

Membro de Equipa Pedagógica  
Nos Concelhos De Cascais e Oeiras

Miguel Franco

## Relatório de Aprendizagens

**Resumo**—Dar formação a jovens é sempre um desafio aliciante, é necessária criatividade e inovação na transmissão de conhecimentos. Como parte de uma equipa pedagógica tenho a responsabilidade de trabalhar em equipa e preparar uma actividade, o Juventura, que tem como objectivo transmitir aos guias como serem melhores líderes. O investimento de tempo na preparação destas actividades reflecte-se directamente no seu sucesso e essa é uma das maiores conclusões deste relatório.

**Palavras Chave**—Exploradores, Equipa Pedagógica (EP), Núcleo da Barra, Juventura, RGA, Animadores

# 1 INTRODUCTION

“A imaginação leva o rapaz através da pradaria e dos mares. No Escutismo, ele sente-se parente do pele-vermelha, do pioneiro e do sertanejo.” [1]. Com estas palavras queria dizer que é necessário, para o explorador, ter uma história onde se agarrar e viver as aprendizagens de uma forma divertida. Este é um dos pilares do escutismo: o Jogo Escutista, aprender com o faz-de-conta e através da prática importantes lições para a vida. O Juventura é um tipo de actividade particularmente importante para a formação escutista porque tem como alvo os Guias, que são os líderes das suas patrulhas. É com os ensinamentos adquiridos nesta actividade que são dadas as bases para o funcionamento em patrulha. Conforme o Relatório de Actividades REF, são evidentes os recursos humanos e temporais alocados para esta actividade. Nesse âmbito, os resultados que espero para este Juventura são:

- 80% de avaliações positivas por parte dos exploradores;
- 75% de avaliações positivas por parte dos animadores;

- Miguel Franco, nr. 65922,  
E-mail: miguel.franco@tecnico.ulisboa.pt, Instituto Superior  
Técnico, Universidade de Lisboa.

*Manuscript received January 3, 2015.*

manuscript received January 3, 2015.  
PORQUE MOTIVO ESTÁ EM INGLÊS?

- Sentimento de objectivo cumprido, algo que pode ser medido pelas avaliações feitas pelos exploradores e pelos animadores, bem como uma através de uma avaliação pessoal e reflexão sobre o trabalho realizado.

Este relatório está dividido em dois momentos. O primeiro evidencia os objectivos propostos para o Juventura, os da Equipa Pedagógica (EP) REF e os meus, abordando mais especificamente a forma como o trabalho se desenrolou, e que conclusões foram inferidas. O segundo fala sobre a realização da actividade e, à luz dos objectivos propostos, balancear o que correu bem e o que não foi tão bem atingido. Pode ser encontrado em anexo um glossário de nomenclatura escutista.

## 2 OBJETIVOS

Durante a minha experiência enquanto escuteiro nunca fui precedido por uma actividade em que a minha responsabilidade fosse tão evidente, muito devido à sua dimensão. Para além de aliciante, o desafio de juntar as condições que satisfizessem os mais de 120 exploradores provou-me que o investimento de tempo por parte de um elevado número pessoas tem um resultado fantástico para o sucesso da actividade. Mais especificamente, a motivação nasce de três acções separadas:

- Coordenação junto de Equipa Pedagógica;

[illegible]

- Coordenação e acompanhamento do trabalho realizado pelos responsáveis locais;
- Motivar 120 jovens com idades entre os 10 e os 14 anos para liderarem as suas equipas de outros 6 elementos.

Este último ponto é mesmo o derradeiro objectivo da actividade, isto é proporcionar o sucesso a estes jovens na oportunidade de crescerem e levarem as aprendizagens para o seu dia-a-dia.

Aproveitando a especificidade da actividade, tive ainda como objectivos mais pessoais:

- Melhorar capacidades de liderança, gestão de tempo e recursos, e funcionamento em equipa;
- Conseguir captar, a um nível geral, quais as maiores necessidades pedagógicas dos participantes no Juventura;
- Ganhar uma visão de como é trabalhar nos bastidores deste tipo de actividades.

## 2.1 Dos objectivos à prática

Estes objectivos não são pensados ad hoc. Eu próprio já fui explorador e eu próprio tive a oportunidade de entrar nesta actividade enquanto participante. Tenho bastante presentes quais são as qualidades que a actividade deve ter para que tenha sucesso. Um dos principais valores que o Juventura trás acrescido para os exploradores é a partilha de conhecimentos e experiências com outras realidades, isto é com os elementos de outros agrupamentos. Apesar de cada grupo de escuteiros viver um método comum, as realidades e as perspectivas são diferentes – tal como dois programadores têm estilos diferentes de programar para atingir um mesmo objectivo. Passar uma boa experiência aos guias e ainda adquirir conhecimentos é aliciante. Os pontos seguintes descrevem a forma como consegui adquirir esses conhecimentos e atingir os meus objectivos maioritariamente através de exemplos que aconteceram no decorrer do Juventura.

## 2.2 Coordenação

Conjugar o tempo disponível nem sempre é uma tarefa fácil. Conjugar esse tempo com as necessidades dos outros é uma tarefa ainda menos fácil. Felizmente, na Equipa Pedagógica onde estou integrado reina o pragmatismo e a

vontade de levar a bom porto as tarefas propostas. O estilo de liderança do coordenador da EP é de tornar as responsabilidades muito horizontais, isto é, no funcionamento da EP, apesar de sabermos que tarefas temos como responsabilidade executar não devemos ficar à espera de aval para desenvolver trabalho. Este tipo de funcionamento revela-se muito útil por sermos uma equipa pequena e por trabalharmos para um bem comum e tem a vantagem de cada um de nós, membros da EP, podermos trabalhar ao nosso ritmo e poder auto-delegar responsabilidades. Para além da coordenação na EP, foi preciso coordenar as responsabilidades dos vários agrupamentos envolvidos no Juventura. Foi definida uma data limite para estes agrupamentos entregarem os ateliers que prepararam à EP, contudo essa data não foi cumprida pela maioria. Este acontecimento acabou por não ser um grande problema, já que nas Reuniões Gerais de Animadores foram explícitos os objectivos e houve um feedback dos agrupamentos em relação ao desenvolvimento do seu trabalho.

## 2.3 Motivação

Em qualquer actividade escutista, a motivação é ganha no espírito de serviço. O trabalho realizado tem como objectivo primo levar aos exploradores a melhor experiência possível. No caso do Juventura, em particular, a EP decidiu que seria importante desenvolver o imaginário de uma forma prática, de forma a dar alguma diligência à tal “experiência” que seria vivida pelos exploradores. Para tal foi feito um atelier de “Armas Vikings” em que cada equipa teve que fazer um escudo, um capacete e uma espada. Para isso a equipa tinha que trabalhar como tal. Não só foi formativo por desenvolver o trabalho em equipa, como apelou aos sentidos visual e de tacto.

## 2.4 Liderança

Fazer parte da EP implica tomar responsabilidade sobre o decorrer da actividade. Mais que isso, a maior importância recai nas reuniões de preparação. Nestas reuniões é necessário um papel de liderança específico, o de gestor de conflitos. Foram vários os momentos que

me senti a funcionar neste papel, um exemplo disso foi numa reunião geral de animadores em que a EP teve que alterar a proposta do imaginário feita por um dos agrupamentos. A proposta deste agrupamento envolvia uma hierarquia para as patrulhas, algo que tornava um pouco confusa a nomenclatura das patrulhas. Coube-me saber transmitir da melhor forma a alteração feita ao imaginário, sem que os animadores ficassem a sentir que o trabalho realizado tinha sido efémero ou em vão.

## 2.5 Compreensão de necessidades

Durante a realização dos ateliers no primeiro dia de actividades, foi-me perceptível que havia algumas falhas nas competências técnicas de alguns dos exploradores, nomeadamente no pioneirismo, isto é na execução e aplicação e nós em construções. Este foi um assunto abordado na reunião geral de animadores onde foi feita a avaliação do Juventura. É importante que a Equipa Pedagógica tenha conhecimento das principais falhas dos exploradores no seu Núcleo, de forma a poder incentivar os seus animadores a optar por abordar alguns temas em detrimento de outros, neste caso o pioneirismo.

## 3 REALIZAÇÃO DA ACTIVIDADE

### 3.1 Primeiro Dia

O primeiro momento do dia de sábado consistiu na distribuição dos vários participantes do Juventura em patrulhas, para que o par guia/sub-guia pertencentes à mesma patrulha do mesmo agrupamento, ficassem na mesma patrulha do Juventura emparelhados com outros pares de guias/sub-guias de outros agrupamentos. Para tal, na RGA foi pedido aos animadores do agrupamento de Manique que organizassem uma actividade dinâmica que durasse apenas meia hora e que facilmente ordenasse os vários participantes em diferentes patrulhas. A dinâmica foi bem preparada e planeada, no entanto estava demasiada elaborada, longa e pressupunha a distribuição aleatória de todos os participantes, o que contrariava os pré-requisitos essenciais para a dinâmica resultar. A divulgação de como iria decorrer este

momento inicial aos restantes organizadores foi feita apenas no dia da actividade, o que levou à reformulação da dinâmica in loco, que por sua vez criou alguma confusão entre os organizadores e para os participantes. A melhor forma de combater esta ocorrência será dar, numa próxima vez, mais detalhes aos organizadores, explicando quais os objectivos e finalidades das dinâmicas e certificar-se atempadamente como vão decorrer. A “Oficina de Armas Vikings” consistiu em produzir objectos relacionados com os vikings para todos os participantes com o objectivo de assim viver o imaginário/tema durante a actividade. Esta actividade teve uma avaliação bastante positiva por parte dos organizadores e dos participantes, pois decorreu como planeada e permitiu que os participantes vivenciassem mais actividade.

### 3.2 Segundo Dia

O jogo realizado no domingo decorreu como planeado, mas mais uma vez, alguns dos animadores não estavam informados do como o jogo estava estruturado. De alguma forma, no futuro, toda a informação deve ser divulgada e explicada a todos os intervenientes da actividade.

## 4 CONCLUSÃO

A avaliação realizada durante e após o decorrer a actividade foi bastante positiva, revelando os seguintes resultados:

- Dos exploradores – 75% muito positiva, 24% positiva e 1% negativa
- Dos animadores – 85% muito positiva, 15% positiva
- Sentimento de actividade bem cumprida.

Comparando estes resultados com os inicialmente pretendidos a atingir a satisfação é bastante alta, já que se encontram quase 100% positivos. Tal acontece porque a atenção dada à preparação foi muito grande e a integração do imaginário na realização da actividade foi uniforme. A avaliação negativa por parte de um explorador está longe de reflectir o pensamento da maioria, podendo ser interpretado como alguém que não teve a disposição para estar no Juventura. A título pessoal, para além

Neste tipo de documento (técnico) a conclusão deve começar com um resumo do assunto abordado e depois deve realçar os resultados

do enorme prazer que me dá ver uma avaliação tão positiva, ser-me-á possível reproduzir as condições que levaram a conseguir a satisfação por parte dos elementos. É ainda de constatar que existe uma aprendizagem contínua, e que há sempre conclusões a tirar, tanto de acções a melhorar como a continuar.

## REFERÊNCIAS

[1] Baden-Powell, *Auxiliar do Chefe Escuta*, CNE, 1997.

## APÊNDICE

### NOMENCLATURA ESCUTISTA

- **Escuteiro** é aquele que pertence ao movimento escutista, mais exactamente, ao Corpo Nacional de Escutas – Escutismo Católico Português (CNE);
- Mediante a idade, os Escuteiros inserem-se numa de quatro secções:
  - I Secção – Alcateia, com os lobitos (6-10 anos);
  - II Secção – Expedição, com os exploradores (10-14 anos);
  - III Secção – Comunidade, com os pioneiros (14-18 anos);
  - IV Secção – Clã, com os caminheiros (18-22 anos).
- Cada secção conta com uma **Equipa de Animação** que é responsável por essa secção e pelos elementos que a constituem.
- A equipa de animação é constituída, tal como a patrulha, por um líder – o **Chefe de Expedição** para o caso dos Exploradores – e pelos restantes elementos da equipa de animação
- Ao conjunto destas secções em conjunto com a Chefia/Equipa de Animação forma-se, a um nível local, o **Agrupamento**;
- Ao responsável por um agrupamento dá-se o nome de **Chefe de Agrupamento**;
- A cada agrupamento é associada uma localidade;
- Ao **Elemento** com a idade compreendida entre os 10 e os 14 anos e que está na Expedição é dado o nome de **Explorador**;
- Os exploradores organizam-se em equipas de 5 a 8 elementos denominadas **Patrulhas**;
- As patrulhas têm como líder o **Guia**;
- A um conjunto de 2 ou mais patrulhas, inseridas num agrupamento dá-se o nome de **Expedição** ou **II Secção**;
- Os agrupamentos de um ou mais concelhos formam um **Núcleo** (no contexto deste relatório o Núcleo falado é o da **Barra**, que engloba os Concelhos de Cascais e Oeiras contando com mais de 20 agrupamentos);
- Mensalmente as equipas de animação das Expedições do Núcleo reúnem-se naquela que é denominada como **Reunião Geral de Animadores da II Secção** ou simplesmente de reunião da **II de Núcleo**.
- A um conjunto de Núcleos é chamada **Região**. Neste caso, o núcleo da Barra está inserido na região de **Lisboa**;

Neste tipo de documento as figuras têm que ter legendas e estar referidas no texto !