Semana:

O trabalho durante esta semana também será destinado para a coleta do lixo orgânico ou úmido e depositá-lo na composteira, observando o processo de decomposição. Sugerimos que os jovens compartilhem suas experiências em suas mídias sociais para incentivar outras pessoas como familiares, amigos e conhecidos a realizar a compostagem.

OBS: Apesar do período estimado da atividade ser de 30 dias, teremos resultados mais positivos para coleta de adubo sólido em até noventa dias. A ideia é que os jovens continuem o processo de compostagem durante o tempo necessário para fazer a primeira

coleta de adubo sólidos, nome dado ao produto criado quando o líquido se separa dos desejos sólidos formando um material similar a terra preta, ou seja, o produto final da compostagem.

REFLEXÃO FINAL:

Após este período, peça que cada jovem faça um relatório contando como foi sua experiência e incentive-os a continuar o processo de compostagem de forma independente em suas casas. Como proposta final sugerimos que seja realizado uma roda de conversa com as seguintes reflexões:

Você teve dificuldades na destinação correta dos resíduos? Quais? Como sua família e grupo escoteiro receberam sua iniciativa? Você pretende dar continuidade a compostagem em sua residência? Explique.

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

COMPETÊNCIAS RAMO LOBINHO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Social (21): Compreende e participa da economia de água e de energia elétrica, reconhece a importância da coleta seletiva do lixo e dispensa cuidados a plantas e animais.

COMPETÊNCIAS RAMO ESCOTEIRO:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Físico (8, 9, 10, 11): Mantenho limpo e arrumado o ambiente em que faço minhas coisas e cuido da minha higiene e apresentação social.

Área de Desenvolvimento Social (80, 81): Procuo fazer todos os dias uma boa ação e estou sempre disposto a participar de atividades de serviço ao próximo.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO SÊNIOR:

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (51, 53): Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo têm e atuou de forma solidária e fraterna sem esperar contribuição.

COMPETÊNCIA PARA O RAMO PIONEIRO:

DESCRIÇÃO

Desenvolvimento Intelectual (7, 8): Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimento e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

Desenvolvimento Social: (27) Contribuir para a preservação da vida por intermédio de práticas sustentáveis no trato do ambiente natural e da convivência harmônica com a natureza.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

APENAS 1% do lixo orgânico é reaproveitado no Brasil. CBN, 2019. Disponível em: <<https://cbn.globoradio.globo.com/media/audio/243607/apenas-1-do-lixo-organico-e-reaproveitado-no-brasi.htm>>. Acesso em: 10 fev. 2022.

ÁRVORE, Ser tecnológico. Facebook, 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/arvoresertecnologico/photos/a.501991869943424.1073741828.501466783329266/694799843995958/?type=3&theater>>. Acesso em: 10 fev. 2022.

ANEXOS:

O que é compostagem?

O lixo úmido é acondicionado em um sistema que utiliza a gravidade, tempo e organismo vivos para decompor a matéria orgânica. As composteiras podem ser de vários tipos e tamanho, podem ser caseiras, artesanais, industriais, e até mesmo eletrônicas, nesta atividade vamos ter como base o 9º artigo da lei escoteira o escoteiro é econômico e respeita o bem alheio, vamos ter a experiência do aprender fazendo na construção da nossa própria composteira, se liga na lista de materiais expostos no item 4 e no passo a passo abaixo.

Construção da composteira:

Material: Três baldes com tampa ou similar, procure em uma padaria, pizzaria restaurantes e mercados perto da sua casa esses locais utilizam manteiga e margarina em grandes quantidades, faça aquisição por compra ou doação. Essas composteiras podem ser de vários tipos e tamanho, podem ser caseiras, artesanais, industriais, e até mesmo eletrônicas.

Passo a passo:

1º passo: Fure a tampa de dois baldes, o do meio e o do fundo;

2º passo: Fure também o fundo do balde de cima e do balde do meio;

3º passo: Adapte uma torneira no balde do fundo ou no último balde. Lembre-se que o balde do fundo não deverá ser perfurado.

4º passo: Empilhe seus baldes.

Vídeos Sugestivo:

[\[Composteira barata para casa ou apartamento\]](#)

[\[Compostagem doméstica sem minhocas\]](#)

Imagem Explicativa:



ATIVIDADE 13: AMIGO DE 4 PATAS

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA: Todos.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: Social e Afetivo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Acesso à internet;
Canos e joelhos de pvc;
Parafusos;
Abraçadeiras;
Furadeira;
Garrafas PET;
Tesoura;
Cola de cano pvc;
Material de divulgação da campanha;
Material para armazenamento das doações.

LOCAL: Moradias próprias, sede da Unidade Escoteira Local, praças e Instituições parceiras (escolas, ONGs de cuidado animal, canis e gatis públicos e privados, entre outros).

DURAÇÃO: 1 a 2 semanas (planejamento e programação da atividade) e 3 horas (aplicação da atividade).

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA: 15 (Vida Terrestre - Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda) e 17 (Parcerias

e Meios de Implementação - Reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável).

INTRODUÇÃO:

A Organização Mundial da Saúde (OMS) estima que só no Brasil existam mais de 30 milhões de animais abandonados, entre 10 milhões de gatos e 20 milhões de cães. Em grandes cidades, a estimativa é de que para cada cinco humanos, um cachorro está abandonado. Essa situação acende ainda mais o alerta diante de uma nova realidade mundial, já que muitos pets têm sido abandonados, em diversos países, devido à pandemia do Coronavírus. Entretanto, é importante informar que cães e gatos não transmitem a Covid-19 para humanos, de acordo com informações da OMS que contrariam notícias falsas (fake news) em circulação. Os tipos de coronavírus que acometem cachorros e felinos não são transmissíveis aos humanos e não remetem ao Covid-19. Segundo a Organização Mundial de Saúde Animal, a propagação do vírus que causa a Covid-19 resulta apenas da transmissão entre seres humanos. Tendo isso em mente, o foco desta atividade será a realização de uma atividade voltada a auxiliar animais abandonados e instituições que trabalham em prol dessa temática, tendo em vista o aumento de abandono de animais no decorrer desta pandemia.

DESENVOLVIMENTO:

Os jovens devem realizar um levantamento juntamente com a matilha, patrulha, clã e chefia a respeito de ONGs, abrigos, associações, gatis e canis que fazem trabalhos voltados para cães e gatos abandonados em sua cidade, após identificar essas localidades ofereça uma parceria para realização de uma campanha

voluntária. Entre as possibilidades de atuar voluntariamente em uma organização que trabalhe com cuidado animal, para essa atividade oferecemos 4 possibilidades de envolvimento com a organização. Dentre elas:

CAMPANHA DE ARRECADAÇÃO:

Doações são essenciais no dia a dia de quem cuida de animais resgatados, pois permitem que o trabalho continue sendo realizado de maneira séria, correta, em prol da qualidade de vida dos animais. Tudo aquilo que um animal doméstico necessita, e muitas vezes estão sobrando em nossas casas, são de extrema importância para ajudar aqueles que realizam trabalho voluntário pelos animais: ração, potes de água e comida, caixas, jornais, remédios, cobertores velhos e casinhas. Promova com sua UEL uma campanha de arrecadações, faça um planejamento de divulgação para que possa alcançar doadores e parcerias como por exemplo: posts, lives em redes sociais, distribuição de panfletos e cartazes. Para todo o material doado, será necessário ter disponível um local seguro para poder ser armazenado, por exemplo a sede da UEL.

SUGESTÃO DE ARRECADAÇÃO:

Ração;
Produtos de limpeza;
Remédios;
Materiais específicos (casinhas, cobertores, brinquedos).

UM DIA DE TRABALHO VOLUNTÁRIO:

Promover juntamente com a instituição escolhida, um dia de visita com voluntários e a realização de tarefas, tais como:

mutirão de limpeza, socialização com os animais, palestras de conscientização.

CAMPANHA DE DOAÇÃO:

Muitas instituições de abrigos e resgates de animais, promovem eventos para campanhas de doação de animais que estão aptos para receberem um novo lar, você pode ajudar na elaboração e na organização de um evento, podendo também fazer um trabalho de divulgação em redes sociais conscientizando as pessoas da importância e da responsabilidade de uma adoção.

CONSTRUÇÃO DE BEBEDOURO E COMEDOURO SUSTENTÁVEL:

Aprender e confeccionar comedouros e bebedouros para animais em situação de rua, fazendo o uso de materiais recicláveis e de baixo custo, como o PVC, garrafas pet, etc. Após a confecção os bebedouros e comedouros devem ser distribuídos de forma estratégica viabilizando praças e parques onde muito da vezes tem bastante frequência de animais de rua, outros pontos bastante favoráveis são próximos a pequenos supermercados, agropecuárias, e possíveis residências de pessoas dispostas a colaborar, como, por exemplo, a reposição de ração e água. Segue como sugestão colocar junto ao comedouro uma plaquinha promovendo o nome da atividade e da UEL, destacando a importância, e como a população pode contribuir para o andamento desta ação.

EXEMPLO PVC:

Primeiramente, é importante achar um cano comprido de PVC de 60 cm e comprar, em seguida, dois “joelhos” de cada, um com a curvatura de 180 graus e um com uma curvatura menor. As

medidas de todos os canos anteriores são de 100 milímetros. A ideia é encaixar o joelho de 180 graus no cano comprido e depois encaixar o segundo ao joelho inicial, onde o animal colocará a boca para se alimentar. Todo o procedimento do encaixe deve ser feito com o auxílio da cola para que a estrutura não solte. O formato dos bebedouros segue o mesmo padrão, a ideia é encaixar um cano comprido de PVC de 80 cm em um joelho com a curvatura de 180 graus. Em seguida, um segundo joelho com a mesma curvatura deve ser encaixado no primeiro, onde o animal vai pôr a boca para se hidratar. Todos os canos, nesse caso, também tem 100 milímetros de diâmetro.

Após montar o bebedouro e o comedouro a ideia é utilizar uma furadeira para abrir a parede do local, na qual se quer colocar os recipientes. Depois disso, deve-se encaixar uma abraçadeira de metal no bebedouro e no comedouro e, assim, acomodar parafusos nas pontas dela e fixar a abraçadeira na parede em que foi furada. Dessa forma, os recipientes criados ficam fixos na parede.

IMAGEM: objeto feito com canos de PVC.

MODELOS E EXEMPLOS:

[\[Como fazer um comedouro pet para animais de rua\]](#)

[\[Como fazer bebedouro automático caseiro com garrafa pet\]](#)

[\[Comedouro pet automático\]](#)

[\[Como fazer bebedouro e comedouro automático para cães e gatos\]](#)

[\[Como fazer comedouro e bebedouro de cano pvc para seu pet\]](#)

OBS: É importante verificar com as ONG's sobre a entrega ou coleta das doações já que algumas organizações não compartilham seus endereços para não ocorrer o abandono e nem ameaças à integridade desses animais.

REFLEXÃO FINAL:

Esta ficha tem por finalidade fazer uma alusão ao 2º artigo da lei do lobinho "O lobinho pensa primeiro nos outros" e o 6º artigo da lei escoteira "O escoteiro é bom para os animais e as plantas" e mostra que nós escoteiros devemos nos importar com este problema que é tão comum no nosso dia a dia, mas que foi agravado bastante nesta pandemia. Tendo consciência disso e sabendo que o escoteiro se preocupa com os animais, vamos levantar algumas perguntas para serem refletidas e debatidas com os jovens. Entre elas:

Quais responsabilidades devemos ter antes de adotar um animal de estimação?

Qual a importância dos abrigos e ONGs que abrigam e protegem os animais abandonados?

Quais as consequências do abandono animal?

Por que há tantos milhões de animais vivendo nas ruas?

Por que a adoção é tão importante?

O que é adoção responsável?

Como conscientizar a população à nossa volta?



ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO LOBINHO

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (15): Compartilhar o que é seu com os outros e colaborar com ações de ajuda ao próximo.

Área de Desenvolvimento Afetivo (21): Compreende e participa da economia de água e de energia elétrica, reconhece a importância da coleta seletiva do lixo e dispensa cuidados a plantas e animais.

Área de Desenvolvimento Afetivo (13): Convive bem com pessoas de ambos os sexos, de todas as raças e situações financeiras. Está sempre disposto (a) a ajudar os outros, procurando oportunidades para contribuir com quem necessita

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO ESCOTEIRO

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (70): Participar ativamente de uma mobilização para minimizar algum problema social.

Área de Desenvolvimento Social (76): Participar das decisões que toma seu Conselho de Patrulha, contribuindo com ideias, votando e assumindo responsabilidades em distintas tarefas, atividades e projetos.

Área de Desenvolvimento Social (80): Realizar boas ações individuais e participar de boas ações coletivas com sua patrulha ou tropa.

Área de Desenvolvimento Social (81): Participar de um MUTCOM.

Área de Desenvolvimento Social (92): Participar de uma atividade da sua patrulha e/ou tropa em que se promova a paz e compreensão entre as pessoas.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO SÊNIOR

DESCRIÇÃO

Área de desenvolvimento Afetivo (51): Identificar as principais organizações sociais e de serviço comunitário de sua cidade com as quais possa colaborar.

Área de Desenvolvimento Afetivo (52): Participar ativamente das campanhas de serviço e de desenvolvimento comunitário organizadas pelo seu Grupo Escoteiro, pelo Distrito ou pela Região.

Área de Desenvolvimento Afetivo (53): Participar ativamente de pelo menos uma atividade de cunho comunitário desenvolvida pela sua patrulha.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO PIONEIRO

DESCRIÇÃO

Área de Desenvolvimento Afetivo (12): Construir sua felicidade pessoal no amor, servindo desinteressadamente ao próximo.

