



2º Encontro de Monitores - Ramo Sênior

Boletim

Definição de Atividade

Tem como objetivo principal desenvolver 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. Preparamos atividades para desenvolvimento em Sistema de Equipes, Diversidade e Inclusão, Meio Ambiente, Comunicação não violenta, Planejamento de projetos e Protagonismo juvenil para serem aplicadas de acordo com o levantamento de necessidades realizado por cada Distrito.

Dados da Atividade

Data: No período entre 21 de outubro até 26 de novembro de 2023.

Local: O evento é Descentralizado (Distrital ou Local), a ser realizado em local previamente escolhido pelo Distrito ou Grupo Escoteiro e que comporte todos os participantes.

Público-Alvo: Poderão participar do 2º 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

Disponibilizamos, anexo a este Boletim, sugestões de Fichas de Atividades a serem utilizadas no desenvolvimento do Encontro de Monitores. É preciso considerar que os jovens e patrulhas têm necessidades específicas e, por isso, é importante ouvi-los sobre elas 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 com 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. Feito isso, organizam a programação, levando em

conta as principais demandas de forma que o evento atenda as necessidades levantadas. 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: "2º Encontro de Monitores do Ramo Sênior".

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

Os jovens que participarem do 2º Encontro de Monitores do Ramo Sênior terão a oportunidade de vivenciar atividades sugeridas no guia de bolso "Ramo Sênior em Ação!" para o desenvolvimento 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:

Competência:

- 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 2º 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, o programa foi aplicado de tal forma que outros conhecimentos, habilidades e atitudes, que não estão mencionadas aqui, foram desenvolvidos.

Caso tenha realizado alterações na programação, vale consultar também o guia de bolso "Ramo Sênior em Ação!"

Certificado

O certificado estará disponível para download em: <https://www.escoteirossp.org.br/categorias/ramo-senior-fichas-de-atividade/>.

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.

A Equipe Regional de Programa Educativo do Ramo Sênior sugere que postem fotos da atividade em suas redes sociais, utilizando a hashtag **#ramoseniorSP** e marcando o instagram [@ramoseniorsp](#) e [@escoteirossp](#). 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 Distintivo

A aquisição é opcional e pode ser feita através do site: <http://meukit.escoteirossp.org.br/>

Equipe de Concepção da Atividade

Coordenação Geral: Coordenação Regional de Programa Educativo do Ramo Sênior

Equipe:

Alexandre Longhi - ERMA

Douglas Mancini

José Preto Ayres de Souza

Kéka Teixeira

Renato Kioshi Vieira

Úrsula Cristine Macedo Otee

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.escoteirossp.org.br e pela página no [Facebook EscoteirosSP](#).

ATIVIDADE 1

Ramo Sênior

Título	Arrumando a Casa
Número de Aplicadores	Mínimo 1
Quantidade de participantes	patrulha / eleger 1 monitor para a atividade
ODS	3, 4, 16
Duração	30- 40 minutos
Materiais	Papel e caneta, celular, computador ou outro para registrar o que for discutido
Objetivos	Fazer o levantamento das necessidades de sua patrulha e junto com os demais chegar a um plano de ação para atingi-las.
Desenvolvimento	Os monitores serão divididos em grupos de 4 a 6 jovens
Descrição	Cada jovem, um por vez, traz um problema que encontra na sua patrulha de origem, e junto dos demais discutem e sugerem ações que possam ajudar a solucionar o problema. O aplicador deve mediar a discussão para que cheguem ao melhor resultado naquele momento e controlar o tempo de acordo com os temas trazidos.
Competências trabalhadas	24. 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 às ideias opostas às minhas e exerço minha autoridade sem abusos
Atividades do Programa Educativo trabalhadas	60. Participar de forma respeitosa e contributiva de pelo menos 1 das seguintes atividades realizadas na sua Seção: debates, estudos de caso, ou "juri simulado"

