



1º Encontro de Monitores - Ramo Sênior

Boletim

Definição de Atividade

Tem como objetivo desenvolver principalmente o espírito de liderança dos monitores e orientá-los em relação às dificuldades que enfrentam na condução do respectivo cargo. A ideia é trabalhar temas com os quais os monitores se deparam constantemente e, que na maioria das vezes, têm dificuldades em lidar, tais como: conflitos internos, dificuldade de relacionamentos, saber delegar e orientar, gestão de grupo, saber aceitar frustrações, organização, gestão do tempo, entre outros. O propósito é fugir do tradicional "Ponta de Flecha" que tem um foco mais técnico e mateiro, e desenvolver atividades intelectuais que possam ser úteis na condução de suas patrulhas e na vida futura dos jovens.

Dados da Atividade

Data:

22 de outubro de 2022

(Data sugerida, podendo ser desenvolvida em outro dia que se encaixe melhor no calendário dos Distritos).

Local:

Descentralizado, por Distrito. O evento pode ser realizado de forma presencial, em local previamente escolhido pelo Distrito Escoteiro e que comporte todos os participantes.

Público-Alvo:

Poderão participar do 1º Encontro de Monitores do Ramo Sênior os monitores (as) do Ramo Sênior, com registro escoteiro válido. (Dependendo da realidade do Distrito ou da UEL, pode-se abrir para a participação dos Submonitores)

Investimento do participante:

Conforme a organização local. O levantamento dos custos e estimativa do valor a ser pago por participante deve ser determinado por cada organização.

Autorizações:

Atividades escoteiras realizadas fora da sede e do horário regular de reuniões da Unidade Escoteira Local só podem ser realizadas com autorização dos pais/responsáveis legais dos membros juvenis e da Diretoria de Grupo.

Desenvolvimento das Atividades

Será disponibilizada parte da atividade como sugestão para ser aplicada em âmbito distrital, com a participação dos Monitores. A princípio, serão bases com interação, tais como fórum, dinâmicas, reflexões e desafios. Porém, os jovens e patrulhas têm necessidades específicas e, por isso, é importante ouvi-los para que o evento os ajude em suas dificuldades reais. Portanto, antes da realização do evento, as Unidades Escoteiras Locais devem realizar um diagnóstico junto aos jovens para que sejam levantadas as principais demandas e dificuldades que eles se deparam na condução do cargo de monitor. Esse diagnóstico pode ser feito de diversas formas, entre elas: uma conversa informal com os monitores; uma Corte de Honra específica; através das redes sociais; ou outra forma que o escotista achar mais conveniente. O importante é questionar os monitores e extrair o máximo de informações de suas principais queixa ou dúvidas como líderes de suas patrulhas.

Após a realização do diagnóstico, os escotistas das UELs que compõem o Distrito devem se reunir para analisá-lo e elaborar as atividades, levando em conta as principais demandas de forma a completar a programação do evento.

Todas as atividades externas/especiais devem ser registradas no PAXTU Administrativo, para inclusão da atividade na ficha modelo 120 dos participantes, preferencialmente, com a descrição: **"1º Encontro de Monitores do Ramo Sênior"** e cadastradas como tipo "Atividade distrital".

Relevância do evento para o Ramo Sênior - Aplicação do Programa Educativo

Os jovens que participarem do **1º Encontro de Monitores do Ramo Sênior** terão a oportunidade de vivenciar atividades sugeridas no guia de bolso "Ramo Sênior em Ação!" para a conquista de competências.

Você sabe o que são competências?

"Por **COMPETÊNCIA** define-se a união de **CONHECIMENTO**, **HABILIDADE** e **ATITUDE** em relação a algum tema específico" – essa é a definição que está no guia de bolso "Escotistas em Ação - Ramo Sênior". De forma esquematizada, podemos entender assim:

CONHECIMENTO
SABER

HABILIDADE
SABER FAZER

ATITUDE
SABER SER

As competências são atingidas a partir de atividades que vão aos poucos ensinando coisas novas ou reforçando conhecimentos e atitudes. A programação do 1º Encontro de Monitores do Ramo Sênior é composta por algumas das atividades que podem ajudar na sua progressão pessoal. Vale ressaltar que os jovens devem avaliar, junto à sua patrulha e aos

escotistas responsáveis pela Seção, se efetivamente adquiriram as competências sugeridas ao participarem e se, de repente, o programa foi aplicado de tal forma que outros conhecimentos, habilidades e atitudes, que não estão mencionadas aqui, foram desenvolvidos. Lembrando que a relação abaixo apresenta sugestões das possibilidades que o programa educativo proporciona ao jovem.

Veja o checklist abaixo e fique ligado nas conquistas! Lembrando que essa lista foi elaborada de acordo com a programação sugerida. Caso sua Seção tenha realizado alterações na programação, vale consultar também o guia de bolso "Ramo Sênior em Ação!":

Demonstro capacidade de sintetizar, criticar e propor alternativas a serem analisadas pelos meus amigos.

34. Participar ativamente do planejamento e organização de uma atividade de patrulha ou seção, sendo posteriormente bem avaliado pelos companheiros e pela chefia.

Reconheço que minha patrulha é uma comunidade de vida com a qual posso contribuir com minha experiência pessoal e na qual posso receber críticas construtivas que auxiliem meu crescimento.

46. Assumir e desempenhar plenamente seus encargos na patrulha durante os últimos 3 meses, sendo bem avaliado pelos seus companheiros.

Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas.

50. Participar ativamente dos debates e processos decisórios realizados na seção, expondo as suas opiniões e respeitando as opiniões alheias.

Valorizo a democracia respeitando a autoridade legitimamente constituída, aceito e compreendo a importância das normas, sem renunciar ao direito de lutar para modificá-las, bem como respeito as ideias opostas às minhas e exerço minha autoridade sem abusos.

59. Participar ativamente e de forma respeitosa das discussões e decisões dos Conselhos de patrulha, de tropa e das eleições de monitores. (Podendo-se estender para discussões e decisões do 1º Encontro de Monitores do Ramo Sênior.

Programação sugerida

Horário	Atividade
08h00	Chegada dos participantes
08h30	Abertura
08h45	Quebra-gelo
09h00	Divisão das Patrulhas

09h30	Atividade 1
10h00	Atividade 2
10h40	Jogo 1
11h00	Atividade 3
11h45	Almoço
13h30	Atividade 4
14h00	Atividade 5
14h30	Jogo 2
15h00	Atividade 6
15h30	Debate entre os Monitores
16h20	Avaliação e encerramento

Relatório Simplificado

Para que possamos ter conhecimento da abrangência e adequação desta atividade, solicitamos que os responsáveis pela aplicação respondam um relatório simplificado, através do link: [Formulário](#).

Este relatório deve ser preenchido até 28 de fevereiro de 2023. Incentivamos que seja preenchido pelos adultos responsáveis e pelos próprios jovens.

O certificado estará disponível para download em escoteirossp.org.br/1o-encontro-de-monitores-ramo-senior/.

Divulgação do evento

Todo jovem devidamente registrado, autoriza a União dos Escoteiros do Brasil, EM TODOS OS SEUS NÍVEIS, sociedade civil sem fins lucrativos, declarada de Utilidade Pública Federal, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 33.788.431/0001-13, com sede na Rua Coronel Dulcídio, bairro Água Verde, Curitiba - PR, CEP 80.250-100, a utilizar-se das suas imagens e voz, ou daquele

que representa ou assiste, captadas durante atividades escoteiras, ou a elas relacionadas, para a edição de filmes e fotos divulgando o Movimento Escoteiro e materiais educativos, conforme previsto no artigo 42º, parágrafo 11, do Estatuto da UEB.

Durante a realização da atividade, a Equipe Regional de Programa Educativo do Ramo Sênior sugere que postem fotos em suas redes sociais, utilizando a hashtag #ramoseniorSP e marcando o instagram [@ramoseniorsp](https://www.instagram.com/ramoseniorsp)

A página no facebook do Ramo Sênior da Região Escoteira de São Paulo www.facebook.com/ramoseniorsp compartilhará e divulgará as fotos das atividades recebidas nas redes sociais.

Aquisição de distintivos

A aquisição é opcional e pode ser feita através do site:

<http://meukit.escoteiros.org.br/>

Aquisição através de **pré-venda** no site Meu Kit. O primeiro lote será encaminhado para confecção no dia 01 de novembro.

Equipe de concepção da atividade

Coordenação Geral:

Antonio Fisher Neto

Equipe:

Angelo Ernesto

Fernando Sanches

Maria Angélica "Keka"

Ana Arnoni

Dúvidas sobre programa da atividade

Coordenação do Ramo Sênior dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo

E-mail: ramosenior.sp@escoteiros.org.br

Acompanhe as novidades da atividade pelo site www.escoteiros.org.br e pela página no [Facebook EscoteirosSP](https://www.facebook.com/escoteirosSP).

ATIVIDADE 1 - GESTÃO DE CONFLITOS

Título	Conflito na atividade de Patrulha?
Número de Aplicadores	Pelo menos 1 Escotista
Quantidade de participantes	N/A
Duração	30 minutos
Materiais	Nenhum
Objetivos	Fornecer a capacidade para que os Monitores possam resolver conflitos dentro de suas Patrulhas
Desenvolvimento	<p>1º passo: os Monitores são divididos em equipes. Dentro de cada equipe haverá 1 líder</p> <p>2º passo: separadamente os líderes das equipes receberão um desafio de pensar em uma atividade de Patrulha. Enquanto os líderes estão recebendo essa instrução, as suas equipes recebem orientação de serem resistentes às decisões dos líderes (essa atitude não é de conhecimento dos líderes)</p> <p>3º passo: os líderes retornam nas suas equipes e cumprem o desafio</p> <p>4º passo: após um tempo, as equipes dizem qual atividade escolheram e os líderes dão o feedback sobre os conflitos que tiveram e como geriram isso em suas equipes.</p> <p>O Escotista pode fazer considerações sobre a atividade ao final da dinâmica.</p>
Descrição	Gestão de conflitos é uma área que desenvolve um planejamento eficaz e com uma comunicação assertiva para lidar com divergências entre os jovens, mantendo o respeito e o comprometimento.
Competências trabalhadas	<i>Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas.</i>
Atividades do programa educativo relacionadas	50. Participar ativamente dos debates e processos decisórios realizados na seção, expondo as suas opiniões e respeitando as opiniões alheias.

ATIVIDADE 2 - LIDERANÇA

Título	Montando uma barraca as cegas
Número de Aplicadores	Pelo menos 1 Escotista
Quantidade de participantes	N/A
Duração	30 minutos
Materiais	- Barracas do tipo iglu
Objetivos	Fazer os Monitores entender o que é liderança, além de saber o que é necessário para ser um bom líder.
Desenvolvimento	<p>1º passo: divide os Monitores em equipes menores</p> <p>2º passo: dentro de cada equipe haverá 1 líder que não irá ficar vendado, porém não irá montar a barraca (apenas dar ordens de longe). O restante da equipe permanecerá vendado.</p> <p>3º passo: ao comando do líder, o restante da equipe deverá montar a barraca vendados</p> <p>A equipe que concluir a montagem primeiro vence!</p>
Descrição	No conceito de liderança, o líder busca influenciar e conduzir a equipe na luta por um mesmo objetivo, contando sempre com a participação de todos e abrindo portas para que a equipe possa participar do processo.
Competências trabalhadas	<i>Reconheço que minha patrulha é uma comunidade de vida com a qual posso contribuir com minha experiência pessoal e na qual posso receber críticas construtivas que auxiliem meu crescimento.</i>
Atividades do programa educativo relacionadas	

ATIVIDADE 3 - COMUNICAÇÃO EFETIVA E NÃO VIOLENTA

Título	Todos a bordo
Número de Aplicadores	Pelo menos 1 Escotista
Quantidade de participantes	N/A
Duração	30 minutos
Materiais	- Pedacos de caixa de papelão
Objetivos	Dar aos Monitores a capacidade de se comunicar de uma maneira mais efetiva e não violenta.
Desenvolvimento	<p>1º passo: divide os Monitores em equipes menores</p> <p>2º passo: as equipes são orientadas a construir um "barco" usando pedaços de madeira, papelão ou qualquer outro material disponível. Então, todos devem subir no "barco" de uma vez.</p> <p>3º passo: o Escotista então começa a remover os pedaços dos barcos, e à medida que os pedaços forem removidos, a equipe deve se esforçar para ocupar o espaço cada vez menor da melhor maneira possível.</p> <p>O Escotista deve estimular que durante a remoção dos pedaços a equipe se comunique da maneira mais efetiva e sem ser agressiva.</p>
Descrição	Comunicação Não Violenta é um tipo de abordagem de comunicação que tem como base os princípios da não violência, através do uso de uma linguagem não agressiva. E essa linguagem tem muito a ver com o pensar e a forma de se comunicar uns com os outros, pela maneira como nos expressamos e transmitimos uma mensagem.
Competências trabalhadas	<i>Reconheço que minha patrulha é uma comunidade de vida com a qual posso contribuir com minha experiência pessoal e na qual posso receber críticas construtivas que auxiliem meu crescimento.</i>
Atividades do programa educativo relacionadas	

ATIVIDADE 4 - APROVEITAMENTO DE TEMPO

Título	Um campo de Patrulha
Número de Aplicadores	Pelo menos 1 Escotista
Quantidade de participantes	N/A
Duração	30 minutos
Materiais	- Papel e caneta
Objetivos	Ensinar aos Monitores estratégias e ferramentas para que possam utilizar o tempo (seja em atividade, seja na vida pessoal) de maneira mais eficiente.
Desenvolvimento	<p>1º passo: divide os Monitores em equipes menores</p> <p>2º passo: é passado para as equipes que eles precisam montar um cronograma de ação para a montagem do campo de Patrulha.</p> <p>Esse campo deve ser construído em 2 horas e cada pioneiria do campo leva um determinado tempo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portal – 10 min • Toldo – 40 min • Canto do lenhador – 20 min • Fogão de trincheira – 20 min <p>3º passo: ao longo do desenvolvimento da atividade, o Escotista irá anunciando alguns imprevistos que irão atrapalhar o cronograma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bambus levarão 10 minutos para chegar • Depois de 1h20 acabou a corda para a pioneiria. • Vai começar a chover depois de 1h <p>4º passo: ao final de um tempo cada equipe apresenta o cronograma e se discute se é viável e se está respeitando os imprevistos</p>
Descrição	O principal objetivo da otimização do tempo é tornar possível a realização de todas as tarefas da melhor forma possível. Em resumo, otimizar tempo é uma iniciativa relacionada à organização é fundamental para a vida pessoal ou profissional.

Competências trabalhadas	<i>Valorizo o meu tempo, adequando-o às minhas obrigações, compromissos familiares e sociais, sem abrir dos momentos de descanso e lazer.</i>
Atividades do programa educativo relacionadas	

ATIVIDADE 5 - FÓRUM DE JOVENS

Título	O que é Fórum de Jovens do Ramo Sênior?
Número de Aplicadores	Pelo menos 1 Escotista
Quantidade de participantes	N/A
Duração	30 minutos
Materiais	Nenhum
Objetivos	Passar aos Monitores a existência do Fórum de Jovens do Ramo Sênior, conforme apresentado na Política Nacional de Envolvimento Juvenil (PNEJ)
Desenvolvimento	<p>1º passo: O Escotista deverá ler o anexo referente ao Fórum de Jovens dos Ramos Escoteiro e Sênior</p> <p>2º passo: em um diálogo breve com os Monitores, lembrar quais são as instâncias de tomada de decisão que eles podem participar sendo Sênior e Guia (Conselho de Patrulha, Corte de Honra e Assembleia de Tropa)</p> <p>3º passo: apresentar a ferramenta do Fórum de Jovens conforme apresentado na PNEJ e orientar um debate breve sobre o tema: O que você como Sênior/Guia acha da quantidade de especialidades necessária para a conquista do Escoteiro da Pátria?</p> <p>4º passo: finalizar a atividade perguntando o que acharam e se sentiram dificuldades de participar do debate.</p>
Descrição	
Competências trabalhadas	<i>Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas.</i>
Atividades do programa educativo relacionadas	50. Participar ativamente dos debates e processos decisórios realizados na seção, expondo as suas opiniões e respeitando as opiniões alheias.

ANEXO:

- PNEJ (Orientações práticas - 3. MECANISMOS DE CONSULTA AOS JOVENS)

3.2 Fóruns de Jovens dos Ramos Escoteiro e Sênior

3.2.1 - Os “fóruns dos ramos” são espaços de discussão organizados por faixas etárias, em tempo, local e formato pré-determinados, com temática claramente definida, por meio da proposição de conteúdos e acompanhamento de educadores qualificados.

- a. Os fóruns possuem caráter participativo e propositivo, o que deve se refletir em sua ambientação e facilitação. Como são formados por membros juvenis legalmente ou relativamente incapazes, não possuem caráter deliberativo, salvo para a condução de seus debates e da eleição de seus delegados. Possuem ainda total liberdade de fazer proposições e questionamentos diversos, conferindo-lhes uma forma passiva de “representatividade indireta” aos processos decisórios.
- b. De modo a preservar sua integridade e de seus participantes, suas discussões não devem necessariamente fazer paralelo com a agenda de discussões das assembleias ou órgãos deliberativos em todos os níveis. Deve-se evitar qualquer forma de partidariização e polarização dos fóruns, em especial questões que sejam circunstancialmente sensíveis aos processos decisórios.
- c. São convocados para os ramos escoteiro e sênior (para os fóruns pioneiros, vide próximo capítulo).

3.2.2 - Os fóruns dos ramos possuem as seguintes funções educativas:

- Discussão aprofundada sobre temáticas de interesse da juventude, tais como causas sociais, questões que afetem seu dia a dia, desafios a inserção social e da própria condição juvenil.
- Experimentação de práticas decisórias por meio da condução de procedimentos formais, escrutinários, debates participativos e da eleição de seus representantes.
- Intercâmbio com outros educadores, jovens e diferentes experiências juvenis, isto é, de outras organizações, fortalecendo a identidade e o diálogo geracional.

3.2.3 - Os fóruns dos ramos possuem as seguintes funções institucionais:

- Discussão aprofundada a respeito da implementação do programa educativo, da formatação de estruturas programáticas e satisfação a respeito do programa, na forma de grupos focais.
- Experimentação e amostragem educacional, por meio de “atividades-teste” propostas pela gestão de métodos educativos.
- Atualização periódica e aperfeiçoamento de profissionais e gestores educacionais, por meio da prática de escuta aos jovens.

3.2.4 - Sua programação deve atender aos seguintes requisitos:

- Escopo, conteúdos e temáticas claramente definidos, em conformidade a cada faixa etária.
- Metodologias de trabalho e facilitação que promovam o protagonismo, valorizem diversas experiências e formas de expressão de crianças e adolescentes, sempre em torno de desafios educativos estimulantes e relevantes.
- Defina com clareza quais níveis e formas de intervenção dos adultos e, consequentemente, quais níveis de autonomia e experimentação será proporcionada aos jovens, garantindo períodos de relativa privacidade entre seus pares, sem contudo resultar em completa falta de direcionamento (laissez-faire), idealmente na proporção de 50% de trabalho autônomo para o ramo escoteiro e 60% para o ramo sênior
- Tenha claro quais produtos são esperados dos jovens: recomendações, conclusões, eleições e protótipos resultantes das atividades, se for o caso.

ATIVIDADE 6 - GESTÃO DE PROJETOS

Título	Corrida dos Projetos
Número de Aplicadores	Pelo menos 1 Escotista
Quantidade de participantes	N/A
Duração	30 minutos
Materiais	<ul style="list-style-type: none"> - Folhas de sulfite - Papel flip chart (ou cartolina) - Caneta
Objetivos	Ensinar aos Monitores técnicas e ferramentas para gerir um projeto. Além de reforçar que eles podem ser executados seja em Patrulha, seja em Equipes de Interesse.
Desenvolvimento	<p>1º passo: Dividir em temas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada jovem escolherá um tema ao chegar na atividade, os temas são: MEIO AMBIENTE; EDUCAÇÃO; ECONOMIA; SAÚDE; DESIGUALDADES; SERVIÇO SOCIAL <p>2º passo: Apresentação das regras</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corrida valerá pontos (6 pontos ao 6º ... 1 ponto ao 6º) - Eleição do projeto valerá pontos (6 pontos ao 6º ... 1 ponto ao 6º); sendo os critérios: originalidade, criatividade e aplicabilidade - Vence o grupo com mais pontos <p>3º passo: Desenvolvimento do projetos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Os grupos vão se reunir e ler os problemas específicos para cada tema e pensar em soluções (brainstorm) - Após isso cada grupo irá desenvolver sempre cada assunto por vez o projeto: <p>Qual é o grande objetivo deste projeto (PRO-PÓSITO)?</p> <p>Que resultados devemos alcançar para atingirmos o objetivo (METAS)?</p> <p>Quais são os principais recursos necessários à execução do projeto (pessoal, recursos financeiros, equipamentos, espaço físico, materiais)?</p> <p>Faça um breve resumo das razões deste projeto e da estratégia de execução, tentando organizar o pensamento em relação ao modo de</p>

	<p>agir mais eficiente para alcançar o seu objetivo Quais são as tarefas a desenvolver para alcançar cada um dos resultados esperados pelo menos 3 (METAS/AÇÕES)?</p> <p>- O grupo que acabar primeiro vence!</p> <p>4º passo: Passar a limpo - Passar a limpo o projeto em um flip chart, conforme modelo</p> <p>5º passo: Apresentação - Apresentar problema e solução (com projeto)</p> <p>6º passo: Eleição - Usando os papéis dos grupos, temos uma eleição</p> <p>7º passo: Finalização - Finalizamos parabenizando a equipe vencedora e fazendo um convite: VAMOS COLOCAR O PROJETO EM PRÁTICA?</p>
Descrição	Além do desenvolvimento dos projetos em Patrulha, o Escotista pode mencionar a respeito da execução de projetos através de uma Equipe de Interesse.
Competências trabalhadas	<i>Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas</i>
Atividades do programa educativo relacionadas	