Área de Desenvolvimento Social (16): Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

LACERDA, Viviane. Mesmo sem transmitir o coronavírus, cães e gatos têm sido alvo de abandono, SEMA, 2020. Disponível em: <<http://www.meioambiente.mg.gov.br/noticias/4135-mesmo-sem-transmitir-o-coronavirus-caes-e-gatos-tem-sido-alvo-de-abandono>>. Acesso em: 25 jan. 2022.

COMO posso ajudar ONGs e protetores de animais, Fernanda Moreno, 2020. Disponível em: <<https://vereadorafernandamoreno.com.br/como-posso-ajudar-ongs-e-protetores-de-animais/>>. Acesso em: 24 jan. 2022.

2º ATIVIDADE NACIONAL DE RADIOESCOTISMO EM ECHOLINK E DMR

3 de setembro de 2022

OBJETIVO:

O Objetivo é apresentar o Echolink e DMR e fazer com que os Jovens e adultos tomem conhecimento dessas Ferramentas de Comunicações nas atividades de Radioescotismo.

DATA

3 de setembro de 2021

Início: sábado às 09hs de Brasília (PT2)

Encerramento: sábado às 17hs de Brasília (PT2)

LOCAL

descentralizado, por distrito ou por unidade escoteira local.

PÚBLICO ALVO

lobinhos e lobinhas, escoteiros e escoteiras, sêniores e guias, pioneiros e pioneiras, radioamadores, licenciados do serviço rádio do cidadão e comunidade em geral.

INVESTIMENTO DO PARTICIPANTE

nenhum investimento no nível nacional, mas podendo haver conforme a organização local.



AUTORIZAÇÕES

atividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser feitos com Autorizações de Pais e da Diretoria da UEL. Sempre com enfoque na Proteção Infanto-Juvenil.

As atividades propostas serão divulgadas pela Equipe Nacional de Radioescotismo

CERTIFICADOS

As Unidades Escoteiras Locais que participarem desta atividade receberão Certificados de Participação através do PAXTU, enquanto jovens e adultos registrados receberão certificados individuais, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente;

Certificados para radioamadores, licenciados do serviço Rádio do Cidadão e participantes externos serão emitidas a partir de um formulário eletrônico.

IMPORTANTE

Usar as Hashtags: @atividadeELKDMR @radioescotismobr para divulgação nas mídias sociais, sempre marcando o perfil dos Escoteiros do Brasil;



DIA MUNDIAL DA LIMPEZA

17 DE SETEMBRO de 2022 - O Dia Mundial da Limpeza (World Cleanup Day) é a maior ação cívica do mundo! Em 2019, 20 milhões de pessoas em 180 países e territórios se uniram para o 2º Dia Mundial da Limpeza. No Brasil tivemos a participação de 300 mil voluntários em mais de 1200 cidades. Em decorrência da pandemia, o Dia Mundial da Limpeza de 2021 aconteceu com a realização de ações internas em casa, onde cuidamos do nosso quadrado para cuidar do nosso planeta.

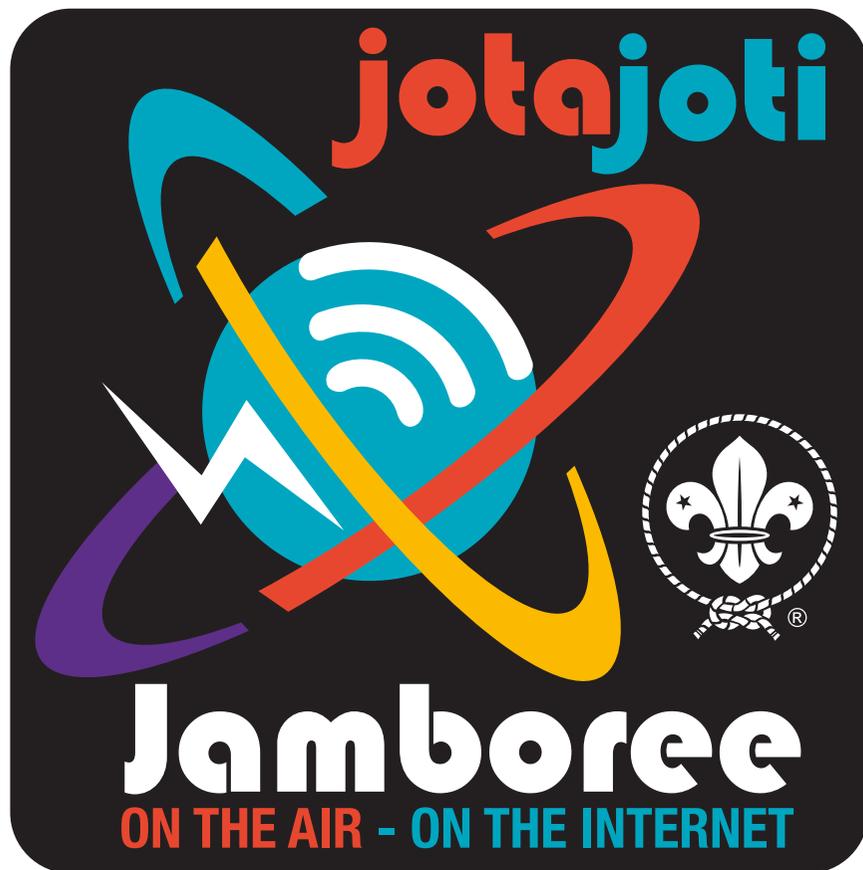
AÇÕES E ATIVIDADES PROPOSTAS:

- LIMPEZA AMBIENTAL: Limpeza para eliminação do foco de dengue; Limpeza de resíduos (separação para reciclagem); Separação de óleo de cozinha e resíduos eletrônicos; Drive Thrus Ambientais.
- LIMPEZA SOLIDÁRIA: Separar o que não tem mais serventia para você e doar para alguém que precise.
- LIMPEZA DIGITAL Limpar seus dispositivos, e-mails e arquivos desnecessários para diminuição da emissão de CO2.
- LIMPEZA MENTAL: Meditação, prática de esporte, música, dança, yoga, leitura, práticas espiritualistas, dentre outros.
- PROGRAMAÇÃO DE LIVES
- Mutirões de Limpeza
- Recolhimento e destinação de resíduos recicláveis.

O Instituto Limpa Brasil – Let's do it! é uma organização sem fins lucrativos, que tem a missão de sensibilizar, mobilizar, convocar, ferramentalizar e engajar a sociedade para a realização de boas práticas cidadãs sustentáveis, podendo por meio destas refletirem sobre sua responsabilidade quanto ao cuidado e a preservação do meio ambiente e de toda a vida, acreditando na ética inclusiva, solidariedade, cultura de paz, cooperativismo e colaborativismo.

Em 2010, trouxemos para o Brasil a iniciativa mundial Let's do it!, maior movimento de mobilização mundial em defesa do descarte adequado de resíduos que já atraiu mais de 20 milhões de voluntários em ações de limpeza em mais de 180 países.

[\[Mais informações\]](#)



65°JOTA / 26° JOTI

O JOTA/JOTI no Brasil é uma grande atividade composta por um único programa de atividades: Interação por rádio e interação via internet por meio de várias atividades organizada pelos Escoteiros do Brasil. O programa de atividades é montado visando a participação de jovens dos quatro ramos que estão registrados no ano corrente. As atividades do JOTA (Jamboree on the Air) e do JOTI (Jamboree on the Internet) ocorrem mais uma vez de forma integradas, seguindo os padrões de atividades do JOTA/JOTI em todo o mundo a cada ano, e sempre realizado no terceiro final de semana de outubro. O programa do JOTA/JOTI consiste tanto de atividades sugeridas em nível mundial e a gincana elaborada pela equipe nacional de coordenação da atividade do JOTA/JOTI no Brasil.

INSCRIÇÕES

As inscrições devem ser feitas pelo escotista responsável pela equipe no Pactu Administrativo, criando uma atividade em atividades fora da sede com o tipo JOTA/JOTI, respeitando as datas indicadas nos manuais da atividade que serão publicados no decorrer do ano.

DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES

O programa do JOTA além das atividades do programa da mundial que foram adaptadas, também terão algumas atividades que serão propostas para serem executadas utilizando seus conhecimentos de radioamadorismo.

O programa do JOTI consiste nas atividades da gincana que serão disponibilizadas por meio da plataforma da atividade. Todas as atividades serão pensadas nos devidos protocolos, fazendo com

que os membros da equipe possam desenvolver as atividades estando na sede de seu grupo escoteiro ou em qualquer outro lugar.

O JOTA/JOTI Chat será feito pelo Discord durante todo o evento. O credenciamento no Discord será aberto juntamente com as inscrições. Recomendamos que os escotistas orientem os jovens a fazer o credenciamento no Discord logo após ser feita a inscrição no Paxtu administrativo.

DATA: 14 A 16 DE OUTUBRO DE 2022

DÚVIDAS E ESCLARECIMENTOS

A plataforma da atividade tem disponível um canal de suporte para ajudar os participantes a esclarecer dúvidas. Até a liberação da plataforma, as dúvidas devem ser encaminhadas para as redes sociais da atividade (Instagram e Facebook).

INFORMAÇÕES IMPORTANTES

A partir de agora, fique sempre ligado em nosso site institucional e também em nossas redes sociais. Todas as informações serão publicadas nestes canais.



29º ELO NACIONAL

Algumas Regiões Escoteiras no Brasil, sentindo as dificuldades para realizar um grande acampamento, resolveram propor a realização de acampamentos simultâneos em diversos pontos, valorizando a fraternidade escoteira “à distância”.

A iniciativa pioneira foi no Rio Grande do Sul e durante dois anos foram realizados os ELOs, como sigla de “Escoteiros Locais em Operação”. A partir de 1978 começaram a ser realizados os ELOs Nacionais buscando-se inicialmente concentrar numa única data, no terceiro fim-de-semana de agosto, tendo a primeira experiência nacional resultando em 47 acampamentos interdistritais, com os mais de 4 mil escoteiros e seniores usando o mesmo distintivo e a mesma programação.

Em 1979 a data foi transferida para os dias 21 a 23 de setembro e, pela primeira vez, os lobinhos puderam participar no domingo. Tendo em vista o cancelamento do Jamboree Mundial do Irã, o tema foi o “Join-Jamboree” proposto pela Organização Mundial. Foi a maior atividade escoteira realizada naquele ano na América Latina, reunindo 9.000 participantes, em 62 acampamentos Interdistritais.

Novamente em agosto, em 1980 o 3º ELO Nacional foi realizado de forma internacional sob a denominação de “Campamentos en Cadena”. Várias Associações Escoteiras do continente participaram da atividade, que foi um grande sucesso. De 18 a 20 de setembro de 1981, tendo como tema central a cultura indígena, o 4º ELO Nacional foi promovido em 60 locais distintos, com 15.000

participantes. Em 1982 o 5º ELO Nacional, novamente em agosto, teve como tema “Relembrando Brownsea”, comemorando os 75 anos do Escotismo e 125 anos de B-P, com uma programação lembrando o 1º Acampamento.

Ao mesmo tempo em que se realizava o 15º Jamboree Mundial no Canadá, em Alberta, junto às montanhas rochosas, em julho de 1983 foi realizado o 6º ELO Nacional, com a presença de mais de uma centena de Grupos Escoteiros. De 17 a 19 de agosto de 1984 realizou-se o 7º ELO Nacional, também constituído como o 2º “Campamento em Cadena”, comemorando os 75 anos do Escotismo no continente americano. Mais de 30 mil pessoas, acampadas em mais de 200 cidades de 1º a 3 de novembro de 1985, homenagearam o “Ano Internacional de Juventude”, na 8ª edição do ELO Nacional e num acampamento internacional, reunindo as Associações Escoteiras do Cone Sul com a da Bolívia.

Em novembro de 1986 o 9º ELO Nacional homenageou a “Paz Mundial”, propiciando atividades comunitárias extremamente ricas, em mais de uma centena de acampamentos Interdistritais de Integração. O 10º ELO Nacional aconteceu com a realização simultânea na Argentina, Chile, Uruguai, Paraguai e Bolívia, em 1987, constituindo-se no 3º “Campamento em Cadena”, e teve em todos os países o mesmo distintivo, com o tema homenageando os 80 anos do Acampamento de Brownsea.

Constatando-se uma dificuldade de escolha de datas em épocas de menor chuva, face ao tamanho do país, o 11º ELO Nacional, em 1988 foi pela primeira vez realizado com duas datas alternativas com o tema “Conhecendo outras Organizações Juvenis”. Mais de

15 mil associados participaram, em 1989, do 12º ELO Nacional, que enfatizou no seu programa a sustentabilidade, ou seja, atividades de valorização do meio ambiente.

Homenageando os 490 anos do descobrimento do Brasil, o 13º ELO Nacional, em 1990, teve a participação de mais de 20 mil associados.

O tema “Junto à Comunidade” destacava o distintivo do 14º ELO Nacional, em 1991, com intensas atividades comunitárias. Os ELOs passaram a ser realizados a cada dois anos, e assim o 15º ELO Nacional foi realizado em 1993, com o tema “Uma Cadeia em Expansão” reforçando o crescimento interno dos Grupos Escoteiros com atividades envolvendo jovens não integrantes do Movimento Escoteiro. Em 1995, o 16º ELO Nacional comemorou os 50 Anos da ONU, com o tema “50 anos pela paz”.

O 17º ELO Nacional, em 1997, comemorou os 90 anos do Acampamento de Brownsea, e seu programa lembrou o primeiro acampamento escoteiro. Em 1999 foi realizado o 18º ELO Nacional, abordando na programação “As Grandes Navegações Portuguesas e o Descobrimento do Brasil”.

