

RAIO-X



**TROPA
ESCOTEIRA**

RESULTADOS



Escoteiros do Brasil
São Paulo

O que é?

O **Raio-X Tropa Escoteira** teve como objetivo identificar as principais dificuldades dos escotistas do Ramo Escoteiro no que diz respeito à aplicação do Programa Educativo para que, a partir das dificuldades encontradas, pudessem desenvolver o Tropa Escoteira Padrão, como forma de auxílio às Unidades Escoteiras Locais.

“Para avaliação dos jovens os objetivos foram transformados em competências

Por COMPETÊNCIA define-se a união de CONHECIMENTO, HABILIDADE e ATITUDE em relação a algum tema específico. O aspecto educativo da competência é que ela reúne não só o SABER algo (conhecimento), mas também o SABER FAZER (habilidade) para aplicação do conhecimento e, mais ainda, SABER SER (atitude) em relação ao que sabe e faz, ou seja, uma conduta que revela a incorporação de valores.

No caso do Ramo Escoteiro, foram estabelecidas 36 competências para as Etapas de Pistas e Trilha outras 36 competências para as Etapas de Rumo e Travessia.

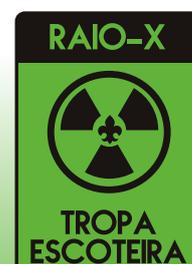
Para ajudar os jovens a conquistar as competências são oferecidas atividades.

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

Fonte: [Guia “Escotistas em Ação do Ramo Escoteiro” - pág. 39 a 43](#)

Portanto, deve-se entender que a realização de um conjunto de atividades referente a uma competência não garante a sua conquista. É missão dos pares e dos escotistas, mais do que verificar se uma atividade foi feita ou não, considerar se o jovem está se aproximando do **objetivo educativo da competência**, e motivar os jovens nesta direção. Deve-se considerar, sempre que possível e necessário, propor outras atividades para conquista das competências.

Na pesquisa realizada no **Raio-X Tropa Escoteira**, obtivemos 34 respostas, das quais foram selecionadas as citadas por mais de 40% das pessoas que responderam apresentando dificuldades no mesmo item. Neste documento, divulgamos uma devolutiva em forma de sugestões de atividades, visando auxiliar o escotista na aplicação das mesmas.



Conjuntos de atividades e suas competências mais citadas como difíceis de trabalhar e avaliar:

Pistas e Trilha

Atividade Intelectual 24: Explorar com sua patrulha ou tropa a comunidade onde vive, identificando problemas e buscando soluções.

Competência: Sei buscar informações que me ajudam a analisar problemas e encontrar soluções, procurando minhas próprias leituras e relacionando com as coisas que me acontecem.

Para execução dessa atividade, podem ser propostos temas em comum vivenciados pelos jovens nas diversas comunidades em que participam, nas escolas, nas famílias, na cidade ou no país, de forma que cada um traga sua realidade para contribuir com o desenvolvimento da atividade. Alguns exemplos de temas são: bullying nas escolas, violência, suicídio, racionamento de água, entre outros.

É interessante que a escolha do tema seja algum assunto que esteja em evidência no momento que os jovens estão vivendo.

Atividade Intelectual 26: Ler um livro e apresentar um resumo à patrulha.

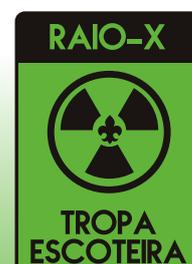
Competência: Sei buscar informações que me ajudam a analisar problemas e encontrar soluções, procurando minhas próprias leituras e relacionando com as coisas que me acontecem.

As dificuldades mais relatadas na aplicação dessa atividade foram a falta de interesse dos jovens pela leitura e a timidez em apresentar. Para a execução dessa atividade, o jovem pode trazer algum livro que ele goste, que esteja lendo atualmente na escola, ou em algum outro lugar, e contar um resumo para a patrulha. A apresentação pode ser estimulada de diferentes formas também: em forma de esquete, jornal mural, vídeo no youtube, paródias musicais, etc.

Atividade Intelectual 27: Saber utilizar alguma técnica de previsão do tempo por indícios naturais.

Competência: Sei buscar informações que me ajudam a analisar problemas e encontrar soluções, procurando minhas próprias leituras e relacionando com as coisas que me acontecem.