ATIVIDADE 2

Ramo Sênior

Título	Re-Começar o mundo
Número de Aplicadores	Mínimo 1
Quantidade de participantes	grupos de 6 jovens
ODS	4, 10, 16
Duração	45 minutos
Materiais	Papéis com a descrição de cada personagem
Objetivos	Fazer com que os jovens consigam expressar suas opiniões respeitando as demais e que, em equipe, cheguem a uma conclusão boa para todos
Desenvolvimento	1º Momento: expor uma história que o mundo está em uma guerra química e que será liberado um vírus mortal que acabará com a humanidade em menos de 1 hora. Mas, ali perto existe um bunker seguro que pode abrigar 2 pessoas por 2 anos. Os jovens devem discutir entre eles para escolher quem vai para o bunker. Os jovens devem argumentar e defender a sua ida para o bunker.
Descrição	Cada jovem recebe um papel com a descrição de seu personagem e em seu momento de fala deve tentar convencer os demais explicando o Por que ele deve ir para o abrigo. Pode-se abrir uma discussão ampla sobre todos os personagens 1- uma prostituta em idade fértil com HIV positivo 2- um cientista Nobel da medicina com 87 anos de idade 3- uma freira muito saudável com 33 anos de idade 4- um homem saudável, serial killer com 40 anos de idade 5- um homem homossexual, muito saudável, com várias capacitações técnicas 6- um homem com 38 anos de idade e sérias perturbações psicológicas Ao final do debate, todos juntos devem chegar a conclusão de quais serão as 2 pessoas que poderão entrar no Bunker.

	Observar como os jovens argumentam, se defendem suas opiniões de forma respeitosa e como reagem às opiniões opostas de cada um.
Competências trabalhadas	19. sei expressar respeitosamente minhas opiniões , sem menosprezar as alheias e mantendo amizades profundas
Atividades do Programa Educativo trabalhadas	50. participar ativamente dos debates e processos decisórios realizados na seção, expondo as suas opiniões e respeitando as opiniões alheias

ATIVIDADE 3

Título	Caminhando Juntos
Número de Aplicadores	Mínimo 1
Quantidade de participantes	Por patrulha / elegem 1 monitor para a atividade
ODS	4, 5, 16
Duração	45 minutos
Materiais	Bambus, cabos para amarras, vendas para os olhos
Objetivos	Estimular o Espírito de Patrulha e a liderança do monitor
Desenvolvimento	A patrulha toda deve construir uma biga em 15 minutos.
Descrição	1º Momento: todos os jovens da patrulha constroem juntos uma biga sob orientação do monitor. 2º Momento: o monitor fica em cima da biga e é transportado pelo resto da patrulha em um percurso que será mostrado pelo escotista. Porém todos os jovens, menos o monitor, devem estar vendados e apenas o monitor pode falar. 3º Momento: discussão e reflexão sobre como foi a liderança do monitor e a confiança da equipe.
Competências trabalhadas	18. Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos
Atividades do Programa Educativo trabalhadas	48. Participar de jogo escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos 49. Participar de atividades aventureiras, respeitando as regras de segurança, buscando superar seus medos

ATIVIDADE 4

Título	Meio Ambiente - Como construir um fogão solar
Número de Aplicadores	2
Quantidade de participantes	Patrulhas / eleger 1 monitor para a atividade
ODS	7,11, 12, 13
Duração	60 minutos
Materiais	Caixa de Papelão, Cartolina Preta, Fita Adesiva, Papel Alumínio, Saco Plástico transparente
Objetivos	Compreender que é possível elaborar uma refeição nutritiva sem emitir poluentes que agredem o meio ambiente e o corpo humano.
Desenvolvimento	<p>O escotista irá conversar com a seção sobre os malefícios do fogão movido à gás de cozinha e as vantagens de cozinhar com forno solar, dentre elas: - Quando você cozinha com fogão a gás é emitido dióxido de nitrogênio e monóxido de carbono, além da poluição por partículas que todos os tipos de fogões produzem. Fogões mais antigos e com pouca manutenção poluem ainda mais, incluindo os riscos do monóxido de carbono. - Mesmo pequenos, os aumentos na exposição a curto prazo ao dióxido de nitrogênio podem aumentar os riscos de asma em crianças. Uma análise constatou que crianças em lares com fogões a gás têm uma chance 42% maior de apresentar sintomas de asma. Outro, na Austrália, atribuiu 12,3% de toda a carga de asma infantil a fogões a gás. - O dióxido de nitrogênio também piora a doença pulmonar obstrutiva crônica e pode estar relacionado a problemas cardíacos, diabetes e câncer. O envenenamento por monóxido de carbono pode causar dor de cabeça, náusea, batimento cardíaco acelerado, parada cardíaca e morte. Altos níveis de CO2 ainda elevam a frequência cardíaca e causam dor de cabeça, fadiga, tontura e náusea. A queima de gás natural 10 em fogões a gás também produz dióxido de nitrogênio, outro poluente potente. - O fogão solar não exige o uso de botijão de gás, energia elétrica ou lenha para funcionar.</p>

	<p>Isso significa que ele evita a queima de combustíveis fósseis derivados de petróleo e reduz a emissão de gases do efeito estufa, liberados pela queima de lenha. - Além disso, a utilização da energia solar dispensa o uso de lenha e o aparelho é feito a partir de materiais de baixo custo, podendo até mesmo ser construído em casa. Outra vantagem é que ele também é capaz de esterilizar a água e matar todos os microorganismos que causam doenças, a uma temperatura de 65 graus. - O fogão solar é 100% ecológico e ainda permite que comunidades sem acesso à água potável fervam e possam consumir a água não tratada. - Outra vantagem dos fogões solares é que esses aparelhos podem melhorar a nutrição dos alimentos. O gás normalmente utilizado nas residências irrita os pulmões e os olhos, o que não acontece no caso do fogão solar. Além disso, os fogões solares têm temperaturas de cozimento moderadas que preservam os nutrientes. Após isso, o escotista irá pegar o material necessário para a construção do forno e segue os seguintes passos.</p>
<p>Descrição</p>	<p>Montando o forno: • Você pode pintar o interior da caixa de papelão de preto ou fazer uso da cartolina preta para forrar todo seu interior. Em seguida, forre um pedaço de papelão com papel alumínio. Esse pedaço será usado como refletor solar. • Coloque um pires (cerâmica ou metal) com o alimento a ser aquecido no interior da caixa. Cubra-o com o plástico transparente. Leve o forno ao sol, ajuste o refletor para iluminar dentro da caixa, e em poucos minutos o forno estará quente. Faça alguns experimentos com materiais diversos, como chocolate, vela, giz de cera etc., e verifique a partir de quanto tempo eles começam a derreter.</p>
<p>Competências trabalhadas</p>	<p>29. demonstro por meio de minhas atitudes diante da natureza, que tenho consciência de minha responsabilidade com a obra de Deus</p>
<p>Atividades do Programa Educativo trabalhadas</p>	<p>68 - Fazer parte da Tribo da Terra, conquistando ao menos uma das e insígnias dentro do Ramo Sênior: Campeões da Natureza,; Insígnia REduzir, Reciclar, Reutilizar; Insígnia Escoteiros pela Energia Solar</p>

Atividades do Programa Educativo trabalhadas	69 - Aplicar em conjunto com a patrulha normas de campismo de baixo impacto OU Fazer parte da Tribo da Terra, conquistando ao menos uma das e insígnias dentro do Ramo Sênior: Campeões da Natureza,; Insígnia REduzir, Reciclar, Reutilizar; Insígnia Escoteiros pela Energia Solar <ul style="list-style-type: none">• Especialidade de acampamento de mínimo impacto
Fontes de Referências	<ul style="list-style-type: none">• https://www.ecycle.com.br/fogaosolar/• https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/construindo-um-forno-solar-caseiro.htm#:~:text=Montando%20o%20forno,aquecido%20no%20interior%20da%20caixa.

ATIVIDADE 5

Título	BASE PLANEJAMENTO E PROJETO
Número de Aplicadores	Min 1 escotista
Quantidade de participantes	Patrulha / elegem 1 monitor para a atividade
ODS	Podem ser destacadas várias / conforme o projeto apresentado
Duração	40 minutos
Materiais	Prancheta, papéis e caneta
Objetivos	Orientar formas de planejamento e organização de atividades, desde o briefing até a avaliação final, assim como inspirar a criação de equipe de interesses e saber lidar com imprevistos e adaptações, gerenciando conflitos e soluções de problemas.
Desenvolvimento	A patrulha deverá criar uma atividade, levando em conta necessidades da comunidade, seguindo o passo a passo abaixo. <ul style="list-style-type: none"> • briefing - levantamento de idéias e decisão sobre a melhor ação • avaliação de custos e infraestrutura necessária • proposta de arrecadação de fundos • planejamento e cronograma • gestão de problemas
Descrição	Além do trabalho em equipe, e de avaliação de liderança, estimula a criatividade, reação ao enfrentar imprevistos e problemas, proatividade e iniciativa na gerência de conflitos.
Competências trabalhadas	17. 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 desenvolvimento. 7. Demonstro capacidade de sintetizar, criticar e propor alternativas a serem avaliadas pelos meus amigos
Atividades do programa educativo trabalhadas	34 Participar ativamente do planejamento e organização de uma atividade de patrulha ou Seção, sendo posteriormente bem avaliado pelos companheiros e a chefia.

ATIVIDADE 6 -

Ramo Sênior

Título	CBI - Campismo de Baixo Impacto (Meio Ambiente)
Número de Aplicadores	Mínimo 1 escotista
Quantidade de participantes	Patrulha / elegem 1 monitor para a atividade
ODS	6, 13, 14, 15
Duração	40 minutos
Materiais	Maquete (isopor ou papelão, palito de churrasco, saco plástico, linha de pipa.
Objetivos	Instruir normas e explorar criatividade em ações de campismo de baixo impacto, promovendo redução em danos nos acampamentos, e ambientar de acordo com a preservação e manutenção, respeitando restrições de sua localidade
Desenvolvimento	Em duplas ou grupos menores, deverão montar maquetes de campos completos, com as devidas indicações de montagem de campo com baixo impacto com as seguintes pioneirias: 1. toldo 2. barraca suspensa 3. intendência 4. mesa 5. latrina 6. outros que queiram acrescentar
Descrição	Além do trabalho em equipe e avaliação de liderança, estimula a criatividade, conscientização da preservação, manutenção e limpeza; deixando o local melhor do que encontramos.
Competências Trabalhadas	29. Demonstro por meio de minhas atitudes diante da natureza, que tenho consciência de minha responsabilidade com a obra de Deus
Atividades do Programa Educativo Trabalhadas	68 - Fazer parte da Tribo da Terra, conquistando ao menos uma das e insígnias dentro do Ramo Sênior: Campeões da Natureza,; Insígnia REduzir, Reciclar, Reutilizar; Insígnia Escoteiros pela Energia Solar 69 - Aplicar em conjunto com a patrulha normas de campismo de baixo impacto OU Fazer parte da Tribo da Terra, conquistando ao

	menos uma das e insígnias dentro do Ramo Sênior: Campeões da Natureza,; Insígnia Reduzir, Reciclar, Reutilizar; Insígnia Escoteiros pela Energia Solar
--	--

ATIVIDADE 7

Ramo Sênior

Título	Liderança com comunicação não violenta (CNV)
Número de Aplicadores	Mínimo 1 escotista
Quantidade de participantes	Patrulhas,. - eleger o monitor para a atividade
ODS	4, 5 , 10 , 16
Duração	60 minutos
Materiais	Cartões com instruções para distribuir para os jovens na dinâmica
Objetivos	Fazer com que o jovem identifique problemas na sua equipe e tentar acolher e ajudar na solução dos problemas usando CNV
Desenvolvimento	<p>Introdução, Roda de Conversa</p> <p>Essencial tanto para o nosso dia a dia convivendo em sociedade, quanto para o bom funcionamento de uma Patrulha, a Comunicação Não Violenta (CNV), consiste em uma abordagem específica da comunicação, seja falar ou ouvir, que nos permite conectarmos melhor com as pessoas ao nosso redor criando um ambiente pacífico, produtivo e agradável através da compaixão.</p> <p>É comum pensarmos que não nos comunicamos de maneira violenta, porém muitas vezes nossas palavras geram mágoa e dor para os outros e até mesmo para nós mesmos.</p> <p>Na comunicação não violenta devemos ter como fatores motivadores o amor, o respeito, compreensão, gratidão, preocupação., enquanto na comunicação violenta percebemos o egocentrismo, o egoísmo, a ganância, inveja e preconceito.</p> <p>Interatividade</p> <p>Perguntar aos jovens:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Você se considera uma pessoa violenta? 2) Cite algo que te irrita nas pessoas. 3) Cite algo que te irrita no convívio com a sua Patrulha, numa montagem de campo, por exemplo. 4)O que você faz diante desta situação?

	<p>O objetivo desta primeira parte é reconhecer que todos somos violentos em algum grau, seja com palavras, deboche, sarcasmo, menosprezo, ironia ou até um simples olhar indiferente. Esses exemplos são o que chamamos de Violência Passiva.</p> <p>2ª parte: Continuação da Roda de conversa:</p> <p>Um dos principais papéis do monitor na liderança de uma Patrulha é conduzir seu funcionamento com harmonia e eficácia. A violência passiva apenas piora os problemas e afasta seus membros.</p> <p>Para cumprir este papel o Monitor tem que fazer a sua parte, refletindo a respeito da melhor maneira de conseguir que um membro mais disperso ou menos produtivo possa melhorar. Ao invés de julgar e criticar, pensar "Como posso ajudar".</p>
<p>Descrição</p>	<p>Atividade Prática</p> <p>Separar os jovens por patrulhas de seis integrantes e pedir que escolham um monitor. Após a separação, distribuir cartões com instruções a todos, menos ao monitor. É importante que o monitor não saiba o conteúdo de cada cartão.</p> <p>Conteúdo dos cartões:</p> <p>Cartão 1 - você está passando por problemas familiares em sua casa, durante a atividade aja de maneira desanimada, sem foco, fazendo tudo o que lhe for pedido de maneira lenta e sem atenção</p> <p>Cartão 2 - você está chateado por conta de uma brincadeira que o monitor fez e foi desagradável para você. Reclame de tudo, critique tudo e faça tudo com relaxo, de maneira desleixada.</p> <p>Cartão 3 - você não respeita o monitor pq ele sabe menos do que você. Questione tudo o que eles disser, respondendo com maneiras diferentes de fazer o que ele pede.</p>

Cartão 4 - você ficou até tarde fazendo um trabalho para escola e teve poucas horas para descansar. Comporte-se cansado e sem energias.

Cartão 5 - você não gosta do monitor, cumpra suas tarefas, porém com muito deboche, sarcasmo e desdém quando for instruído por ele.

Para os monitores, deve ser passada a instrução onde a Patrulha terá de separar recicláveis entre papel, metal e plástico no local da atividade.

Deixar que os membros atuem de acordo com as informações dos cartões e observar a maneira que os monitores vão lidar com as situações apresentadas durante 10 minutos, para que possam abordar o caso de cada membro da Patrulha individualmente, permitindo porém que seja feita uma reunião com toda a Patrulha para abordar os problemas.

Após 10 minutos, revelar o conteúdo de cada cartão entregue aos membros da Patrulha, demonstrando a necessidade da empatia.

2ª parte: - Dinâmica - Palestra Informativa
Existem 4 componentes básicos para uma liderança com CNV.

1 - Observação:

Observar os acontecimentos, buscar saber suas causas. Sem julgar, apenas colocando-se no lugar daquela pessoa e tentando entender.

2 - Sentimento:

Avaliar como você se sente a respeito da maneira de agir ou reagir daquela pessoa. A comunicação eficaz tem como base o desejo do bem comum, sem harmonia a Patrulha não funcionará bem.

3 - Necessidade: identificar qual a necessidade não está sendo suprida, o que está gerando o problema. Por que não está funcionando?

	<p>4 - Pedido/Comunicação: Deve ser feito com empatia, de maneira positiva, considerando a situação da outra pessoa, sabendo que todos temos problemas e nem sempre todos sabem destes problemas. O pedido deve ser feito de maneira direta e bem específica, evitando frustrações criadas por mal entendidos e demonstrando a importância daquele membro para a Patrulha. Após esse 4 passos, o ideal é aplicar os mesmos passos de maneira inversa, certificando-se de que foi observado, de que a sentimentos motivadores da patrulha sejam positivos, de que todos tenham consciência do que precisa ser feito e melhorado e que todos saibam comunicar suas necessidades de maneira clara, direta e específica. O bom líder observa, avalia e considera os sentimentos e não apenas as palavras e ações.</p> <p>Conclusão: Uma pergunta que provavelmente virá da parte dos jovens é: "Chefe, e se mesmo depois de tudo isso a pessoa continuar agindo da mesma maneira?"</p> <p>Demonstre apoio. Diga que compreende seu problema, que entende a situação. Ofereça ajuda. Distribua os deveres daquela pessoa entre os outros membros da Patrulha naquele dia. Assim você pode começar a criar uma conexão com aquela pessoa que, no futuro, pode se tornar um valoroso membro da Patrulha e, acima disso, um bom amigo, um Irmão de Lenço.</p>
<p>Competências Trabalhadas</p>	<p>23. Assumo posição ativa diante dos abusos à dignidade das pessoas. 18. Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos. 17. 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 desenvolvimento.</p>

**Atividades do Programa Educativo
Trabalhadas**

57. Escolha uma das seguintes atividades abaixo:

a) Identificar e discutir com sua patrulha as manifestações mais evidentes de «Bullying» que observa na escola, bairro, família e dentro do movimento escoteiro.

48. Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos.

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

ATIVIDADE 8

Título	Diversidade e Inclusão - Como acolher um jovem TEA / ou outra Diversidade a ser escolhida
Número de Aplicadores	Mínimo 1 escotista
Quantidade de participantes	N/A
ODS	4, 5, 10 , 16
Duração	40 minutos
Materiais	- -
Objetivos	<p>Trazer para as patrulhas a necessidade de acolher jovens com as suas diversidades. Tema que deve ser sempre muito discutido entre os jovens.</p> <p>O Transtorno do Espectro Autista (TEA) engloba uma variedade de transtornos que afetam as habilidades sociais, de comunicação e comportamento. Muitas vezes, os sinais são melhor observados somente na adolescência.</p> <p>Sinais de autismo comuns na adolescência</p> <p><u>Dificuldade de interação social e comunicação</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dificuldade para fazer amizades • Dificuldade na compreensão da linguagem, por exemplo, sarcasmo ou ironia • Podem possuir uma linguagem mais formal que outros adolescentes da mesma idade • Acham mais fácil fazer amizades online • Dificuldade de fazer contato visual <p><u>Dificuldades de processamento sensorial</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentam sensibilidade a barulhos. Podem se incomodar ao extremo, por exemplo, com o alarme da escola • Ser incapaz de lidar com filas ou multidões • Sensível ao toque • Ter dificuldades com o planejamento e organização de seu trabalho, bolsa ou dia escolar. <p><u>Dificuldades emocionais</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Baixa autoestima • Dificuldade ou relutância em expressar ou

	<p>ou rotular suas próprias emoções</p> <ul style="list-style-type: none"> • Níveis de ansiedade que parecem excessivos em comparação com a situação que os desencadeou • Mau humor ou depressão • Um desejo de se retirar do mundo exterior.
Desenvolvimento	<p>Trazer o tema para debate entre os jovens. Usamos um caso TEA como sugestão, mas a equipe de escotistas do distrito pode escolher algum outro caso que necessite trabalhar com suas tropas específicas.</p>
Descrição	<p>Todos devem participar do debate trazendo suas próprias opiniões, e tentar criar adaptações nas rotinas das patrulhas.</p>
Competências Trabalhadas	<p>19. Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas</p> <p>20. 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.</p>
Atividades do Programa Educativo Trabalhadas	<p>50. Participar ativamente dos debates e processos decisórios realizados na Seção, expondo as suas opiniões e respeitando as opiniões alheias.</p>

ATIVIDADE 9

Ramo Sênior

Título	LIDERANÇA - Desafio da Torre de Marshmallow Essa atividade promove o trabalho em equipe, a criatividade e o pensamento crítico
Número de Aplicadores	1 mínimo
Quantidade de participantes	Grupos de 4 a 6 jovens
ODS	4, 10 , 16
Duração	60 minutos
Materiais	1. Marshmallows (mini ou regulares) 2. Espaguete cru 3. Barbante 4. Fita adesiva 5. Tesouras
Objetivos	Melhorar as habilidades de liderança, comunicação e trabalho em equipe dos monitores escoteiros.
Desenvolvimento - Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Divida os monitores em grupos pequenos, de preferência com 4 a 6 membros em cada grupo. 2. Dê a cada grupo uma quantidade igual de marshmallows, espaguete, barbante, fita adesiva e tesouras. 3. Explique que o objetivo da atividade é construir a torre mais alta possível usando apenas os materiais fornecidos. A torre deve ser capaz de sustentar um marshmallow no topo. 4. Defina um tempo limite de 30 min p esta execução 5. Estabeleça algumas regras básicas, como: <ul style="list-style-type: none"> - A torre deve ser autoportante (não pode ser presa à mesa ou a qualquer outra superfície). - A altura da torre será medida do nível da mesa até o topo do marshmallow. - Se a torre cair antes do término da atividade, o grupo pode tentar reconstruí-la, mas isso custará tempo precioso. 6. Deixe os grupos trabalharem juntos para planejar e construir suas torres. Eles precisarão

	<p>Eles precisarão discutir ideias, tomar decisões, alocar tarefas e resolver problemas à medida que surgirem.</p> <p>7. Após 30 min peça que cada grupo apresente sua torre ao grupo maior de monitores. Eles podem explicar as decisões que tomaram, os desafios que enfrentaram e o que aprenderam com a atividade.</p> <p>8. Meça a altura de cada torre e determine qual grupo construiu a torre mais alta com sucesso.</p> <p>Discussão pós-atividade:</p> <p>Depois que a atividade estiver concluída, conduza uma discussão com os monitores para refletirem sobre a experiência. Faça perguntas como:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quais desafios vocês enfrentaram durante a atividade? Como os superaram? 2. Como a comunicação dentro do grupo afetou o resultado? 3. Quais habilidades de liderança foram demonstradas durante a atividade? 4. Como a tomada de decisões em equipe influenciou o projeto da torre? 5. O que vocês aprenderam sobre trabalho em equipe e liderança que podem aplicar nas atividades escoteiras futuras? <p>Essa atividade proporcionará uma oportunidade valiosa para os monitores desenvolverem suas habilidades de liderança, trabalho em equipe e resolução de problemas, enquanto se divertem juntos</p>
Competências Trabalhadas	<p>17. 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 desenvolvimento.</p> <p>18. Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos</p>
Atividades do Programa Educativo Trabalhadas	46. Assumir e desempenhar plenamente seus encargos na patrulha durante os últimos 3 meses, sendo bem avaliado pelos seus

companheiros.

48. Participar de jogo escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos