

Fichas de atividade

Oficinas Fórum Regional Pioneiro 2024

Esse documento foi elaborado pelo Clã Dandara com o propósito de compartilhar as atividades realizadas nas Oficinas Fórum Regional Pioneiro 2024, visando possibilitar que outros clãs a possam reproduzi-las tanto em suas sedes quanto em seus distritos.

Oficina 1: Caminhos de carreira
Desenvolvida por: Nicolie Nappo, Ana Alves, Jessica Nascimento, Gustavo Azevedo, e Jean Victor Sousa e Milena Leite (colaboradores da Rockwell Automation Brasil).
Participantes: 6 a 10 jovens
Tempo: 45 minutos a 1 hora
Materiais: 17 folhas impressa em A4, dado de 3 ou 4 lados, bottons e caixa de bombom
Objetivos e visão geral: (o que queremos desenvolver com essa oficina? por que ela é importante para pioneiros?) Queremos desenvolver a reflexão sobre a importância de possuir um plano de carreira. Ela é importante para auxiliar os jovens nos passos necessários para se iniciar uma carreira profissional. Está tudo planejado e pronto para impressão: Tabuleiro do jogo (ideia do jogo) Manual do jogo (regras do jogo + casas do tabuleiro para imprimir em papel A4 e colar no chão) Cartas do jogo Conteúdo de consulta feito por uma profissional de RH
Competências relacionadas do programa educativo do ramo pioneiro: 6 - Preparar-se adequadamente para o desempenho de atividade profissional – considerando suas aptidões, possibilidades e interesses – qualificando-se para o mercado de trabalho.
ODS relacionados: ODS 8 - Trabalho decente e crescimento econômico



Oficina 2: Jovens na política
Desenvolvida por: Nicholas Casagrande (Politize) e Julia Rodrigues (Parlamento Jovem de Jundiaí)
Pioneiro responsável: Pietra Pico
Participantes: 4 a 8 jovens
Tempo: 40 minutos
Materiais: • 10 cartolinas • 10 cópias do Canvas de Políticas Públicas (https://drive.google.com/drive/folders/1kYVQX6egD2AbjcLYU31Y74ISVi1S3F51) • Folhas A4 ou A5 (rascunho) para a quantidade de participantes de cada rodada • Canetas / lápis para a quantidade de participantes de cada rodada
Objetivos e visão geral: (o que queremos desenvolver com essa oficina? por que ela é importante para pioneiros?) • Apresentar a “Política” em suas diversas formas e aspectos, gerando uma visão mais ampla sobre um fazer político e uma participação política. • Refletir sobre as oportunidades da atuação jovem em um ano de eleições municipais. • Apresentar e reforçar o valor do diálogo como ferramenta essencial para um engajamento saudável e produtivo. Desenvolvimento: (5 min) Recepção dos participantes e apresentação dos facilitadores (5 min) Parte 1 - Preparando o terreno Pedir para os participantes escreverem em um pedaço de papel uma frase que responda “O que é Política?”. Em seguida, pedir para cada participante ler o que escreveu (as respostas costumam tomar um tom negativo). Apresentar a seguinte definição: “Política é a arte de resolver problemas coletivos, em diálogo com quem pensa diferente” - trazer ressalvas sobre em quais ambientes isso se aplica - minha casa, meu bairro, meu grupo escoteiro, meu trabalho, minha cidade, estado ou país. O objetivo dessa oficina é que ao final dela, os participantes se aproximem dessa visão. (5 min) Parte 2 - Valorização



Momento para que os participantes reflitam sobre o que já fazem em termos de atuação política no seu dia a dia. Trazer a importância de reconhecer as próprias contribuições ao longo da busca por “fazer mais”. Pedir que cada jovem fale sobre algo que fez recentemente que considera uma “atuação política”, independente da escala de atuação ou impacto gerado.

(10 min) Parte 3 - Reconhecendo problemas coletivos

Já que a Política é a arte de resolver problemas coletivos, quais problemas coletivos são importantes para mim? O que me toca? Quais causas me impactam? Quais causas me movem?

Em duplas ou trios, pedir para os participantes debaterem sobre seus valores, causas e questões sociais em que veem problemas e nos quais tem vontade de se engajar. Cada dupla/trio deve escolher um Problema do seu município. Novamente em grupo, cada dupla cita rapidamente o que escolheu.

(15 min) Parte 4 - Encontrando caminhos

Caso tenham grupos com problemas semelhantes, juntar em um único grupo para discussão.

Cada grupo deve debater e propor caminhos para abordar o problema selecionado. Durante a dinâmica, os facilitadores circulam entre os grupos para tirar dúvidas e comentar.

Antes de liberar para o debate, falar rapidamente sobre estruturas do município: o problema que eu escolhi é uma questão do poder executivo? Devo ir atrás de uma secretaria municipal? Uma lei faz sentido para lidar com isso, falo com um vereador? Uma campanha pode ser feita localmente por um grupo organizado, posso fazer algo no meu bairro, ou com meu grupo escoteiro? Tem um conselho municipal que eu posso fazer contato para falar sobre o tema?

Distribuir uma cartolina e um canvas para cada grupo.

(5 min) Encerramento

Comentar o que foi desenvolvido pelos grupos e os caminhos escolhidos.

Reflexões para ir embora

- Como eu posso me preparar para, enquanto jovem, promover as mudanças que estamos idealizando?
- A organização coletiva é um caminho para mobilizar mudanças. Como dialogar melhor com quem pensa diferente para construir soluções?
- Nesse ano vamos eleger prefeitos e vereadores, como posso trabalhar na minha cidade para que eu e as pessoas à minha volta votem de forma consciente?



Competências relacionadas do programa educativo do ramo pioneiro:

9 - 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.

15- 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.

16- Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

ODS relacionados:

16 - Paz, Justiça e Instituições Eficazes e 17 - Parcerias e Meios de Implementação

Oficina 3: Jovens líderes

Desenvolvido por: Lukas Palermo (NNJL) e (GE Dom Bosco 122º/SP)

Participantes: 2 a 10 jovens

Tempo: 40 minutos

Materiais: 03 cartolinas contendo os 03 Objetivos da RNJL/PNEJ escritos; - 03 tintas próprias para pele de cores diferentes, mas em igual quantidade (sugestão: azul, preto e vermelho); - 01 tinta própria para pele de outra cor, em menor quantidade (sugestão: amarelo); - Folhas sulfite reserva, caso algum participante não possa se sujar por questões médicas; - Cartões com os Anos e Acontecimentos Históricos da RNJL e Envolvimento Juvenil previstos na PNEJ.



Objetivos e visão geral:

(o que queremos desenvolver com essa oficina? por que ela é importante para pioneiros?)

Como questão central da oficina é visado apresentar a Rede Nacional de Jovens Líderes aos participantes, de forma que eles entendam sob quais aspectos e necessidades essa ferramenta institucional é baseada. Deixando evidente, junto a isso, quais as contribuições e principais avanços institucionais se fizeram na pauta de Envolvimento Juvenil, sem esquecer de destacar que esta é uma preocupação real do Escotismo à nível Global, não permitindo que seja vista como uma pauta simplória ou especulativa. A noção geral a ser criada não é a de estrutura e funcionamento da RNJL, mas sim de enxergá-la como um mecanismo dos próprios jovens que deve ser instigado e apropriado. Deve ser trabalhada a perspectiva de intergeracionalidade dentro do maior movimento de juventude do mundo, reconhecendo as deficiências por meio de situações e relatos reais, para criar o sentimento de pertencimento e convite à mudança e avanço em prol de um escotismo cada vez melhor, dentro dos 03 objetivos principais da PNEJ.

Desenvolvimento:

Inicialmente o aplicador vai questionar brevemente os jovens sobre o que eles entendem ou já ouviram falar sobre a “Rede Nacional de Jovens Líderes” para quebrar o gelo e iniciar as conversas. Como primeira atividade da oficina, serão pedidos 3 voluntários, onde cada um ficará com uma tinta colorida (Azul, Vermelha ou Preta) e a quarta cor (Amarelo).

ficará retida com o aplicador. A dinâmica a ser explicitada é que será respondida a pergunta “O que é ser um Jovem Líder?” Será introduzida com o aplicador explicando que a Rede Nacional de Jovens Líderes, que é um “conjunto” de Jovens Líderes, a forma como eles se organizam, tem 3 objetivos principais, que estão escritos nos cartazes para exposição durante toda a dinâmica. O Aplicador irá lançar uma sequência de afirmações, onde aqueles jovens que se enquadrem na mesma deverão levantar o braço e receber a marcação correspondente à área da qual a afirmação faz parte: Social, Educativa ou Institucional, fazendo uma alusão aos 3 objetivos da RNJL. Exemplo: - Você é Pioneiro (Social) - Você é Escotista/Auxiliar na Seção (Educativo) - Você é Dirigente do Grupo (Institucional) [A listagem completa de afirmações e suas respectivas relações com os 3 objetivos da RNJL encontra-se no Anexo 01] Durante as afirmações e pinturas dos jovens, lembrando que os 03 voluntários também receberão as pinturas, é recomendado que o aplicador faça comentários e explicações sobre alguns tópicos importantes, tais como: o que é uma EDP,



que os jovens têm direito a voto em assembleias de grupo, que existe a possibilidade de “dupla jornada” (jovem-escotista), que existe processo seletivo para a Equipe Nacional do Ramo, dentre outros temas que podem ser pouco comuns a vivência do cotidiano em sede. De conclusão o aplicador deve elucidar que tudo isso é ser Jovem Líder, participar desses espaços, estar presente, procurar saber sobre os tópicos etc. E com isso concluir que todos os Jovens Líderes têm o papel de atuar sobre os 3 objetivos da Rede, que são os Objetivos da Política Nacional de Envolvimento Juvenil. Como fator adicional, a quarta cor de tinta ficará retida para as afirmações específicas sobre atuação na RNJL, que demandam um grau de empenho elaborado aos jovens, mas que nem todos devem ter como objetivo central, elucidando que o trabalho em Rede é mais importante que os Núcleos dirigentes. Como segunda atividade, e aproveitando a conclusão anterior, o aplicador pode explicar brevemente o que é a Rede e quais suas principais ações num esquema de conversa dirigida com os jovens. Objetivamente deve ser tratado: O que é a Rede, porque ela existe além de serem citadas as Garantias institucionais que ela possibilita. De forma paralela, ou posterior a conversa (dependendo do tempo), serão entregues cartões aos jovens contendo dois tipos de informações: Anos e Eventos. O objetivo é que os jovens montem a “Linha do tempo do Envolvimento Juvenil”, que contém acontecimentos da juventude na Sociedade, Escotismo Brasileiro e Escotismo Mundial, além de algumas ações marcantes da RNJL. [Os cartões a serem apresentados para montagem se encontram no Anexo 02] O importante é que os jovens entendam como foi identificada a necessidade de envolvimento juvenil nas décadas anteriores e como isso tem se desenrolado enquanto avanço e conquista juvenil, e junto a isso, evidenciando a importância que a RNJL desenha no cenário da instituição, por meio de suas colaborações e construções. Ao final, sugere-se passar os canais de contato oficiais da RNJL e do Núcleo Regional para o contato em caso de dúvidas.

Competências relacionadas do programa educativo do ramo pioneiro:

5 - Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo.

9 - 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.

10 - Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição.

15 - 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

ODS relacionados:

16 - Paz, Justiça e Instituições Eficazes e 17 - Parcerias e Meios de Implementação



Oficina 4: Articulação política
Desenvolvido por: Junior Arcanjo (Movimento Aliados de Jundiaí)
Participantes: 2 a 10 jovens
Tempo: 40 minutos
Material: Dinâmica ligar termo com a definição
Objetivos e visão geral: (o que queremos desenvolver com essa oficina? por que ela é importante para pioneiros?) O aplicador da atividade irá iniciá-la perguntando para os presentes qual a diferença entre identidade de gênero e orientação sexual. Em seguida o aplicador irá propor que eles relacionem o termo com a definição. De um lado os impressos escritos: IDENTIDADE DE GÊNERO e ORIENTAÇÃO SEXUAL. Do outro, as definições e os participantes vão ter que relacionar corretamente. Após definirem o aplicador corrige caso estiver errado ou complementa com curiosidade se estiver correto, explicando os conceitos e falando um pouco sobre quais são! Parte 2: DESVENDANDO A SOPA DE LETRINHAS: De um lado posicionar as letras: LGBTQIA+, e do outro as definições e o aplicador pedirá novamente que os participantes relacionem as definições com letras correspondentes. Ao final o aplicador pode fazer correções e apontamentos necessários. Logo após o aplicador pode falar sobre os direitos lgbtqia+ e a importância da garantia de nossos direitos para promoção dos direitos humanos.
Competências relacionadas do programa educativo do ramo pioneiro: 14 - Demonstrar maturidade em seus relacionamentos afetivos, aceitar a sua sexualidade e respeitar a dos outros.
ODS relacionados: 10. Redução das desigualdades



Oficina 5: Comunicação na UEL
Desenvolvido por: Taisi Datovo - https://taisidatovo.wixsite.com/oficial
Participantes: 5 a 10 jovens
Tempo: 40 minutos
Materiais: Papeis e canetas, de acordo com a quantidade de jovens
Objetivos e visão geral: Desmitificar as redes sociais e condutas na UEB Desenvolvimento: O aplicador faz um bate-papo sobre o assunto Comunicação na UEL apontando curiosidades e tirando dúvidas Dinâmica 1: reels com o tema “eu sou escoteiro e é claro que...” Dinâmica 2: (o que queremos desenvolver com essa oficina? por que ela é importante para pioneiros?)
Competências relacionadas do programa educativo do ramo pioneiro: 4 - Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.
ODS relacionados: 9. Indústria, inovação e infraestrutura



Oficina 6: Comissão Pioneira**Desenvolvido por:** Membros da CP 2023-24**Participantes:** 10 a 15 jovens**Tempo:** 40 minutos**Materiais:** Papéis, canetas, pirulitos.**Objetivos e visão geral:**

(o que queremos desenvolver com essa oficina? por que ela é importante para pioneiros?)

Passar o conhecimento para os pioneiros, do que é a Comissão Regional Pioneira e como ela funciona.

Sendo assim é importante passar o conhecimento para que mais jovens tenham interesse em participar da nova gestão.

Desenvolvimento:

- Programação da Oficina -		
Primeira Parte		
Tempo	Dinamica	Apicadores
10min	Jogo Verdadeiro ou Falso (Sobre a CP)	Todos os membros da CP
Segunda Parte		
30min	Vivenciando o dia a dia de um membro da CP (Reuniões, Cargos, Deveres, Projetos, Comunicação)	Responsáveis por cada cargo da Comissão

Competências relacionadas do programa educativo do ramo pioneiro:

5 - Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo.

9 - 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.

ODS relacionados:

16 - Paz, Justiça e Instituições Eficazes



Oficina 7: Se a vida é um jogo, onde eu me encaixo? - Falando sobre o Projeto de vida

Desenvolvida por: Denis Valenzuela (GE Terra da Uva 514/SP)
Marianna Reali (GE Guaianazes 68/SP)
Apoio - Anna Beatriz Reali Costa Melo (GE Guaianazes 68/SP)

Participantes: 6 a 8 jovens

Tempo: em média 45 minutos

- 5 minutos apresentação
- 5 minutos explicação do jogo
- 25 minutos de jogo
- 5 minutos de reflexão final

Recursos Humanos:

(quantos aplicadores são necessários? Quantos participantes? Individual? Por equipe? Geral?)

2 aplicadores (1 focado no jogo/ 1 focado no controle do tempo e reflexão final)

mínimo 2 jovens (serão no max 4 “peões” - passando de 4 participantes dividir em equipes)

Objetivos e visão geral:

(o que queremos desenvolver com essa oficina? por que ela é importante para pioneiros?)

Os jovens vão chegar e serão orientados a se dividir em 4 equipes, cada equipe irá sortear um desafio, que deve ser mantido em segredo das demais equipes. Em seguida se inicia a leitura das instruções (anexo) e posterior início do jogo. Durante o jogo a equipe deve ser estratégica, e fazer jogadas para que seu desafio seja conquistado. Aguarde todos os participantes passarem o final do mês. Após todos terem concluído o mês, questionaram se as equipes conseguiram completar o desafio inicial, e conversarem sobre o assunto. Obs: a reflexão final: todos temos desafios no nosso dia a dia, e que podem ser conquistados com planejamento, calma e projeto (plot do projeto de vida), e que estes podem ser conquistados individualmente, ou em equipe, com apoio, e o mais importante é respeitar o tempo e processo de cada indivíduo.



OBS: Por mais que seja um jogo estamos em um momento de sensibilização, cuidado ao aplicar a atividade, esteja apropriado da temática. Deixamos estas literaturas para apoio:

- Manual do escotista do ramo pioneiro (pág 69 - 101)
- Manual do escotista do ramo pioneiro (pág 116- 142)
- Clã Pioneiro em Ação
- Guia do Projeto Pioneiro
- Roda da vida Pioneira - elaborado pela mestre pioneira Anna Beatriz Reali Costa Melo (GE. Guaianazes - 68ºSP)

Mais Instruções: [FÓRUM PIO - PROJETO DE VIDA](#)

Local: Espaço amplo para que possa caber o tabuleiro gigante

Materiais: 4 barcos feitos de papelão, de preferência de

cores diferentes (a ideia é que o jovem possa vestir o barco. e ser o peão)

- Tabuleiro tamanho real
- Dado grande
- Fichas do jogo impressas (anexo)
- instruções impressas (anexo)
- 250 tampinhas numeradas de 1 a 5
- caixa de som - playlist de músicas empoderadas

<https://open.spotify.com/track/6DuJzDbnQxVLbOvYIIX9N?si=-sNZI6cJQYGRiUDRa-CYBQ&context=spotify%3Asearch%3Asonho%2Batitude%2B67&nd=1&dlsi=92ef89229da5406a>

- 6 envelopes



Competências relacionadas do programa educativo do ramo pioneiro:

(usar as literaturas do Ramo como referência)

Marco simbólico

- Trabalho em equipe

- Físico:

2 - Administrar corretamente seu tempo na busca do equilíbrio entre suas diversas atividades.

- Intelectual:

5- Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo.

6 - Preparar-se adequadamente para o desempenho de atividade profissional – considerando suas aptidões, possibilidades e interesses – qualificando-se para o mercado de trabalho

- Caráter:

8 - Ser o principal responsável pelo seu desenvolvimento pessoal, assumindo a vida como um processo permanente de aperfeiçoamento.

10 - Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição

- Afetivo:

11 - Manter um estado interior de liberdade, equilíbrio e maturidade emocional, praticando uma conduta assertiva para com os outros.

- Social:

18 - Colaborar com a manutenção de uma fraternidade mundial baseada na compreensão e paz universais, respeitando a diversidade cultural.

- Espiritual:

22 - Dialogar com todos, independentemente de suas opções religiosas, buscando estabelecer vínculos de comunhão entre as pessoas.



ODS relacionados:

(usar materiais da ONU como referência)

ODS 3 - saúde e bem-estar
ODS 4 - Educação de qualidade
ODS 5 - Igualdade de gênero
ODS 8 - Trabalho decente e crescimento econômico
ODS 10 - Redução das desigualdades
ODS 16 - Paz, justiça e instituições eficazes

Oficina 8: Sociedade civil e meio ambiente (possibilidades de ação, importância do engajamento, problemas “invisíveis”, como conseguir recursos etc.)

Desenvolvido por: Larissa, Izabela e Maria Clara (projeto Ligando as pontas)

Participantes: 6 a 7 jovens

Tempo: 40 minutos

Materiais: 1 mesa, cadeiras para todos os participantes, Projetor (com som), Notebook, tela para projetor

Objetivos e visão geral:(o que queremos desenvolver com essa oficina? por que ela é importante para pioneiros?)

Desenvolver olhar crítico sobre problemas socioambientais, apresentando possíveis soluções através do engajamento em projetos comunitários.

Desenvolvimento:

uma delas seria apresentar o problema que o projeto visa solucionar:

- Desperdício de alimentos por conta da dificuldade de escoamento das orgânicas cultivadas

- Desvalorização do pequeno agricultor e das catadoras

- falta do consumo de alimentos saudáveis produzidos sem agredir o meio ambiente.

Os Pioneiros formaram pequenos grupos e cada um criaria uma solução para solucionar os problemas apresentados, depois os grupos iriam compartilhar as ideias

Daí pôr fim a gente apresentaria nosso projeto e compartilharia a solução que encontramos, o caminho que percorremos e tudo mais



Competências relacionadas do programa educativo do ramo pioneiro:

(usar as literaturas do Ramo como referência)

16 - Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

19- Contribuir para a preservação da vida por intermédio de práticas sustentáveis no trato do ambiente natural e da convivência harmônica com a natureza.

ODS relacionados:

(usar materiais da ONU como referência)

- 1 - Erradicação da pobreza
- 2- Fome zero e agricultura sustentável
- 8- Trabalho decente e crescimento econômico
- 10- Redução das desigualdades
- 11- Cidades e comunidades sustentáveis
- 12- Consumo e produção responsáveis
- 13- Ação contra a mudança global do clima
- 17 - Parcerias e meios de implementação



Oficina 9: Gestão Financeira

Desenvolvida por: Caio Ferreira (dirigente GE Inah De Melo 147/SP) e Leonardo Fernandes (colaborador Rockwell Automation)

Participantes: 6 a 8 jovens

Tempo: 40 minutos

Materiais: Cartazes impressos, lista de desafios impressa, 20 bexigas azuis e 20 bexigas vermelhas

Objetivos e visão geral:

(o que queremos desenvolver com essa oficina? por que ela é importante para pioneiros?)

O objetivo dessa oficina é apresentar para os jovens a o que é educação financeira e qual a sua importância, vamos mostrar quais são os perfis financeiros e identificá-los, além disso vamos realizar a dinâmica para ver as despesas e receitas de cada jovem e ver onde pode ser melhorada.

Desenvolvimento: [Cópia de Oficina Educação Financeira.docx](#)

Competências relacionadas do programa educativo do ramo pioneiro:

(usar as literaturas do Ramo como referência)

8 - Ser o principal responsável pelo seu desenvolvimento pessoal, assumindo a vida como um processo permanente de aperfeiçoamento.

UEB, União Dos Escoteiros Do Brasil. Clã Pioneiro Em Ação: Clã Pioneiro Em Ação. 2. ed. Rua Coronel Dulcídio, 2107 - Bairro Água Verde CEP 80250 100 - Curitiba - Paraná: União dos Escoteiros do Brasil - Escritório Nacional, 2014. 68 p.

ODS relacionados:

- 1- Erradicar a pobreza em todas as formas e em todos os lugares
- 3- Garantir o acesso à saúde de qualidade e promover o bem-estar para todos, em todas as idades
- 12 -Garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis

BRASIL, Nações Unidas. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil. Nações Unidas Brasil, 2024. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 31 jan. 2024.



Oficina 10: Estrutura da UEB e o Ramo Pioneiro
Aplicador: Thiago Bueno Sampaio (Insígnia da Madeira)
Desenvolvida por: Lukas Palermo Lopes (GE Dom Bosco 122º/SP)
Participantes: 2 a 10 jovens
Tempo: 40 minutos
Materiais: Cartões contendo cargos/organismos institucionais (Assembleia Nacional, Comissão Regional Pioneira, Diretor Presidente da UEL, etc) - Capas impressas dos Principais documentos Institucionais (PNEJ, POR, Estatutos, etc)
Objetivos e visão geral: (o que queremos desenvolver com essa oficina? por que ela é importante para pioneiros?) Como foco central da oficina será abordada a compreensão do Ramo Pioneiro dentro do Organograma Institucional dos Escoteiros do Brasil, onde ele se localiza e como se relaciona com as demais equipes e áreas do escotismo. Identificando para isso os níveis operacionais e administrativos, bem como os principais locais de tomada de decisão e representação associativa, como assembleias e fóruns. Enquanto jovens adultos no movimento escoteiro é importante que os pioneiros tomem ciência de quais são os espaços que os representam, e como funciona a instituição a qual estão associados, na figura de cidadãos ativos na sociedade, estimulando que entendam a importância do Envolvimento Juvenil em um movimento “de Jovens e para Jovens”, permitindo assim também prospecções de mais atuações durante sua vida pioneira que enriqueçam e potencializam seu autodesenvolvimento Desenvolvimento: Inicialmente o condutor da dinâmica receberá os jovens e perguntará aos mesmos o que eles sabem sobre a estrutura organizacional dos Escoteiros do Brasil, e também o que são e quais são os “Espaços de tomada de Decisão” pedindo exemplos. Após algumas respostas, deve ser conduzida a conversa citando que possuímos três níveis institucionais (Nacional, Regional e Local), além do nível Distrital como parte administrativa auxiliar. E após essa explanação, deve ser questionado se eles saberiam informar onde que a estrutura de um Clã Pioneiro se encaixa nisso tudo, podendo deixar a pergunta “no ar”, para puxar como conclusão final posteriormente.



Nesse momento, os jovens serão apresentados a diversos cartões dispostos no chão de forma misturada, contendo cada um dos Cargos/Organismos institucionais principais de cada nível, com um enfoque direcionado ao Ramo Pioneiro. A intenção é que eles trabalhem todos em conjunto como um único Clã Pioneiro, onde terão o objetivo de construir, no chão, o organograma institucional da UEB, partindo das “Equipes de Interesse” do Clã até a “Assembleia Nacional”. Os cartões possuem algumas indicações para facilitar a montagem, como cores diferentes para cada nível, porém o objetivo é que eles conversem entre si e se organizem de forma autônoma para a montagem, como acharem melhor. Durante a construção do organograma, o condutor deve incentivar que todos participem, deem sugestões de disposição dos cartões, ou mesmo incentive-os a falar o que acham que cada cartão faz, qual o seu papel na instituição, e como eles se relacionam. A intenção não é direcionar a disposição correta, mas gerar debate entre os jovens. Após a montagem final por parte dos jovens, o aplicador fará a “correção” da montagem, perguntando aos jovens os motivos de terem dispostos os cartões dessa forma. É recomendado que se inicie a revisão pelo nível Local, partindo do Clã Pioneiro, a fim de evidenciar as equivalências de relações entre os diferentes organismos e pessoas nos demais níveis. É altamente recomendado que seja explicitado como os diferentes organismos se relacionam, exemplo: “As assembleias regionais elegem delegados para as assembleias nacionais”, e com isso que sejam apontados, eventualmente, os documentos que regem tal afirmação. Como recomendação final, sugere-se mostrar aos jovens as capas de alguns principais documentos institucionais, explicando rapidamente o que eles regem (qual seu conteúdo) e porque são importantes, exemplos: Política Nacional de Envolvimento Juvenil (PNEJ), P.O.R., Estatuto dos Escoteiros do Brasil, Regulamento da Região Escoteira de São Paulo e Regimento da Comissão Regional Pioneira.

Competências relacionadas do programa educativo do ramo pioneiro:

- 5 - Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo.
- 9 - 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.
- 10 - Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição.
- 15 - 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



ODS relacionados:

(usar materiais da ONU como referência)

16 - Paz, Justiça e Instituições Eficazes

17 - Parcerias e Meios de Implementação

Oficina 11: Saúde Mental

Desenvolvida por: Giordanna (estudante da PUC CAMPINAS)

Participantes: 2 a 6 jovens

Tempo: 40 minutos

Materiais: Balões e 30 folhas A4

Objetivos e visão geral: (o que queremos desenvolver com essa oficina? por que ela é importante para pioneiros?)

Roteiro:

2 minutos - Apresentação pessoal, e dos jovens com as perguntas (quem é você, de qual grupo participa, e defina como se sente hoje em uma emoção, exemplo: lembra do filme divertidamente)

2 minutos - Perguntar sobre e depois dar o contexto sobre o que é saúde mental
15 minutos - dinâmica dos balões

10 minutos - falar sobre autocuidado: elogios surpresas para si mesmo - Pessoa escreve palavras de cuidado para confortar a outra, mas é ela que acaba recebendo as próprias palavras de cuidado.

3 minutos - Diferenças de cada especialista
5 minutos - treinar cães de serviço

Competências relacionadas do programa educativo do ramo pioneiro:

7 - Reconhecer suas capacidades e procurar superar as suas limitações, aceitando-se com autocritica e mantendo uma boa imagem de si mesmo.

ODS relacionados: 3. Saúde e bem-estar