Para auxiliar a execução dessa atividade, pode ser utilizado como material de apoio o Guia da Aventura Escoteira - Pistas e Trilha, página 98. O guia explora assuntos como formato de nuvens, umidade, vento, comportamento dos animais e plantas, além de conter uma instrução sobre como construir um barômetro caseiro. Uma sugestão de atividade é que seja proposto aos jovens a construção de um barômetro por



patrulha; após a construção cada patrulha cria e apresenta uma esquete que apresente a utilização desse barômetro e a exploração dos demais comportamentos da natureza que aparecem no Guia.

Atividade de Caráter 43: Propor objetivos e ações para melhorar alguns aspectos da sua vida.

Competência: Procuo me conhecer cada vez mais, analisando as críticas que recebo e definindo ações para melhorar o dia a dia.

Para a execução dessa atividade pode-se convidar os jovens a realizar uma reflexão sobre seu desenvolvimento em diversos pontos da vida. Esses pontos podem ter como referência as áreas de desenvolvimento (física, intelectual, de caráter, afetiva, social e espiritual) ou outras referências, como família, escola, escotismo, atividade física, etc. Essa reflexão pode ser exposta de diferentes formas: como um debate, em um conselho de patrulha, ou pode ser apresentada a eles uma “roda da vida” contendo os pontos que o escotista deseja abordar, na qual devem pintar sua autoavaliação sobre cada ponto. Após essa reflexão, cada jovem deve propor para si mesmo ações do cotidiano que o ajudem a melhorar os pontos anteriormente avaliados por ele. No Guia da Aventura Escoteira - Pistas e Trilha, página 140, há uma tabela que pode auxiliar o jovem no registro desses compromissos.

Atividade Afetiva 64: Convidar sua patrulha para uma reunião em sua residência.

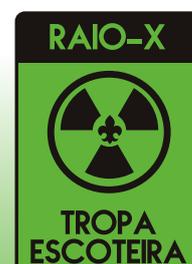
Competência: Trato a todos com generosidade e gentileza.

Fomentar que os jovens tenham convívio social com os demais integrantes da patrulha, não somente durante as atividades escoteiras, incentivando que vivam momentos de amizade e cumplicidade em ambientes além da unidade escoteira local, fortalecendo o espírito de patrulha. O escotista pode incentivar que se reúnam para um conselho de patrulha, para treinar temas como nós e amarras ou a fim de estudar para uma especialidade, assistir um filme. Para auxiliar o jovem sobre a melhor forma de se organizar para essa atividade, pode ser utilizado o Guia da Aventura Escoteira - Pistas e Trilha, página 176, que oferece dicas e um passo a passo para organizar a reunião. Manter os pais sempre próximos ao desenvolvimento de seus filhos e do cotidiano do grupo, conhecendo os demais pais da tropa, colabora para a execução de atividades que requisitam seu envolvimento.

Atividade Social 95: Realizar levantamento de pegadas de animais de sua região.

Competência: Conheço os diferentes ecossistemas de meu país e me preocupo em participar de projetos ambientais.

Para a execução dessa atividade, pode ser levantada uma pesquisa de animais característicos da cidade do jovem, caso tenha uma fauna mais específica, ou animais do nosso estado, do nosso bioma, e explorar suas características, entre elas, a pegada. Isso pode ser feito por meio de: visita a parque ou zoológico, realização de safári fotográfico ou até mesmo um convite a algum biólogo para expor à tropa pesquisas de vídeos, fotos, cartazes, entre outros.



Atividade Espiritual 106: Organizar ou contribuir com um livreto de orações para a sua patrulha.

Competência: Entendo a oração como forma de me relacionar com Deus e procuro fazê-la todos os dias.

Se a patrulha já possuir um livreto de orações, pode-se estimular que leve aos acampamentos de patrulha ou tropa, e que cada dia um jovem seja responsável por escrever uma oração de agradecimento no livreto. Caso a patrulha ainda não possua seu próprio livreto, vale estimulá-los a criar um durante uma atividade em sede, por exemplo. A primeira oração pode ser uma própria da patrulha, relacionando-se com a atividade sugerida 104, que envolve a mesma competência.

Rumo e Travessia

Atividade Física 9: Propor e executar uma atividade de melhoria em algum local visitado pela patrulha em acampamentos e manter em ordem seu quarto e objetos pessoais.

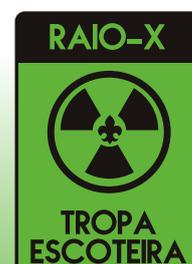
Competência: Mantenho minhas coisas limpas e organizadas, cuido dos lugares que visito e da minha apresentação pessoal.

Para execução dessa atividade, pode ser programado, em algum momento de acampamento de tropa ou patrulha, que os jovens identifiquem pontos de melhoria que poderiam trabalhar para deixar o local melhor do que encontraram, e colocar em prática. Junto a essa atividade, trazer ainda à reflexão dos jovens a forma como cuidam do local onde vivem, de seu quarto, armários e restante da casa.

Atividade Intelectual 21: Realizar previsão do tempo por indícios naturais e por instrumentos.

Competência: Procuro ampliar meus conhecimentos e sei refletir criticamente sobre os fatos que ocorrem em minha volta, e me interesso pela leitura de diversos temas.

Uma sugestão de momento para aplicação dessa atividade seria durante os acampamentos de patrulha ou tropa, estimulando os jovens a avaliarem a previsão do tempo pelos indícios naturais, previamente aprendidos quando estavam nas etapas de pistas e trilha. Explicar a importância de realizar a previsão do tempo para que se previnam na logística do campo verificando, por exemplo: se há lenha suficiente para cozinhar e se está devidamente coberta, reajustar os esportes da barraca em caso de previsão de chuva. Pode ser estimulado a utilizarem um barômetro caseiro e até um anemômetro (instrumento destinado a medir variações da velocidade do vento). O Guia da Aventura Escoteira - Rumo e Travessia, pág. 116, explora esse tema com dicas de observação do tempo, instruções de como construir um anemômetro e uma tabela de registro do tempo.



Atividade Intelectual 29: Preparar materiais para as representações artísticas de sua patrulha ou tropa.

Competência: Organizo atividades criativas para serem realizadas com um grupo de amigos.

Uma sugestão é aproveitar os momentos como acampamentos temáticos, Fogo de Conselho comemorativo, algum festival de talentos da tropa ou jantar festivo; para propor aos jovens que se antecipem à atividade preparando materiais relacionados ao tema do acontecimento.

Atividade Intelectual 33: Aplicar as especialidades em ações de serviço à comunidade.

Competência: Amplio meus conhecimentos nas especialidades que escolhi, usando-as em ações a serviço da comunidade.

Para a execução dessa atividade, a sugestão é estimular os jovens a utilizarem os seus conhecimentos individuais para ajudar o próximo, em seu núcleo familiar, em sua escola ou até mesmo bairro. Podem ser pequenas ações do cotidiano, ou algum trabalho de maior duração. Depois, podem avaliar suas ações a partir de uma conversa.

Atividade Intelectual 39: Construir um Fogão Solar e utilizar para uma refeição em um acampamento de patrulha ou tropa.

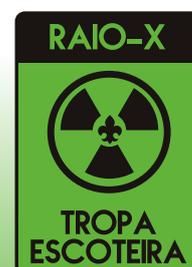
Competência: Proponho e participo de projetos que apresentam soluções criativas para problemas técnicos habituais.

Para auxiliar a execução dessa atividade pode ser seguida a orientação sobre fogão solar contida no Guia da Aventura Escoteira Rumo e Travessia, página 149. O guia ensina a construir o fogão solar e também oferece outras recomendações de uso e tempo de cozimento de alguns alimentos. Uma sugestão de aplicação é realizar uma atividade “MasterChef” onde o objetivo das patrulhas é cozinhar algo utilizando o fogão solar, ou até mesmo propor esse desafio em uma refeição do acampamento de patrulha.

Atividade Intelectual 43: Desenhar um croqui de um lugar de acampamento utilizando sinais topográficos, e participar do projeto e instalação das pioneirias de acampamento, aplicando pelo menos os seguintes nós e amarras: direito, volta do fiel ou volta da ribeira, nó de escota, nó em oito, volta redonda com dois cotes, amarra quadrada e diagonal.

Competência: Melhoro minhas habilidades manuais.

Para a execução dessa atividade deve-se observar a melhoria do jovem em relação a coordenação motora e progressão diante deste item. Analisando a competência podemos ainda incentivar que o jovem desenvolva uma nova habilidade como origami, tricô, crochê, macramê ou qualquer outra atividade que envolva o desenvolvimento das habilidades manuais.



Atividade Intelectual 44: Aplicar os conceitos básicos de estruturas (cavaletes, encaixes, ancoragens) nos projetos e montagem de construções como pontes, balsas etc.

Competência: Melhoro minhas habilidades manuais.

Para a execução dessa atividade existem orientações sobre encaixe e ancoragem descritas no Guia da Aventura Escoteira Rumo e Travessia, pág. 165. Esses conceitos podem ser introduzidos de forma inicial em aplicações menores como mastros e portais, com o grau de dificuldade aumentando progressivamente.

Atividade Afetiva 63: Demonstrar as técnicas de resgate de pessoas em afogamento.

Competência: Procuo dominar meus medos, raivas ou inseguranças, e compartilho meus sentimentos e emoções com meus amigos.

Para auxiliar a execução dessa atividade existe um material de apoio no Guia da Aventura Escoteira Rumo e Travessia, pág. 232. Pode ser convidado algum socorrista para aplicar uma prática com os jovens em sede, realizar simulações orientadas em uma piscina ou lago que não ofereça risco para o jovem, ou realizar jogos em sede que simulem as técnicas de resgate. Caso o jovem não saiba nadar, o guia relata que os salvamentos mais simples são realizados sem entrar na água. Uma sugestão de jogo para aplicação seria: um local é delimitado em sede, simulando um lago ou piscina; o aplicador posiciona previamente três integrantes de cada patrulha dentro desse local, representando os “afogados”; cada patrulha deve resgatar seus respectivos integrantes e explicar o motivo de ter escolhido determinada técnica; vence a patrulha que salvar seus integrantes em menos tempo, com as técnicas corretas.

Atividade Afetiva 70: Participar ativamente de uma mobilização para minimizar algum problema social.

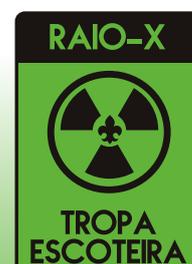
Competência: Aprecio as pessoas pelo que elas são e estou sempre disposto a ajudar a todos.

Para a execução dessa atividade a sugestão é estimular que os jovens desenvolvam projetos de ações de conscientização e mobilização da comunidade sobre variados temas como: poluição, consumo de energia, trânsito, saúde pública, ou alguma questão de sua escola ou bairro. As atividades da Hora do Planeta e do Mutcom são um bom recurso para se utilizar como forma de instigar os jovens nesse momento.

Atividade Afetiva 73: Auxiliar sua patrulha, tropa ou grupo a ter um número equilibrado de meninas e meninos.

Competência: Entendo que homens e mulheres se complementam e devem conviver respeitosamente.

Para a execução dessa atividade, fazer uma reflexão sobre direitos das mulheres e comparação da população feminina com a masculina (quantidade de brasileiros e brasileiras, a média salarial de cada gênero, etc) e deixar que as jovens do gênero feminino falem dos problemas que encontram por serem mulheres em



sua vida pessoal, escolar e no Movimento Escoteiro. Ao final, propor que os jovens criem soluções para os problemas apresentados e como sua patrulha pode agir.

Atividade Social 102: Saber identificar as pegadas de pelo menos cinco animais da fauna brasileira, e confeccionar pelo menos um molde em bom estado. OU (em substituição aos itens anteriores): Conquistar a Insígnia Mundial do Meio Ambiente, no Ramo Escoteiro.

Competência: Sei quais os principais problemas ambientais do Brasil e procuro realizar as atividades para minimizá-los.

Para a execução dessa atividade pode ser realizado um jogo de kim sobre pegadas de animais da fauna brasileira, ou jogo da memória onde devem encontrar os pares de pegadas e seu respectivo animal. Ou ainda, pode ser realizada uma visita a algum parque ou zoológico onde os jovens tenham que desenvolver algumas tarefas envolvendo as características dos animais e também a confecção de um molde gessado de alguma pegada.

Atividade Espiritual 111: Convidar sua patrulha para cooperar em ações, organizadas por sua comunidade religiosa, em favor de desassistidos.

Competência: Procuro viver de acordo com minha fé e busco apoio de meus amigos para as ações em favor do próximo.

Para a execução dessa atividade, é possível reunir a seção e pedir que listem problemas encontrados em sua comunidade, apresentando a visão espiritual de cada jovem para sua possível resolução. Pede-se um debate entre todos e que os jovens encontrem uma maneira de ajudar na solução do problema em conjunto.

Colaboraram na elaboração deste material:

Coordenação Regional de Programa Educativo

Mariana de Marchi

Coordenação Regional do Ramo Escoteiro

Gabriela "Bibi" Banzatto

Fernando "Feiju" Luís Donatti

Equipe Regional do Ramo Escoteiro

Adriana Teixeira

Leonadro Giovanetti

Revisão

Mayra Guidorizzi

Natália Freitas

Diagramação

Natália Freitas