O 19º ELO Nacional, em outubro de 2001, foi realizada com o tema “Somos Todos Irmãos”. O ELO Nacional de 2003 foi o 20º, e comemorou os 25 anos de Elo Nacional, oferecendo em seu programa um pouco da história deste evento que já se tornava tradicional. Em 2005, no 21º ELO Nacional, o programa celebrou o escritor Julio Verne, no ano do centenário de sua morte. O 22º

ELO Nacional aconteceu em 2007, e teve como tema Centenário para Todos, comemorando o Centenário do Movimento Escoteiro e do primeiro acampamento, em Brownsea. 2009 foi o ano em que os Escoteiros do Brasil adotaram o tema Escotismo é Inclusão, e o 23º ELO Nacional versou justamente sobre esse conteúdo. Como o ano de 2011 foi o de realização do Jamboree Mundial da Suécia, o 24º ELO Nacional usou o mesmo tema daquele evento, que foi “Simplesmente Escotismo”, com algumas atividades baseadas no programa do Jamboree.

Em 2013 realizou-se o 25º ELO Nacional, com o tema Água: O mundo que queremos, unindo os escoteiros à uma preocupação mundial. O 26º ELO Nacional foi realizado em 2015, mesmo ano do 23º Jamboree Mundial, no Japão, e utilizou o mesmo tema do evento mundial: Espírito de União.

O 27º ELO segue o tema anual 2017 dos Escoteiros do Brasil, com o tema Desenvolvimento Sustentável, incorporando os 17 objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU.

No ano de 2019, foi realizado o 28º ELO Nacional, no mesmo ano em que se realizou o 24º Jamboree Mundial Escoteiro, nos Estados Unidos, sob o tema “Descobrir um Novo Mundo. Tal como em um Jamboree Mundial o ELO Nacional também é uma espécie de viagem por um universo mais amplo, onde, como o tema do Jamboree Mundial sugere, é possível conviver diferenças de culturas, aventuras inesquecíveis, novos amigos, muitas emoções, histórias incríveis e muito mais.

Para o 29º ELO Nacional, foi construído uma programação repleta de atividades, que se baseiam no tema anual de 2021 dos Escoteiros do Brasil – “TRANSFORMAR PARA CRESCER”, porém, como estamos passando por um período de pandemia da COVID-19, todos os cuidados devem ser tomados para a realização de atividades (principalmente acampamentos).

Pensando nisso, a programação do 29º ELO Nacional foi divulgada e está disponível no site dos Escoteiros do Brasil em [\[link\]](#).



Mensageiros da Paz

O MENSAGEIROS DA PAZ

Uma iniciativa da Organização Mundial do Movimento Escoteiro cujo principal intuito é o de inspirar jovens escoteiros em todo o mundo a trabalharem por suas comunidades, impactando-as positivamente, em prol da Paz. O conceito de paz, nesse contexto, se compara a três diferentes dimensões baseadas nos princípios fundamentais do Escotismo definidos por nosso fundador Baden-Powell:

A DIMENSÃO DA PAZ PESSOAL:

- Harmonia, justiça E equidade. Crescimento e desenvolvimento pessoal por meio do serviço ao próximo;

A DIMENSÃO DE COMUNIDADE:

- a paz como oposição à hostilidade, à violência e ao conflito nas comunidades;

A DIMENSÃO GLOBAL:

- o bem-estar comum, o bem-estar social e as relações com os demais e com o mundo.

Abaixo seis passos simples para entrar para a Rede Mundial dos Mensageiros da Paz!

Desenvolva seus projetos e construa conosco um mundo melhor:

- 1 - IDENTIFIQUE O PROBLEMA! Faça uma lista identificando as diferentes necessidades de sua comunidade!
- 2 - ESCOLHA A MELHOR ÁREA PARA ATUAÇÃO! Pense nas razões

pela qual é uma necessidade importante e se é possível atuar de maneira adequada considerando a nossa realidade atual!

3 - QUAL O PLANO? Desenhe um plano de ação considerando as diferentes fases de seu projeto: planejamento, preparação e execução!

4 - COLOQUE SEU PLANO EM AÇÃO! Implemente o projeto com o apoio de sua comunidade!

5 - O QUE ACONTECEU? O QUE VEM A SEGUIR? Avalie seu projeto durante e ao final, para saber quais pontos melhorar e para ter ideias novas para futuros projetos!

6 - COMPARTILHE E INSPIRE! Compartilhe seu projeto na plataforma Scout.org para inspirar outros escoteiros a realizarem projetos como o seu! Também compartilhe o relatório do que foi feito através do Paxtu para conquistar seu distintivo Mensageiros da Paz!

INICIATIVAS QUE INSPIRAM

Os tempos difíceis em que vivemos não possuem somente coisas más, trazem também o benefício de nos proporcionar diariamente a chance de sermos pessoas melhores. Homens e mulheres podem se transformar em verdadeiros heróis e impactar de forma positiva a vida de pessoas a sua volta, demonstrando carinho, afeto e amor de muitas formas diferentes.

Neste momento de combate ao novo Corona vírus, a solidariedade se tornou uma das principais armas contra a pandemia. Distribuição de alimentos, doação de produtos de higiene pessoal e consultas gratuitas são algumas das ações solidárias que se espalham pelo país.

QUANTAS VEZES DISSEMOS QUE, JUNTOS, PODEMOS FAZER A DIFERENÇA?

Essa frase não é apenas retórica, ela reflete o momento que estamos vivendo enquanto sociedade. Mais do que nunca, é muito importante todos seguirmos na mesma direção, a da solidariedade coletiva, para que possamos atravessar essa crise da melhor forma possível. E juntos!

MÃOS QUE CONTRIBUEM

É uma iniciativa de arrecadação de doativos para serem doados a Instituições que precisam. O projeto teve início em junho de 2017 e em todos os anos são desenvolvidas iniciativas baseadas nos objetivos do projeto e conforme levantamento de necessidades da comunidade. [\[Link\]](#)

PROTEÇÃO

É uma iniciativa de confecção e distribuição de máscaras de tecido e álcool gel para pessoas em situação de rua e vulnerabilidade social. [\[Link\]](#)

VISANDO A SAÚDE

Tem objetivo principal a arrecadação de recursos financeiros para compra de insumos, confecção e distribuição de viseiras (máscaras do tipo face shield) para profissionais da área de saúde. [\[Link\]](#)

BISCOITINHO DO BEM

Tem como objetivo principal a arrecadação de recursos humanos e financeiros para confecção e distribuição de biscoitos aos profissionais da área de saúde que trabalham na linha de frente no combate ao Covid-19.

DISTRIBUINDO ACALANTO

Tem como objetivo, levar aos profissionais da área de saúde um alento, pelos serviços prestados a comunidade em tempos de pandemia do Covid-19, através de cartas, desenhos e orações. [\[Link\]](#)

“... SE NÃO TIVER AMOR ...” – AMOR NÃO É SOMENTE UM SENTIMENTO, SÃO ATITUDES

Tem como objetivo a mudança de hábitos perante a sociedade através do serviço comunitário, ajudando os profissionais da área de saúde na aquisição de máscaras de proteção.

[\[Link\]](#)

Você também pode criar suas próprias ações e compartilhar conosco essa experiência: mensageirosdapaz@escoteiros.org.br



He
For
She

Eles
por
Elas

INSÍGNIA HEFORSHE (ELESPORELAS)

O Movimento Escoteiro, desde a sua fundação, em 1907, e durante seu desenvolvimento através dos anos, não foi sempre um espaço com oportunidades iguais na perspectiva de gênero. Em 1910 as mulheres e meninas começaram a demonstrar interesse em serem escoteiras, então nesta época foi criado o Movimento Bandeirante, que era exclusivo para meninas, ao passo, que o escotismo era exclusivo para meninos. Na década de 1970 iniciou-se, a nível mundial, o debate sobre a coeducação mista, isto é, ambos os movimentos, escoteiro e bandeirante, serem abertos tanto para mulheres como homens.

Então no período de 1979 a 1985 os Escoteiros do Brasil implantaram o projeto de coeducação no escotismo brasileiro, com o objetivo de abertura para as mulheres dentro do Movimento Escoteiro, e para os homens no Movimento Bandeirante. Gradualmente os grupos escoteiros passaram a ter seções mistas, entendendo a importância dessa coeducação para crescimento e desenvolvimento dos jovens. E desde então, cerca de 40 anos após o início desse processo, que gerou - e ainda gera - diversas dificuldades no que diz respeito à igualdade de gênero no ambiente escoteiro, podemos atualmente contar com um grande avanço das mulheres no Movimento Escoteiro nos últimos 10 anos, ao compasso do crescimento dos associados dos Escoteiros do Brasil.

Em 2008 as mulheres eram 33% dos associados, já hoje representam 40% da instituição. Devido os avanços dessa temática, com a transcendência da igualdade de gênero e o empoderamento

feminino dentro do Movimento Escoteiro, esta diferenciação tende a diminuir de forma mais célere.

Neste contexto, a Insígnia ElesPorElas - HeForShe, desenvolvida pela Equipe Nacional de Diversidades e em parceria com a ONU Mulheres Brasil, tem como proposta principal fomentar a discussão e conscientização a respeito desse tema. Para colaborarmos na construção de um mundo melhor, acreditamos que o assunto da igualdade de gênero e empoderamento feminino, transversalmente com todas as áreas das diversidades, deve ser mais frequente entre os associados e as associadas, com a promoção de espaços de conversa, capacitação, rodas de debate, aplicação de dinâmicas, dentre várias outras atividades possíveis.

O objetivo dessa insígnia, portanto, é esse: oportunizar discussões saudáveis sobre igualdade de gênero, sobre a importância do movimento ElesPorElas - HeForShe e sobre a tomada de atitudes e ações necessárias para diminuir cada vez mais (acabar com) as desigualdades existentes.

Para conquistar a insígnia, cada jovem deverá cumprir as etapas propostas para a sua faixa etária, como descrito a seguir.

	ETAPA 1	ETAPA 2	ETAPA 3
Ramo Lobinho			
Ramo Escoteiro			
Ramo Sênior			
Ramo Pioneiro			

A conquista da insígnia tem caráter individual; portanto, cada jovem deverá ter um formulário individual preenchido, que deverá ser encaminhado pelo ou pela escotista responsável para validação pela Equipe Nacional de Diversidades.

ETAPA I: SABER POR QUE AGIR

O principal objetivo dessa etapa é que o ou a jovem entenda que existem desigualdades de gênero na sociedade brasileira e as formas como elas se manifestam. A partir dessa conscientização inicial, estará apto ou apta a entender por que as desigualdades são prejudiciais e, portanto, a importância de nos engajarmos para diminuí-las e eliminá-las.

Pré-requisito para cumprir a etapa: o ou a jovem deve participar de, pelo menos, 2 (duas) dinâmicas que abordam o assunto da igualdade de gênero, mostrando-se ativo na discussão (quando houver) e mantendo uma atitude de respeito.

Dentre as sugestões de dinâmicas para o cumprimento dessa etapa, estão as atividades propostas no [\[Kit de Ação ElesPorElas - HeForShe\]](#) e as fichas de atividade elaboradas e disponibilizadas pela Equipe Nacional de Diversidades. As atividades poderão ser aplicadas por qualquer pessoa (adulto, jovem ou profissional de fora do Movimento Escoteiro) que esteja apta para tal. Em caso de dúvida e/ou necessidade, entrar em contato com a equipe através do e-mail: diversidades@escoteiros.org.br

ETAPA II: FAZER O COMPROMISSO

Uma vez consciente dos benefícios promovidos pela igualdade de gênero, é necessário comprometer-se com essa discussão e com o movimento ElesPorElas - HeForShe.

Pré-requisito para cumprir a etapa: o ou a jovem deve demonstrar que está engajada com a campanha ao assinar o compromisso ElesPorElas - HeForShe.

Escoteiras e escoteiros podem se comprometer on-line e gratuitamente pelo [\[link\]](#). O compromisso também pode ser feito preenchendo a Folha de Comprometimento (disponível no Kit de Ação ElesPorElas - HeForShe) e enviando-a ao ElesPorElas - HeForShe através do e-mail HeForShe@unwomen.org

ETAPA III: PLANEJAR SEU PRÓXIMO PASSO

Depois de conscientizar-se e de engajar-se na caminhada pela igualdade de gênero, o ou a jovem deve tomar atitudes para mobilizar pessoas e divulgar a campanha ElesPorElas - HeForShe, agindo em sua Unidade Escoteira Local e/ou em sua comunidade.

PRÉ-REQUISITO PARA CUMPRIR A ETAPA:

- organizar e executar pelo menos um Plano de Ação a respeito da igualdade de gênero, publicando na internet um pequeno relato da - ação com as hashtags #ElesPorElas e #HeForShe.

No Kit de Ação ElesPorElas - HeForShe damos algumas sugestões de Plano de Ação, dentre elas a organização de uma campanha de conscientização, de um workshop ou de um vídeo defendendo a igualdade de gênero. Lembre-se que a ação deverá ter como principal objetivo a divulgação dos benefícios da igualdade de gênero e do movimento ElesPorElas - HeForShe.

Após concluir as etapas necessárias de acordo com os requisitos para cada ramo, o ou a escotista responsável por cada jovem deverá enviar o Formulário de Conclusão da Insígnia DENTRO DO PAXTU (conforme as orientações da página 15 em diante, do Documento Base). E em caso de dúvidas, enviar e-mail para diversidades@escoteiros.org.br.

Todas as iniciativas devem ser incluídas no PAXTU em atividades fora de sede com o tipo: Insígnia HeForShe, após aprovado no sistema os responsáveis poderão efetuar a compra das insígnias, bem como efetuar o download do certificado.

[\[Acesso o documento-base para mais detalhes\]](#)



ESCOTEIROS DO MUNDO

O programa Escoteiros do Mundo desafia jovens de 15 a 21 anos incompletos a pensarem em como solucionar questões globais agindo em sua comunidade. O reconhecimento se dá aos jovens que idealizam e realizam seus projetos de trabalho voluntário. Nos tempos atuais, precisamos ficar em casa para diminuir as chances de contágio de COVID19, mas ainda assim diversas pessoas e instituições continuam precisando de auxílio. Por estarmos acostumados a ajudar estando fisicamente presente não pensamos na possibilidade de fazer projetos virtuais, mas saiba que eles são possíveis sim e que você pode começar o seu hoje mesmo.

COMO FAZER UM PROJETO ONLINE

- 1 - Leia o documento sobre o programa Escoteiros do Mundo para entender cada etapa e os requisitos que seu projeto precisa ter. (escoteiros.org.br)
- 2 - Identifique as necessidades da sua comunidade. Você pode mandar mensagem para vizinhos ou mesmo perguntar no grupo de facebook do seu bairro.
- 3 - Identificados os problemas, pense em como solucionar sem sair de casa ou saindo de casa o menos possível para isso. Você pode convidar mais pessoas para colaborarem com sua ideia.
- 4 - Converse com sua tropa ou clã e comece o planejamento. Envie um e-mail para a equipe nacional (escoteirosdomundo@escoteiros.org.br) para contar a sua ideia.
- 5 - Coloque sua ideia em ação.
- 6 - Escreva um relatório contando sobre como foi seu projeto, quais foram suas dificuldades e aprendizados. Quando finalizar peça para

o escotista responsável enviar via paxtu.

7 - Comemore, você concluiu seu projeto e ajudou a deixar o mundo melhor.

UM EXEMPLO PARA TE INSPIRAR E INCENTIVAR A REALIZAR UM PROJETO ESCOTEIROS DO MUNDO VIRTUAL:

COMUNIDADE ALERTA

O objetivo do projeto foi a elaboração de website que facilitasse o acesso às informações de saúde das suas cidades. O site conta com informações de quais médicos e especialistas atendem em quais postos de saúde, vacinas disponíveis, campanhas de vacinação, endereço e contato de cada unidade.

[\[Link\]](#)

Esse projeto desenvolvido por: Gabriel Laureth Philippi - sênior – SC / Victoria de Paula Paschoal - guia – RJ

PROJETOS NÃO ESCOTEIROS QUE ESTÃO ACONTECENDO PARA TE INSPIRAR:

[\[Menino de 11 anos vende pavê para comprar cestas básicas e doar aos moradores da Cidade de Deus.\]](#)

[\[Menina de 11 anos cria uma campanha de arrecadação de alimentos e cestas básicas.\]](#)



O QUE É A EDUCAÇÃO PARA GENTILEZA E GENEROSIDADE?

É a primeira plataforma brasileira de educação com base nos 7 Princípios da Educação para Gentileza, Generosidade, Solidariedade, Sustentabilidade, Diversidade, Respeito e Cidadania. Surgiu no final de 2019 como a versão para crianças do Dia de Doar, evento que celebra a cultura de doação no Brasil. Com a adesão das escolas e famílias, a plataforma começou 2020 expandindo sua atuação de um só dia para todos os dias.

QUAL A PROPOSTA?

Ao oferecer soluções para as escolas (metodologia e planos de aula), as famílias (aulas práticas com vídeos, leituras e exercícios), a sociedade (estudos e pesquisas inéditos com crianças e jovens) e as empresas/organizações (material de desenvolvimento humano para programas de trainees e treinamentos), a proposta é desenvolver as competências sociotransformacionais das pessoas, aquelas que despertam a consciência social e levam a transformação social para a prática.

DETALHAMENTO DA ATIVIDADE

- Período: até 30/11/2022 - As atividades do Educação para Gentileza e Generosidade deverão acontecer até esta data;
- Local: descentralizado - por Distrito, Unidade Escoteira Local ou Seção;
- Público Alvo: Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro e adultos convidando seus amigos e familiares, seguindo os devidos protocolos.
- Investimento do participante: conforme a organização local.

- Autorizações: atividades escoteiras realizados fora da sede e do horário de reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitos com Autorizações de Pais e do representante dela.

O QUE SÃO OS 7PEEG'S?

Os 7PEEG'S são Princípios da Educação para Gentileza, Generosidade, Solidariedade, Sustentabilidade, Diversidade, Respeito e Cidadania conduzidos por meio de atividades que oferecem vivências transformadoras para os jovens. Através das reflexões, abertura de diálogos e práticas, os jovens poderão caminhar pelas propostas até que conquistem cada um dos princípios.

CONQUISTAS DAS 7PEEG'S

Ao concluir cada atividade proposta, os jovens podem receber o distintivo do princípio concluído, que permite o reconhecimento do contato com o tema e a aplicação prática com uma vivência pessoal e em grupo de cada princípio separadamente. Ao passar por todas as atividades com base nos 7PEEG (Princípios da Educação para Gentileza, Generosidade, Solidariedade, Sustentabilidade, Diversidade, Respeito e Cidadania), os jovens terão completado o conjunto de atividades de todos os princípios de forma integrada.

REGISTRO DA ATIVIDADE

O registro reúne informações que revelam o desenvolvimento da ação proposta, pode ser realizado individualmente como por exemplo um diário, ou de forma coletiva, como nos livros de registros da sua seção ou das patrulhas. Também pode ser feito um mural, físico ou digital, por meio de fotos e escritos, é possível refletir sobre as estratégias e realizar avaliações.

É importante que encontrem o próprio estilo de fazer esse registro.

ROTEIRO DA EDUCAÇÃO PARA GENTILEZA E GENEROSIDADE

ATIVIDADES-PREMISSAS PARA PRATICAR OS 7PEEG

A estrutura da proposta está apresentada em dois blocos de atividade. A primeira etapa (Capacitação Sociotransformacional) tem como objetivo a auto reflexão, proporcionando aos jovens a experiência de compreender ainda melhor sobre o tema. O segundo bloco de atividades apresenta as propostas separadas por princípios (7PEEG), e que podem ser aplicadas na ordem que acharem melhor.

VAMOS PARA A PRÁTICA?

1-Capacitação Sociotransformacional

Reflexão: "Saber qual a nossa missão neste planeta é o maior de todos os desafios."

OLHAR PARA DENTRO: CONSCIENTIZAÇÃO INDIVIDUAL

Autoconhecimento

Potencialidades

Reflexão: "Reconhecer os valores das pessoas ao redor é conhecer os nossos próprios valores."

OLHAR PARA O OUTRO: PERCEPÇÃO SOLIDÁRIA

Senso empático

Escuta ativa

Reflexão: "Quando juntamos intenções e forças, temos o poder de mudar o mundo."

OLHAR PARA O MUNDO: ATUAÇÃO COLETIVA

Inteligência coletiva

Redes e trocas

ATIVIDADES PARA CAPACITAÇÃO SOCIOTRANSFORMACIONAL

FORMAÇÃO DE REQUISITOS BÁSICOS

1. Bolhas dos Desejos para um Mundo Melhor

Pequenas ou gigantes, únicas ou múltiplas, as bolinhas de sabão são sempre uma boa surpresa de ser ver (existem tratados científicos para explicar como o processo acontece) e muito fáceis de se fazer: água, sabão e sopro! Nossa proposta é, junto com bolinhas de sabão, soprar desejos de um mundo melhor. Quanto mais bolinhas de sabão no ar, mais crianças e jovens fazendo esta iniciativa circular.

Quais os seus desejos?

Com que mundo você quer sonhar?

OBJETIVOS:

Acreditar em um mundo melhor; acreditar em pessoas felizes; acreditar no amor requer disposição.

Compreender que a escolha individual é anterior à mudança coletiva;

Antes mesmo de se desejar algo, é fundamental acreditar na força do pensamento para a concretização de qualquer sonho ou desejo.

RAMO: Lobinho

MATERIAIS:

Folhas de papel e canetas ou lápis de cor;

Líquido para bolha de sabão, potes e/ou bacias, canudos e barbantes.

AMBIENTE: Presencial ou virtual

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

OFICINA DE BOLHAS DE SABÃO

Faça uma oficina de bolhas de sabão artesanais. Utilize os potes para bolhas sopradas com canudos ou bacias para bolhas grandes feitas com barbante e movimento. Além dos materiais citados, testem vários tipos de sabão para ver a densidade e a textura das bolinhas, assim como diversos tipos de materiais (reciclagem) para usar de bolhador/soprador. Feito isso, peça para que cada jovem pense, ao produzir as bolhas, em cada uma representando um desejo para um mundo melhor, o mundo com o qual ele sonha.

Utilize um quadro ou folhas de papel conforme o modelo para registrar os sonhos dos jovens. [\[Link\]](#)

RAMO: Lobinho/ Escoteiro / Sênior / Pioneiro

MATERIAIS:

Folhas de papel e canetas ou lápis de cor;

Bexiga, Líquido para bolha de sabão, potes e/ou bacias, canudos e barbantes.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Bolhas que Flutuam com Eletricidade

1. Cada jovem enche e fecha a sua própria bexiga. Em seguida

esfrega a bexiga no cabelo para carregar com elétrons.

2. Cada jovem deverá pensar em um desejo para um mundo melhor e soprar as bolhas de sabão. Assim que a bolha estiver no ar, apenas aproximando a bexiga carregada de elétrons, o jovem consegue controlar a bolha mais tempo no ar.

A ideia central é trazer a ideia de que os sonhos podem se tornar realidade quando trabalhamos para mantê-los vivos, no ar.

SUGESTÃO: Desafiar que os jovens controlem a bolha de sabão por um percurso sem que deixem a bolha de sabão cair ou estourar utilizando apenas a bexiga.

REFERÊNCIA:

[\[Vídeo\]](#)

2. MAPA DO CORAÇÃO PARTIDO

O que faz você ficar feliz? O que faz você ficar triste? É muito importante conhecer aquilo que motiva cada um de nós, antes de sair por aí querendo mudar o mundo! É importante saber o que motiva o nosso grupo também, assim todos se entendem melhor e podem ir mais longe, juntos, entendendo uns aos outros!

RAMO: Lobinho / Escoteiro / Sênior e Pioneiro

OBJETIVOS:

Conhecer a si mesmo como o primeiro passo para encontrar seu propósito;

Compreender que a escolha individual é anterior à mudança coletiva;

Compreender que juntos podemos mudar o mundo.

MATERIAIS:

Mapa do coração partido desenhado em uma cartolina, painel ou mural a depender do tamanho do grupo [\[Link\]](#)

Folhas de papel e canetas ou lápis de cor;

Post it ou folhinhas de papel coloridas;

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Esta atividade é dividida em 2 momentos.

Momento 1

Neste primeiro momento os jovens devem se reunir em matilha, patrulhas ou equipes e dialogar e anotar em post-it/folhinhas de papel:

que faz você ficar feliz?

que faz você ficar triste?

O grupo dialoga e faz um panorama do grupo considerando as anotações feitas.

Momento 2

No segundo momento, reunir a seção e pedir para que um representante de cada grupo compartilhe com a seção as anotações do 1º momento, colando as mesmas em cada um dos lados do Mapa do Coração desenhado em um mural, painel ou cartolina.

As anotações bem como as conclusões do que foi conversado serão compartilhadas.

É importante saber o que motiva o grupo também, assim todos se entendem melhor e podem ir mais longe, juntos, entendendo uns aos outros!

3. CRIAÇÃO DA LISTA DA GRATIDÃO

A quem você é grato?

Todos os dias devemos nos lembrar de agradecer as pessoas que fizeram e fazem a diferença nas nossas vidas: familiares, amigos, parceiros... Conhecidos e desconhecidos também!

Por isso é tão importante registrar o nome destas pessoas na sua Lista da Gratidão! Importante anotar também o motivo pelo qual você é grato — e saber disso faz uma grande diferença nas nossas relações de amizade!

RAMO: Lobinho / Escoteiro / Sênior e Pioneiro

OBJETIVOS:

Reconhecer o que os outros fazem por nós;
Exercer a gratidão.

MATERIAIS:

Papel e caneta ou lápis;

[Modelo da Lista da gratidão \(para copiar\)](#)

AMBIENTE: Presencial ou virtual

Descrição da Atividade:

Esta atividade pode ser feita inicialmente e depois repetida periodicamente.

Os Jovens devem ser levados a refletir e lembrar das pessoas às

quais têm algo a agradecer. Os nomes, graus de relacionamento (pode ser um conhecido ou desconhecido), os motivos e se já agradeceu ou não essa pessoa, devem ser registrados na Lista da Gratidão.

No próximo encontro, levar a sua “Lista da Gratidão” e compartilhar com o grupo a quem você é grato. Assim, os jovens também vão conhecer a quem as outras pessoas também são gratas e ver se não se esqueceu de ninguém na sua listinha!

4. ORIGAMI DO RECONHECIMENTO

Muitas vezes as pessoas ao nosso redor nos ajudam, nos apoiam, nos direcionam... Mas nós não agradecemos porque não reconhecemos a ajuda ou simplesmente esquecemos de agradecer.

Por isso é importante aprender a fazer o Origami do Reconhecimento: fácil de fazer, com materiais muito acessíveis. E o mais interessante é que você mesmo prepara este presente, com suas próprias mãos, o que traz um valor muito especial ao presente. Reconhecer que as pessoas são solícitas conosco é um grande passo para sermos solícitos com os outros também!

RAMO: Lobinho / Escoteiro / Sênior e Pioneiro

OBJETIVOS:

Reconhecer o que os outros fazem por nós;
Exercer a gratidão.

MATERIAIS:

Papéis coloridos e caneta, canetinha hidrocor ou lápis;

Modelo do Origami do Reconhecimento (para copiar)

AMBIENTE: Presencial ou virtual

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A partir do modelo fornecido, aprender a montar e utilizar a criatividade para desenhar carinhas divertidas e recadinhos no verso. A dica é montar vários, com papéis diversos e coloridos, para que, a qualquer momento, você surpreenda alguém demonstrando que você reconhece a ajuda e agradece pelo gesto.

5. Completar o diagrama “Se Eu Fosse Uma Árvore”

Entender a interdependência de todas as coisas é um dos aprendizados mais complexos da nossa vida! Uma dica de como tudo está interligado é pensar em uma árvore, que depende de todo o meio ambiente para se manter viva e que faz viver inúmeras espécies também. Depende do ar, da água, do solo, dos animais, dos micróbios... um dependendo do outro.

Com a gente acontece a mesma coisa: dependemos de muitas pessoas, condições, acessos... para nos mantermos vivos.

Por isso o exercício “Se eu fosse uma árvore” é um bom desafio para entendermos de quem dependemos e quem depende de nós!

RAMO: Lobinho / Escoteiro / Sênior e Pioneiro

OBJETIVOS:

Aprender sobre interligação, interdependência e coexistência; Compreender como a coexistência respeitosa é essencial para a manutenção da sociedade e do mundo em que vivemos.

MATERIAIS:

Modelo do diagrama “Se Eu Fosse Uma Árvore” (pode ser uma cópia impressa para cada participante, ou modelo para copiar)

Papéis e caneta, canetinha hidrocor ou lápis.

AMBIENTE: Presencial ou virtual

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Os jovens devem ser levados a observar uma árvore na natureza: como ela se nutre e se sustenta, quem se sustenta a partir dela, o que ela oferece para o meio ambiente.

A partir desta observação, eles preenchem o diagrama “Se Eu Fosse Uma Árvore” relacionando-o à sua vida e às pessoas à sua volta a partir das perguntas (nesta ordem):

- De quem/do que minhas raízes se nutririam?
- Do que seria feito o meu caule?
- Como seriam minhas folhas, flores e frutos?
- Quem se nutriria de mim?

Fazer sozinho é o primeiro passo, mas todos podem fazer em grupo também, respondendo pelo grupo: o que faz este grupo ficar vivo? E quem este grupo faz ficar vivo também?

6. DESENVOLVER O SEU PRÓPRIO JOGO DOS 7PEGG:

Roleta Dos Principios

É importante estar sempre alerta, especialmente quando o assunto são os 7 Princípios da Educação para Gentileza e Generosidade.

Na dúvida, você pode imediatamente fazer uma consulta para você ou para as pessoas que estão com você com o objetivo de saber quais dos princípios serão colocados em prática em cada situação.

RAMO: Lobinho / Escoteiro / Sênior e Pioneiro

OBJETIVOS:

Aprender sobre os 7 Princípios da Educação para Gentileza e Generosidade de forma lúdica;

Reflexão sobre as ações praticadas relacionadas aos 7 Princípios.

MATERIAIS:

[Modelo do jogo “Roleta dos Princípios” \(pode ser uma cópia impressa para cada participante, ou modelo para copiar\)](#)

Pedaço de caixa de papelão reaproveitada, ou papel cartão.

Palito de churrasco;

Papéis e canetas, canetinhas hidrocor ou lápis.

AMBIENTE: Presencial ou virtual

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Montar o seu Jogo dos 7PEGG seguindo as instruções e aproveitar cada abertura de reunião para fazer uma rodada de desafios:

Rode a Roleta dos Princípios e aquele onde a roleta ficar apoiada ao parar deve guiar a pergunta:

– Com base no princípio selecionado: qual foi o seu gesto de hoje?

Desafie-se e desafie as pessoas ao seu redor.

7. PREENCHER O DIÁRIO DOS 7PEGG

Para vivenciar melhor todas as suas atividades relacionadas aos 7PEGG e para que você se conheça melhor e assim também conheça melhor as pessoas ao seu redor, recomendamos que todas as atividades (Gentileza, Generosidade, Solidariedade, Sustentabilidade, Diversidade, Respeito e Cidadania), sejam

registradas no Diário dos 7PEGG, que você pode acessar no link para preencher virtualmente, imprimir e preencher manualmente ou reproduzir em um caderno ou diário de sua preferência, de forma individual.

Coletivamente, as atividades realizadas em grupo podem ser registradas nos Murais da Patrulha, da Alcateia e do Clã.

RAMO: Lobinho / Escoteiro / Sênior e Pioneiro

OBJETIVOS:

Registrar as atividades vivenciadas sobre os 7 Princípios da Educação para Gentileza e Generosidade de forma a facilitar reflexão e ampliar o compartilhamento e compreensão das ações praticadas relacionadas aos 7 Princípios.

MATERIAIS:

[Modelo “Diário dos 7PEGG” \(pode ser uma cópia impressa para cada participante, ou modelo para copiar\)](#)

AMBIENTE: Presencial ou virtual

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Preencher o Diário dos 7PEGG e compartilhar seu diário com os seus amigos para que aprendam boas práticas em conjunto!

2º BLOCO DE ATIVIDADES ATIVIDADES POR PRINCÍPIO

Neste segundo bloco de atividades, divididos em dois momentos, trazemos como proposta a Experimentação Sociotransformacional com o objetivo de abrir diálogo sobre problemas cotidianos enfrentados pelos jovens e que exercitem a capacidade de encontrar soluções para diversas situações, desde as mais simples até as mais complexas. Ativar o raciocínio lógico e a tomada de decisões.

No primeiro momento ,sugerimos , como forma de introdução do tema, que selecionem e tragam para uma roda de conversa problemas do cotidiano do jovem e permita que expressem suas opiniões para a construção da resolução do problema

Em cada uma das atividades dos 7PEGs há um pequeno texto com o título "IMPORTÂNCIA E REFLEXÕES" que vai trazer a linha que deve convergir as discussões em grupo para cada um dos problemas colocados em pauta .

No segundo momento apresentamos propostas de atividades que permitem a vivência dos jovens para cada um dos 7PEGs.

GENTILEZA

RAMO: Todos os Ramos

1º Momento

IMPORTÂNCIA E REFLEXÕES

Em um mundo que divulga a violência, a urgência e a intolerância, conhecer e experimentar a gentileza pode auxiliar no desenvolvimento de um Brasil mais gentil em todos os setores,

especialmente no mundo dos negócios.

QUESTÕES INICIAIS

Como podemos, juntos, trabalhar a gentileza?

Será que sou gentil? Sou gentil comigo?

Quem é gentil comigo? Sou gentil com as pessoas ao meu redor?

2º Momento

VIRADA DA GENTILEZA

Objetivo: Registrar a maior quantidade possível de gestos de Gentileza praticados em 24 horas por cada um dos participantes indicando qual o gesto, quem recebeu e como recebeu.

Duração: 24 horas

Recursos: Celular, Post its ou planilha compartilhada.

Descrição da Atividade: Praticar pequenos e grandes gestos de gentileza, e registrar por meio de imagens e compartilhar em murais virtuais compartilhados, ou anotar em post-it e colar em um mural e até fazer uma planilha para registrar os gestos.

Após este período, realizar avaliação com o grupo para que compartilhem suas experiências.

GENEROSIDADE

RAMO: Todos

1º Momento

IMPORTÂNCIA E REFLEXÕES

A humanidade construiu uma sociedade em que poucos têm muito dinheiro e privilégios, e muitos vivem em situação precária com escassez de recursos, em situação de risco; gestos e estratégias

generosos podem mudar este cenário.

QUESTÕES INICIAIS

Será que sou generoso? Sou generoso comigo?

Quem é generoso comigo? Sou generoso com as pessoas ao meu redor?

Como podemos, juntos, trabalhar a generosidade?

2º Momento

GINCANA DA GENEROSIDADE

OBJETIVO: Investigar o entorno, descobrir as necessidades próximas de alguma organização/projeto social/pessoa com a concordância de quem for apoiado quanto ao que necessita ser captado e para qual destinação. Fazer registros fotográficos de todo o projeto, inclusive da entrega, para compartilhar com o grupo.

RECURSOS: Documento para organizar as doações; carta-convite para formalizar apoio; carta de intenções para efetivar a entrega.

Descrição da Atividade: Uma semana de captação de itens/recursos para doação, com foco em resolver necessidades específicas de alguma organização/projeto social/pessoa.

DIVERSIDADE

Ramos: Todos

1º momento

IMPORTÂNCIA E REFLEXÕES

Especialmente no mundo dos negócios, o discurso da inclusão, da diversidade, da equidade e da igualdade ganhou pauta; vale incorporar estes conceitos para que realmente se transformem em prática e não sejam apenas moda passageira.

QUESTÕES INICIAIS

Será que tenho preconceitos relacionados à diversidade?

Quem é inclusivo comigo? Sou inclusivo com as pessoas ao meu redor?

Como podemos, juntos, trabalhar a diversidade?

2º Momento

TODOS DIVERSOS MAS TODOS IGUAIS

OBJETIVO: Entender que o que nos faz iguais é bem maior do que as nossas diferenças, e como isso interfere nos processos de acolhimento e solução de problemas. Compartilhar com demais grupos escotistas.

DURAÇÃO: ciclos mensais

Recursos: Documento para registrar a lista, que pode estar sempre aberta para preenchimento.

DESCRIÇÃO: “Dia do Cinema”

Prepare um ambiente adequado que comporte o grupo, espalhe colchonetes e almofadas pelo chão para que os jovens possam assistir ao conteúdo confortavelmente.

Um dos filmes que sugerimos para essa situação é o do “Shrek”, que é composto por cenas que refletem sobre a diversidade, o conceito de normalidade e os lugares que a sociedade julga estarem destinados para as pessoas que são consideradas diferentes, levando em consideração padrões estéticos e fúteis.

Após assistir o filme, realize com os jovens o exercício de autoconhecimento e de compartilhamento para mapear em que somos diferentes e em que somos iguais. Mapeando estas duas listas ou levando à discussão: diferenças e semelhanças.

As crianças e jovens começam a compreender como são

infundamentados os conceitos em pauta atualmente como discriminação, desigualdade e intolerância.

AVALIAÇÃO COLETIVA: Cada jovem recebe um boneco de cartolina branca ou papel pardo, entrega tintas, canetinhas, revistas e cola, e os instrui a personalizar seu boneco de acordo com as suas características ou vontade.

Ao final da atividade, todos vão ter um boneco único. Em seguida, o Chefe cola os bonecos de mãos dadas no painel da diversidade para simbolizar a amizade e o respeito, e conversa com o grupo para esclarecer dúvidas sobre o tema.

RESPEITO

RAMO: Todos

1º Momento

IMPORTÂNCIA E REFLEXÕES

Em uma sociedade que vivencia a intolerância generalizada e as polaridades extremadas de opinião, especialmente no cenário político, discutir direitos, deveres e limites pode trazer mais discernimento para as novas gerações.

QUESTÕES INICIAIS

Será que eu me respeito em minhas crenças e vontades?

Quem me respeita e valoriza? Sou respeitoso com as pessoas ao meu redor?

Como podemos, juntos, trabalhar o respeito?

2º Momento

DIREITOS E DEVERES: RESPEITO MÚTUO

Objetivo: facilitar a adesão e a colaboração de todos em todas as atividades, trazendo o respeito como referência de compromisso e

comprometimento.

DURAÇÃO: ciclos mensais

RECURSOS: Cartazes ou Mural para registrar direitos e deveres percebidos pelo grupo.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE: Direitos e Deveres: Respeito Mútuo é uma dinâmica de grupo para testar limites e estudar onde começa e onde termina o direito e o dever de cada pessoa. Uma vez lançada uma tarefa, que pode ser corriqueira, cada um lista, em separado, o que reconhece como seus direitos e seus deveres com base nesta tarefa. Em conjunto, o grupo debate como melhorar as práticas do dia a dia com base nesse aprendizado.

CIDADANIA

RAMOS: Todos

1º Momento

IMPORTÂNCIA E REFLEXÕES

Em um mercado que promove o consumo e os consumidores, entender qual é o espaço e o papel dos cidadãos pode fazer uma grande diferença na evolução da consciência social, essencial para as verdadeiras transformações.

QUESTÕES INICIAIS

Será que eu me considero um cidadão atuante?

Quem eu considero um cidadão atuante?

Sou cidadão com as pessoas ao meu redor?

Como podemos, juntos, trabalhar a cidadania?

2º Momento

DIREITOS E DEVERES: RESPEITO MÚTUO

Objetivo: Entender as expectativas e também as percepções sobre

o termo Cidadania para melhorar a participação cidadã de toda a sociedade a partir das novas gerações.

DURAÇÃO: ciclos mensais

MATERIAIS: Cartazes ou mural para registrar e compartilhar a pesquisa.

VIRTUAL: Igual

Descrição da Atividade: Eu sou cidadão porque... é um exercício de autoconhecimento e reconhecimento sobre o que faz com que cada um de nós sejamos cidadãos. Participar da comunidade? Opinar e se fazer ouvido? Resolver questões do entorno? Votar? Ao listar como as crianças e jovens se percebem cidadãos, é possível aprender o que aprenderam — ou não — e trabalhar em conjunto para aprimorar esta atuação.

SUSTENTABILIDADE

RAMO: Todos

1º Momento

IMPORTÂNCIA E REFLEXÕES

Cuidar dos recursos naturais e das relações humanas precisa ser um processo constante e não apenas uma solução emergencial em momentos críticos; refletir sobre a interdependência de tudo e de todos é fundamental.

QUESTÕES INICIAIS

Será que eu coloco a sustentabilidade em prática?

Quem, ao meu redor, é um exemplo em práticas sustentáveis?

Como podemos, juntos, trabalhar a sustentabilidade?

2º Momento

DESAFIO DO PENSAMENTO SUSTENTÁVEL

OBJETIVO: Trazer para a pauta a interdependência de todas as coisas e uma visão sistêmica sobre a sustentabilidade — e como nossos atos interferem em tudo: planeta e pessoas.

DURAÇÃO: rodadas de 10 minutos

MATERIAIS: Cartazes ou Mural para registrar as trocas/ compromissos que foram feitos.

ATIVIDADE: Pensamento sustentável é uma dinâmica para ampliar a visão de “sustentabilidade ambiental” para a “sustentabilidade econômica e social”. A proposta é dividir, em grupos ou no mesmo grupo, quem fará a listagem do que é sustentável e de tudo o que é insustentável na sociedade e na economia. Quanto mais informações, melhor. As rodadas podem ter tempos estabelecidos: 10 minutos para listar a maior quantidade de itens possível.

SOLIDARIEDADE

RAMO: Todos

1º Momento

IMPORTÂNCIA E REFLEXÕES

A valorização do individualismo, do egoísmo e da competição desmedida por dinheiro e poder desequilibrou alguns princípios de convivência solidária que precisam ser retomados para reequilibrar a economia e as comunidades.

QUESTÕES INICIAIS

Será que sou solidário com as minhas próprias necessidades? Quem se solidariza comigo? Sou solidário com as pessoas ao meu redor?

Como podemos, juntos, trabalhar o respeito?

2º Momento

CAMPANHA DA SOLIDARIEDADE

OBJETIVO: estimular o grupo a preparar, em conjunto, uma campanha de ação solidária para uma causa de interesse comum, desenvolvendo habilidades de planejamento e criatividade.

DURAÇÃO: ciclos mensais

RECURSOS: Cartazes e Folhetos para divulgar a campanha, produzidos coletivamente pelo grupo.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE: Campanha da Solidariedade é um desafio coletivo de pesquisa, estratégia e planejamento para a criação, produção e implementação de uma campanha de comunicação para apoiar uma causa ou projeto solidário. Para escolher o tema, cada criança e jovem deve escrever o nome de 3 projetos que merecem a solidariedade do grupo. Os projetos serão registrados em um quadro e, após votação, um será escolhido em conjunto. Na sequência, o grupo pode dividir as tarefas ou trabalhar em conjunto para, pensando na campanha de solidariedade selecionada: criar um nome que seja convincente, pensar em uma marca que seja atraente, escolher uma imagem representativa e uma frase de impacto para mobilizar as pessoas. Depois, hora de produzir cartazes e folhetos com esta ideia e distribuir os materiais pela comunidade, fazendo a campanha de solidariedade acontecer. Ao final, o grupo pode debater: Como foi produzir uma campanha solidária? A campanha deu resultados? As pessoas se solidarizaram com a causa escolhida?



RESTAURA NATUREZA - OLIMPIADA BRASILEIRA DE RESTAURAÇÃO DE ECOSISTEMAS

Está no ar a primeira edição da Restaura Natureza - Olimpíada Brasileira de Restauração de Ecossistemas. Uma iniciativa realizada pelo WWF-Brasil e a associação Quero na Escola.

A Restaura Natureza é uma competição colaborativa que busca promover a cultura e a vivência de restauração a partir da comunidade escolar. A Restaura Natureza vem para mostrar de forma prática as razões para regenerar tanto a natureza quanto a conexão das pessoas com ela e, assim, restaurar o equilíbrio da vida humana no planeta

PÚBLICO-ALVO:

Escoteiros e escoteiras cursando do 7º ao 9º ano em suas escolas.

Lobinhos(as), escoteiros(as), seniores e guias, escotistas e comunidade em geral podem apoiar e participar da ação realizada pelo grupo.

OBJETIVOS:

Apresentar a Restaura Natureza para professores e colegas de escola.

Engajar sua comunidade para a missão de ajudar a restaurar todos os nossos ecossistemas.

Começar uma ação restauradora em sua localidade

DATAS :

Primeira fase : Até 16 de março

Segunda fase: 21 de fevereiro a 21 de abril

O ano todo: dar continuidade e se preparar para novas edições

COMO PARTICIPAR?

Escoteiros e escoteiras têm a missão de levar a Restaura Natureza para dentro de suas escolas, sendo os disseminadores desta nova cultura necessária, a cultura de Restauração de Ecossistemas.

A Restaura Natureza é dividida em duas fases, a inscrição é gratuita e realizada pelo site : www.restauranatureza.org.br

PRIMEIRA FASE

Recomenda-se aos chefes que apresentem a Restaura Natureza para os escoteiros e conversem sobre a necessidade dos seres humanos de não apenas conservar a natureza mas agir para restaurá-la e ajudá-la a se regenerar.

Para participar da Primeira Fase, o escotista fará seu cadastro no site e pode realizar os quizzes relacionados a cada tema formativo.

Cada quiz realizado dá pontos que compõem a nota final.

No site da Restaura Natureza o participante também encontra 20 planos de ação que podem ser adaptados a sua realidade e realizados como "ação restauradora" na segunda fase da Olimpíada Brasileira de Restauração de Ecossistemas.

Chefes podem utilizar os planos de ação para realizar ações com os grupos escoteiros.

SEGUNDA FASE

Para participar da Segunda Fase, o escoteiro precisará formar

um grupo de até 5 integrantes de sua escola e um professor orientador, que será responsável pelo grupo. Esta é a primeira missão: convidar quem não está acostumado a cuidar da natureza.

O professor irá realizar seu cadastro no site e cadastrar os grupos dos quais será orientador. Escoteiros podem e devem colaborar com o grupo, pois engajamento conta pontos na competição. Cada grupo terá dois meses para planejar e realizar uma "ação restauradora", seguindo os manuais encontrados no site. Ao finalizar a ação, cada grupo enviará pelo um Registro de Ação, relatando a ação desenvolvida.

Categorias Classificação

Todos os grupos que enviarem o Registro de Ação são finalistas da primeira edição e concorrerão em duas categorias:

Avaliação Comissão Julgadora

Os projetos serão analisados por uma comissão julgadora formada por especialistas do WWF-Brasil e parceiros.

Critérios de Avaliação:

Engajamento, Comunicação, Técnicas Restauradora, Diversidade de Espécies Nativas e Área Restaurada

Voto Popular

Todas as ações enviadas poderão ser votadas através do site da Restaura Natureza. Cada voto valerá 1 ponto somado aos pontos acumulados pelo grupo na primeira fase.

Este é o momento de envolver todos os ramos do seu grupo

escoteiro para votar e ajudar a divulgar as ações dos grupos participantes.

Durante a campanha de votação Inclua também as hashtags: #RestauraNatureza #ÉtempodeRestaurar #GERAÇÃORESTAURAÇÃO #JuntosÉpossível

Premiação

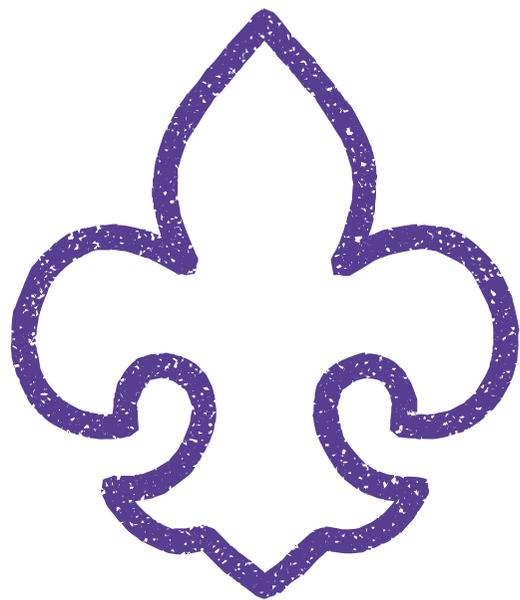
Os cinco grupos que tiverem a maior pontuação em cada categoria ganharão produtos exclusivos da Restaura Natureza WWF-Brasil, Participação ebook "Projetos Vencedores da Primeira Edição da Restaura Natureza" e Certificados individuais aos estudantes, professores e instituições escolares.

O grupo que ficar em primeiro lugar na categoria Avaliação da Comissão Julgadora ainda ganhará uma viagem para conhecer uma unidade de restauração modelo.

Materiais de apoio

[Temas formativos, planos de ação, vídeos, textos e quizzes sobre Restauração de Ecossistemas;](#)

[Manuais da segunda fase da Restaura Natureza;](#)



ASEC



ASEC

Como ter autonomia e protagonismo para nos integrarmos e atuarmos, de forma saudável, em nossa comunidade, se não aprendemos a lidar com dificuldades na nossa infância? Como aprender e desenvolver recursos internos para nos ajudar a lidar com essas dificuldades de forma positiva? Como colocar em prática os fatores de proteção que previnem o adoecimento que estamos vivenciando de forma coletiva?

Essas são algumas das perguntas que motivaram a criação da Associação pela Saúde Emocional de Crianças (ASEC), fundada em 2004 por voluntários do CVV (Centro de Valorização da Vida) para promover, de forma pioneira no Brasil, a educação para saúde emocional, mental e social - hoje entendida como o desenvolvimento de habilidades para a vida (ou “Competências para o Século XXI”, segundo a OECD/UNESCO) e inspiraram o nascimento do Movimento Saber Lidar em 2020 em plena pandemia.

A promoção - em contraste com o tratamento e a prevenção - se alinha ao conceito ampliado de saúde, considerado pela OMS como “um estado de completo bem-estar físico, mental e social, e não, simplesmente, a ausência de doenças ou enfermidades” e também com o conceito de saúde mental, em que esse estado completo depende da capacidade do indivíduo de se apropriar de suas próprias habilidades de saber lidar com os desafios da vida, trabalhar e produzir, contribuindo em sua comunidade.

Os sinais de adoecimento coletivo são evidentes, atingindo de crianças a idosos, e isso é altamente preocupante. Todos estamos expostos a um espectro de intensas demandas sociais e emocionais. Vivenciamos situações e desafios com os quais as famílias, os ambientes educacionais e as comunidades não têm conseguido lidar de forma positiva e efetiva. Dentro deste contexto, temos visto o aumento da violência contra si e contra o outro, por meio de fenômenos como o bullying e a ampliação do consumo de drogas lícitas e ilícitas.

No Brasil, de acordo com o Ministério da Saúde, cerca de 11 mil pessoas cometem suicídio a cada ano, e essa é a quarta causa de morte mais recorrente entre adolescentes e jovens de 15 a 29 anos de ambos os sexos.

Esse contexto foi potencializado pela pandemia do Covid-19. Em enquête realizada com jovens em 2020 pelo Fundo das Nações Unidas para Infância UNICEF sobre como eles se sentiam durante a pandemia, 75% disse ter sentido necessidade de pedir ajuda, mas 41% não o fizeram. Saber pedir ajuda é um dos passos fundamentais para a promoção da saúde mental. Esse aprendizado se inicia na infância quando permitimos que as crianças, seja no ambiente escolar, seja na família, tenham seus sentimentos validados, sem medo de serem julgadas ao demonstrar a necessidade de pedir ajuda.

ASEC | Movimento Saber Lidar e a promoção da saúde mental

A ASEC faz uso de metodologias universais, amplamente avaliadas

internacionalmente e no Brasil, focadas na promoção de saúde mental. A essas metodologias alia-se o processo de sensibilização e formação de professores, educadores, equipes e gestores escolares, desenvolvido e aprimorado ao longo dos últimos 18 anos. Esse modelo de formação é uma tecnologia educacional, validada e reconhecida pelo MEC desde 2013.

As formações oferecidas pela ASEC, antes totalmente presenciais, ganharam e estão ganhando novas versões digitais e online desde 2019, com formatos que tendem a se tornar híbridos, usando recursos de plataformas virtuais de aprendizado ou em tempo real.

A organização conta com uma equipe de profissionais, certificada dentro de padrões internacionais, alinhados à rede de mais de 30 países parceiros e liderados pela ONG inglesa Partnership for Children. A ASEC atua desde sua fundação nas mais diversas regiões do Brasil, tendo beneficiado mais de 350 mil crianças, jovens e adultos em mais de 115 municípios.

A ASEC, representante exclusiva do “Programa Amigos do Zippy” e do programa “Passaporte: Habilidades para a Vida” no Brasil, dispõe, também, de outras soluções e formações fundamentadas nas mesmas bases conceituais: o desenvolvimento de estratégias de Coping (termo em Inglês, equivalente à expressão “saber lidar”), aliadas aos conceitos usados há mais de 50 anos pelo CVV (Centro de Valorização da Vida), que integram princípios da Comunicação Não Violenta (CNV), princípios da escuta ativa e foco centrado na pessoa (Carl Rogers). Neste sentido, programas baseados em evidências somam-se a mais de 25 mil horas de formações de

educadores, promovendo ambientes com posturas que facilitam o diálogo, compreensão e evolução dos múltiplos públicos envolvidos no ambiente educacional.

A esses elementos soma-se ainda a abordagem da “escola como um todo” (whole school approach), indicada tanto pela Casel (Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning), quanto pelas políticas públicas inglesas. O foco dessa abordagem é ampliar as ações para além da sala de aula, integrando família e comunidade escolar como um todo. Não se trata apenas de mediar conflitos e bullying, mas de promover o desenvolvimento de um ambiente em que eles não ocorram. Nesse ambiente pleno e saudável o ensino-aprendizagem se beneficia de forma integral.

Os Fundamentos das Ações da ASEC | Movimento Saber Lidar



Mais recentemente, no contexto da pandemia, a ASEC ampliou seu foco em fortalecimento socioemocional, sensibilizando e instrumentalizando diretamente jovens de 14-24 anos, o que viabilizou a parceria técnica com o UNICEF para implementação

de dois programas, o O Caixa de Ferramentas – baseado em rodas de conversa estruturadas – e o Promover para Prevenir em Saúde Mental de Profissionais, webinar que busca fortalecer os profissionais da rede de apoio com os conceitos de autocuidado, o olhar de acolhimento e apoio para o mundo do adolescente.

Em 2022, a ASEC traz mais um programa baseado em evidências da rede de Partnership for Children UK – o SPARK Resiliência - com uma abordagem que ensina essas habilidades por meio de uma combinação de três técnicas: atenção plena (mindfulness), princípios da psicologia positiva e Terapia Cognitiva-Comportamental (TCC). Por meio da combinação destas técnicas, os alunos aprendem uma série de passos para questionar padrões de pensamentos negativos, ampliando sua resiliência.

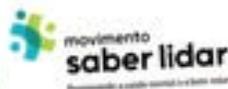
As ações aqui apresentadas focam no fortalecimento e instrumentalização no longo prazo, para além do uso do educador e seu protagonismo criativo, fazendo uso de metodologias ativas que estarão se somando, buscando construir uma educação integral onde o aprendizado contempla a perspectiva dos direitos humanos através da promoção de saúde.

HORA DE FALAR

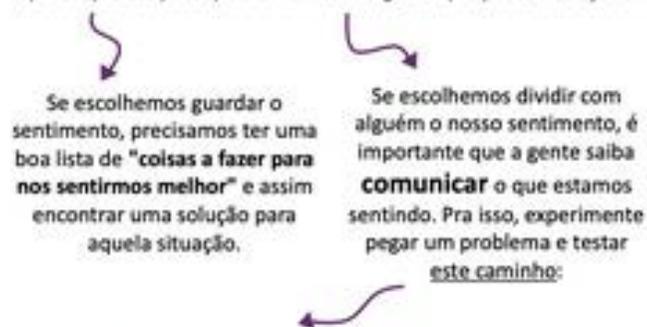
O Hora de Falar é um conjunto de atividades-convite, desenvolvidas pela Equipe da ASEC para que cada um exercite e vivencie os temas chave da Promoção da Saúde Mental :

Sentimentos # Comunicação # Amizades e Relacionamentos
 # Conflitos # Mudanças e Perdas e # Podemos mudar
 # Pedir ajuda # Confiança # Rótulos

HORA DE FALAR DE: #comunicação



Quando acontece de nos **sentirmos mal**, podemos escolher entre dois caminhos: guardar o sentimento dentro da gente (e esperar que ele passe) ou dividir com alguém que possa nos ajudar.



1. Diga **como** você está se sentindo. Por exemplo: estou chateado(a).

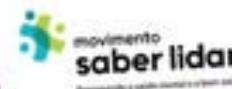
2. Diga **porque** você está se sentindo dessa forma. Por exemplo: estou chateado(a) porque não tenho algo que eu queria muito.

3. Agora **explique um pouco melhor** sobre o que está vivendo, para ter certeza de que a pessoa **re-al-men-te** entendeu o porquê de você estar se sentindo assim. Por exemplo: muitos amigos meus têm isso, e eu queria ter também, por isso eu estou mesmo chateado(a) 📍



www.asecbrasil.org.br | @asecbrasilong | @movimentosaberlidar

HORA DE FALAR DE: #sentimentos



De vez em quando acontecem coisas que fazem a gente se sentir bem e outras que fazem a gente se sentir mal. Por exemplo: quando alguém nos faz um elogio, nos sentimos alegres, e quando o celular estraga, ficamos com raiva ou tristes.

Para cada sentimento, temos atitudes diferentes. Ao nos sentirmos sozinhos, por exemplo, um abraço pode nos deixar melhor...

TENTE EXPRESSAR,
AQUI NESTE ESPAÇO,
COMO VOCÊ SE SENTE
QUANDO ESTÁ BEM
(COM SENTIMENTOS AGRADÁVEIS)
E
QUANDO NÃO ESTÁ BEM
(COM SENTIMENTOS DESAGRADÁVEIS)



PARA AUMENTAR A LISTA
DE ATITUDES POSSÍVEIS,
ESCREVA AQUI
**COISAS QUE VOCÊ
PODE FAZER** QUANDO
ESTÁ VIVENDO SENTIMENTOS
DESAGRADÁVEIS
(MOSTRE PARA OUTRAS PESSOAS
E VEJA O QUE ELAS ACHAM)



www.asecbrasil.org.br | @asecbrasilong | @movimentosaberlidar

HORA DE FALAR

DE: #sentimentos

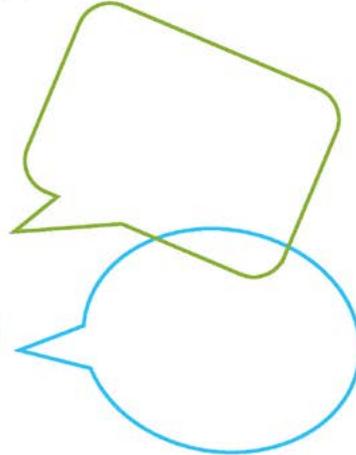


De vez em quando acontecem coisas que fazem a gente se sentir bem e outras que fazem a gente se sentir mal. Por exemplo: quando alguém nos faz um elogio, nos sentimos alegres, e quando o celular estraga, ficamos com raiva ou tristes.

Para cada sentimento, temos atitudes diferentes. Ao nos sentirmos sozinhos, por exemplo, um abraço pode nos deixar melhor...

TENTE EXPRESSAR,
AQUI NESTE ESPAÇO,
COMO VOCÊ SE SENTE
QUANDO ESTÁ BEM
(COM SENTIMENTOS AGRAVÁVEIS)

E
QUANDO NÃO ESTÁ BEM
(COM SENTIMENTOS DESAGRÁVEIS)



PARA AUMENTAR A LISTA DE ATITUDES POSSÍVEIS, ESCREVA AQUI **COISAS QUE VOCÊ PODE FAZER** QUANDO ESTÁ VIVENDO SENTIMENTOS DESAGRÁVEIS (MOSTRE PARA OUTRAS PESSOAS E VEJA O QUE ELAS ACHAM)

PARA AUMENTAR A LISTA DE ATITUDES POSSÍVEIS, ESCREVA AQUI **COISAS QUE VOCÊ PODE FAZER** QUANDO ESTÁ VIVENDO SENTIMENTOS DESAGRÁVEIS (MOSTRE PARA OUTRAS PESSOAS E VEJA O QUE ELAS ACHAM)



www.asecbrasil.org.br | @asecbrasilong | @movimentosaberlidar

HORA DE FALAR

DE: #comunicação



Quando acontece de nos **sentirmos mal**, podemos escolher entre dois caminhos: guardar o sentimento dentro da gente (e esperar que ele passe) ou dividir com alguém que possa nos ajudar.

Se escolhemos guardar o sentimento, precisamos ter uma boa lista de "**coisas a fazer para nos sentirmos melhor**" e assim encontrar uma solução para aquela situação.

Se escolhemos dividir com alguém o nosso sentimento, é importante que a gente saiba **comunicar** o que estamos sentindo. Pra isso, experimente pegar um problema e testar este caminho:

1. Diga **como** você está se sentindo. Por exemplo: estou chateado(a).

2. Diga **porque** você está se sentindo dessa forma. Por exemplo: estou chateado(a) porque não tenho algo que eu queria muito.

3. Agora **explique um pouco melhor** sobre o que está vivendo, para ter certeza de que a pessoa **re-al-men-te** entendeu o porquê de você estar se sentindo assim. Por exemplo: muitos amigos meus têm isso, e eu queria ter também, por isso eu estou mesmo chateado(a)



www.asecbrasil.org.br | @asecbrasilong | @movimentosaberlidar

HORA DE FALAR DE: #amizades



Diz o Emicida em sua música que "**quem tem um amigo (tem tudo)**". E, realmente, quem tem um amigo, tem muita coisa! Amigos são pessoas com quem compartilhamos ajuda e compreensão quando estamos passando por algum problema.

Mesmo sabendo da **importância dos amigos na nossa vida**, para algumas pessoas ou em alguns momentos da nossa vida, é difícil fazer novas amizades, ou voltar a ser amigo de alguém com quem tivemos um problema.

Para te ajudar a se conectar com seus amigos, vai uma sugestão:

Escolha um(a) amigo(a) e **(PENSE NELE(A))**

Faça uma lista com **3 coisas** que você acha que esse(a) amigo(a) **gosta que você faça** pra ele(a).
Por exemplo: indicar um filme, ajudar em alguma atividade da escola.

Faça outra lista com **3 coisas** que você acha que seu(sua) amigo(a) **não gosta**. Por exemplo: quando você não responde às mensagens dele(a).

Agora procure esse(a) amigo(a) e **faça essas duas perguntas**: sobre o que ele(a) gosta e o que não gosta. Não fale sobre a lista que você fez.

Ouça **com cuidado**, para aproveitar este momento para conhecer ele(a) melhor.

Confira os itens que você acertou e aqueles que você não tinha pensado.
Se achar que precisa conhecer melhor ou prestar mais atenção nas suas amizades, faça essa atividade com outros(as) amigos(as).



HORA DE FALAR DE: #conflitos



Quando **brigamos** com alguém, podemos ficar chateados(as) ou com raiva. Tem pessoas que, depois de uma briga, nunca mais se falam. Isso é o que chamamos de: **conflitos**.

Aprender a lidar com conflitos é muito importante, em vários ambientes e relações. Se aprendemos a resolver conflitos, podemos viver mais felizes. Para entender melhor, **imagine** que esta cadeira representa uma situação:



PEGA A DICA:

Para **aprender a resolver conflitos**, pense que **os problemas podem ser vistos por muitos lados**. Tente lembrar de um conflito e convide a outra pessoa a fazer o exercício de olhar para o problema junto com você.

1. Peça para a outra pessoa te falar como ela entendeu o que aconteceu quando vocês brigaram e o que ela estava sentindo. Seja atento e **tente entender o que ela estava vendo**.
2. Depois explique que vai ser o seu momento de contar como você estava vendo e o que você estava sentindo. **Peça a ela para tentar ver como você via**.
3. Por último, se perguntem se é possível olhar de diferentes jeitos para esse problema... **o que vocês veem agora?**



HORA DE FALAR DE: #mudanças



Você já reparou que tudo está sempre mudando? Cada dia amanhece de um jeito, anoitece de outro, o cabelo cresce, a gente muda de ideia... Algumas mudanças são ainda maiores, tipo mudar de casa, de escola, de cidade.

Muitas mudanças acontecem sem a nossa opinião e, quando isso acontece, costumamos chamá-las de **negativas**.

Outras nos surpreendem e, quando percebemos o que ganhamos com elas, as chamamos de **positivas**.

A verdade é que em toda mudança **algo se perde e algo se ganha** e nem sempre conseguimos enxergar esses dois lados, ou fazer acontecer o lado positivo da mudança.



Tente pensar nas seguintes situações, o que há de **positivo** e o que há de **negativo** na mudança?



SUA AMIGA OU SEU AMIGO VAI MUDAR DE CIDADE

A FESTA DE ANIVERSÁRIO DE UM(A) AMIGO(A) É CANCELADA

SEUS PAIS DECIDEM SE SEPARAR



HORA DE FALAR DE: #eu mudei



Eu mudei – e posso continuar mudando

E tá tudo certo! 😊

Você já teve a sensação de não ser mais a pessoa que você era há alguns anos atrás? Comportamentos que você tinha e não tem mais, coisas que você gostava e deixou de gostar. Enfim, somos capazes de mudar até mais do que a gente imagina!

A maneira como lidamos com os nossos sentimentos também mudam. Coisas que nos faziam mal, deixam de causar sentimentos desagradáveis e coisas que a gente nem sabia que podia fazer, passam a ser ótimas estratégias para nos sentirmos melhor.

Para perceber um pouco mais sobre isso, tente pensar nas seguintes situações:

EU MUDEI

Algo que era difícil para você e agora não é mais tão difícil assim.

Eu era:
Agora eu sou:

EU QUERO MUDAR

Algo que ainda é difícil para você e você deseja melhorar.

Eu sou:
Eu quero ser:

QUEM PODE ME AJUDAR

Pense em pessoas que podem **te ajudar** nas mudanças que você deseja e escreva o nome delas aqui (podem ser amigos, familiares, professores):

Tente falar com essas pessoas e pedir a ajuda delas para realizar a sua mudança. E quando você perceber que está mudando, conte para elas!



HORA DE FALAR DE: #amizades



Faz parte da nossa natureza humana gostar de estar com outras pessoas, ou melhor: gostamos que as outras pessoas gostem de nós.

Você gosta quando outras pessoas gostam de você?

Em alguns momentos, a gente não sabe se outras pessoas gostam da gente e isso é muito ruim de sentir. Podemos até fingir que não ligamos, mas não saber se os outros gostam de nós incomoda pra caramba! No fundo, no fundo, precisamos realmente de alguém que goste de nós.

Vamos tentar mudar isso mostrando para outras pessoas que você gosta delas? Que tal realizar essa **ação com amigos?**

Converse com alguns amigos e amigas e combine de **realizarem juntos essa ação.**



A partir daí, vocês podem **demonstrar isso de diferentes formas:** uma mensagem, uma surpresa, uma música ou qualquer outra coisa que for interessante!

Primeiro vocês escolhem alguém que esteja precisando **saber que outras pessoas gostam dela.**



Quando vocês perceberem que deu certo, vocês podem incluir essa pessoa na ação e levarem essa ideia para outras pessoas!



HORA DE FALAR DE: #pedir ajuda



Como é para você quando você está querendo muito um ombro, um sorriso, uma ajuda e parece que todo mundo está ocupado com outras coisas e nem olha para você?

Às vezes a gente quer estar com alguém e não tem ninguém por perto, e aí a gente diz que está **sozinho(a)**. Em outros momentos, a gente quer estar com alguém e tem bastante gente por perto e, mesmo assim, não conseguimos nos conectar com essas pessoas. Nesses momentos, a gente também diz que está **sozinho(a)**.

Parece que esse “sozinho” quando tem gente por perto dói até mais do que aquele “sozinho” quando não tem ninguém, não é?

Por qualquer motivo que seja, quando nos sentimos sozinhos, podemos pedir ajuda.



ei, CADÊ VOCÊ?

Tente escrever aqui algumas ideias de **como** você pode pedir ajuda quando está se sentindo sozinho(a).

Converse sobre suas ideias com outras pessoas e pergunte o que elas acham. Isso vai ajudar todo mundo a ficar mais esperto em ajudar uns aos outros.

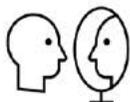


HORA DE FALAR DE: FECHADO PARA BALANÇO



No início do ano, é comum algumas lojas fecharem para balanço. O importante de fechar para balanço é avaliar se foi um bom ano e como fazer para que o ano seguinte seja melhor.

Em alguns momentos, também podemos fazer um balanço de nós mesmos. Nas nossas relações de amizade, por exemplo, podemos **avaliar o que estamos ganhando, perdendo e o que se mantém...** Que tal fazer uma pausa e fechar para balanço?



1. Escolha um lugar onde você possa ficar quieto(a) por mais ou menos meia hora.
2. Se for necessário, deixe um aviso para ninguém te interromper.
3. Respire fundo e pense que você vai **fazer uma limpeza** no seu "lado de dentro".
4. Lembre-se das suas amizades mais recentes e das mais antigas. Coloque o nome deles(as) em uma lista.
5. Agora **anote** se cada uma dessas amizades melhorou, diminuiu, está da mesma forma, ou se ela deixou de existir.
6. Veja como ficou sua lista. O que você ganhou? O que perdeu? Tem **algo que você pode fazer** para transformar alguma perda em ganho? (Tipo fazer as pazes com algum amigo, pedir alguma ajuda, dizer a alguma pessoa o quanto você gosta dela)



www.asecbrasil.org.br | @asecbrasilong | @movimentosaberlidar

HORA DE FALAR DE: #sentimentos



O que faz de nós **humanos**?
O que temos em **comum**?

Uma das coisas que compartilhamos, como humanos, é a nossa capacidade de pensar e de sentir. Do nosso "lado de dentro" podemos experimentar sentimentos diversos, e percebê-los como **agradáveis** e **desagradáveis**. Tente completar essa lista:

agradáveis

alegria
paz

desagradáveis

medo
nervosismo

Agora, com a sua lista pronta, sugerimos que você faça um teste para saber se outras pessoas sentem esses mesmos sentimentos. Para isso, você pode fazer assim:

Pegue suas listas e pergunte para seus amigos e familiares se eles já tiveram aqueles sentimentos.

Pergunte a eles se quando tiveram os **sentimentos agradáveis** que você listou, se eles também se sentiram bem...

Pergunte o que eles fazem para **se sentir melhor quando têm os sentimentos desagradáveis** que você listou. Guarde essa informação porque ela pode te ajudar em outros momentos!



www.asecbrasil.org.br | @asecbrasilong | @movimentosaberlidar

HORA DE FALAR DE: #sentimentos



“Só eu sou eu, só eu sou eu, além de mim não tem ninguém que seja eu”

Você já ouviu essa música do Marcelo Jeneci?

Quando falamos em sentimentos, sabemos que todo mundo sente e experimenta sentimentos agradáveis e desagradáveis. Mas, a forma como **cada pessoa lida** com esses sentimentos, é única.

Em situações desafiadoras, precisamos nos conhecer bem para lidar com os sentimentos desagradáveis e viver melhor com os próprios sentimentos. Para **exercitar boas estratégias**, vamos tentar o seguinte caminho:

Qual sentimento desagradável que mais te incomoda?

O que você costuma fazer quando se sente assim?

O que mais você pode fazer para se sentir melhor quando se sente dessa forma? (tente pelo menos mais 4 ideias)

Alguma dessas opções prejudica você ou outras pessoas? Se sim, tente outra ideia.

Você pode refazer essa lista quantas vezes quiser... ela é sua!



HORA DE FALAR DE: #comunicação



Você se lembra de alguma vez em que fez algo errado e alguém te olhou de um jeito que nem precisou dizer nada?

O nosso corpo todo fala **mas nossos olhos são os melhores comunicadores**. Eles demonstram perfeitamente quando estamos mentindo ou dizendo a verdade, e nos ajudam a expressar o que queremos dizer.



Vamos experimentar essa forma de comunicação?

Escolha alguém em quem você confia e de quem você goste. Pense em algo legal que gostaria de dizer para essa pessoa. Escolha um momento em que a pessoa não esteja ocupada e pergunte se pode olhar bem dentro dos seus olhos, porque você quer dizer algo usando poucas palavras. Tente dizer o que quer dizer só com os olhos, ou com bem poucas palavras. Peça para a pessoa dizer o que ela sentiu que você disse.

Se você conseguir dizer com os olhos, vai perceber como eles são seus aliados e como é bom quando a boca e os olhos estão juntos nas nossas verdades.



HORA DE FALAR DE: #comunicação



☹️ Sabe aquela sensação de algo mal resolvido, um incômodo, uma chateação...?

Não dá pra aguentar muito tempo desse jeito, né? Se você estiver chateado ou incomodado com alguma relação, **bora resolver isso!**

1. Pense na situação que deixou você chateado(a) ou incomodado(a) e que você não contou para a pessoa (seu amigo, sua irmã, sua mãe...)

Pense em como você poderia dizer, **com cuidado**, para essa pessoa, que não foi legal para você o que aconteceu.

2.

3. Se, por acaso, você não souber como falar com a pessoa, procure alguém em quem você confie e peça ajuda.

Escolha um momento em que vocês dois estejam disponíveis para conversar.

4.

Comece dizendo que **você está fazendo isso porque a relação de vocês é importante e por isso você decidiu contar sobre a situação que você não gostou.**

Lembre-se de que a pessoa vai entender melhor o que você está dizendo se você agir com calma, sem agressividade.



HORA DE FALAR DE: #confiança



Confiança é uma palavra-chave em qualquer relação, não é mesmo? A sensação de achar que alguém está escondendo algo da gente é péssima. E a sensação de esconder, também.

Para manter nossas relações equilibradas e saudáveis, precisamos cuidar do quanto podemos confiar nas outras pessoas e do quanto elas podem confiar em nós.

Agora, se estamos desconfiados(as), vamos pensar no que podemos fazer?

Escolha um lugar e um momento em que você possa ficar sozinho(a) e pense se você confia em cada um(a) de seus(suas) amigos(as).

Alguma vez você se sentiu desconfiado(a)?

se não,
ótimo!

se sim,
precisamos
resolver!

Aqui temos uma sugestão de como começar essa conversa e resolver essa sensação:

1. Comece dizendo sobre o que a amizade significa para você.
2. Diga os motivos de você ser amigo(a) dele(a).
3. Conte sobre o que está te incomodando e diga que você gostaria de resolver, para que nada atrapalhe a amizade de vocês.
4. Escute o que o(a) seu(sua) amigo(a) tem para te contar sobre a situação.



HORA DE FALAR DE: #rótulos



Quando olhamos para uma pessoa (seja uma pessoa próxima ou distante), podemos nos lembrar que ela é muito mais do que aparenta ser! As pessoas mudam, aprendem coisas novas, ficam diferentes da gente em algumas coisas, ficam parecidas com a gente em outras... e ainda assim a gente vai continuar pensando que ela é somente aquele rótulo que alguém deu pra ela?

Além de não ter nada a ver, **os rótulos podem fazer mal quando as pessoas começam a acreditar nele.** Então, que tal parar com essa história de rótulos?

ELA SÓ
GOSTA
DISSO

ele é
isso

Não acredite no rótulo.

Aproxime-se de cada pessoa e
conheça quem ela é de verdade.

é sempre
assim

Lembre-se de que as pessoas

(inclusive você)

podem mudar...

sempre
faz isso

ELE SÓ
SABE FAZER
ISSO

ELA É
AQUILO

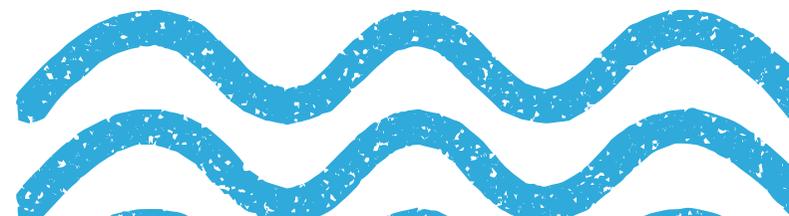


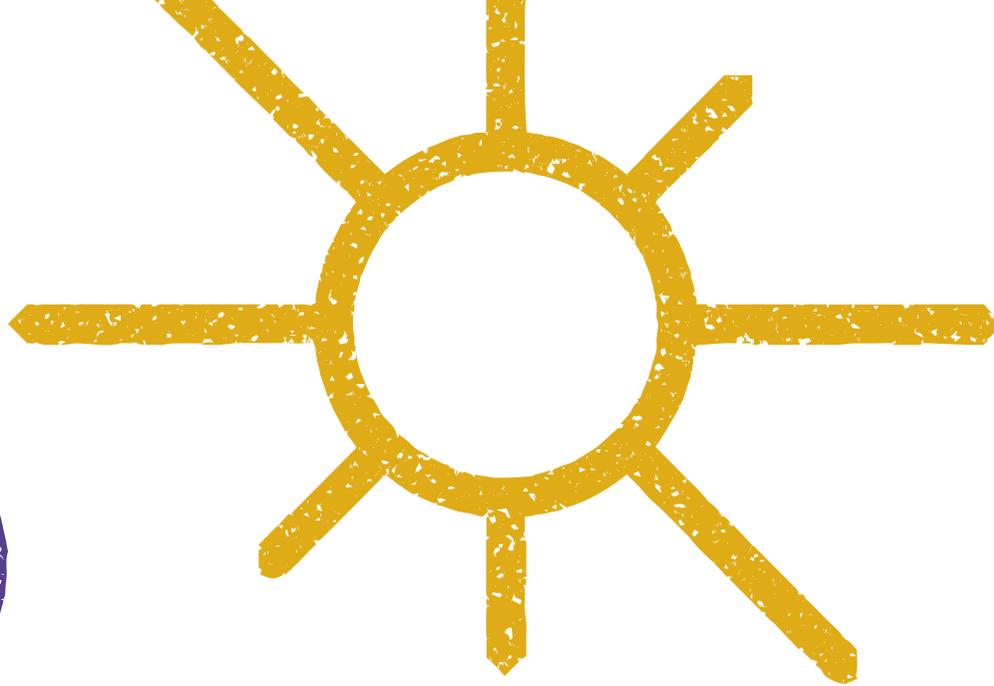
COLABORARAM NA CONSTRUÇÃO DESTE MATERIAL

Adriana Ferranni W. Rodrigues (WWF – Hora do Planeta)
Amanda Broholka Martins (MUTCOM)
Mariana Maria de Souza (MUTCOM)
Alice Rezende Ferreira (MUTCOM)
Anne Elise Moreira Coutinho (MUTCOM)
Bárbara Lopes Neves Vieira (MUTCOM)
Daniel da Silva San Gil (MUTCOM)
Giovani Corrêa Passoni (MUTCOM)
Henrique Sandro da Silva Carvalho (MUTCOM)
Laura Cristina Cunha da Silva (MUTCOM)
Marília Maira Brilhante Fernandes Rio (MUTCOM)
Otávio Mendes Costa (MUTCOM)
Ana Bonatto (Educação Escoteira)
Julio C Klafke (Educação Escoteira) Ana Fonseca (JOTA-JOTI)
Antonio Cosso (JOTA-JOTI)
Caio Angarten (JOTA-JOTI)
Carlos José da Silva (ELO Nacional)
Claudio Chicon Pereira da Silva (CQWS – HF)
Edgard Gouveia Júnior (Jornada X)
Edilainne Muniz (Limpa Brasil – Dia Mundial da Limpeza) Fernando
Azeredo Varoto (ELO Nacional)
Fernando Brasil (JOTA-JOTI)
Filipe Bassetto (Scouts Field Day)
Gabriel Vautier Teixeira Fonseca (Analista Gestão Educativa)

Ignácio Vilomar Castañon de Mattos (JOTA-JOTI)
Jéssica Cavalheiro Scherer (Líder Desenvolvimento Institucional)
Luciana Inuzuka (Março Roxo)
Luis Gustavo Ferreira (JOTA-JOTI)
Marcelo Margraf de Oliveira (Líder de Eventos/Atividades Especiais)
Marco Antonio Bortoli (Grande Jogo Naval)
Marcos Akira (CQWS)
Marcus Vinicius Ribeiro Lima (ELO Nacional)
Marina Ambrósio Arantes Pereira (Analista Desenvolvimento Institucional)
Maurício Baeta (MUTECO)
Rafael de Freitas (JOTA-JOTI)
Rudner Lauterjung Queiroz (Grande Jogo Aéreo)
Marina Pechlivanis (EGG)
Ricardo Calegari (EEG)
Elpis Ziouva (EGG)
João Araujo (ASEC)
Meria Betania Valério (ASEC)
Thamara Resende (Jornada X)

Dúvidas e sugestões enviar e-mail para:
atividades@escoteiros.org.br





Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor