

Membro de Equipa Pedagógica Nos Concelhos De Cascais e Oeiras

Miguel Franco

Relatório de Actividades

Resumo—Faço parte de uma Equipa Pedagógica de 5 elementos que tem como uma das responsabilidades a realização de uma actividade para jovens dos 10 aos 14 anos e que estão inseridos num Agrupamento de Escuteiros dos Municípios de Cascais e Oeiras. Essa actividade, o Juventura, durou dois dias e envolveu 120 jovens que são líderes de outros jovens nos seus Agrupamentos. Eu e a minha equipa monitorizámos a preparação de jogos e ateliers, orientámos a realização da actividade, procedemos à sua avaliação, e organizámos logística da actividade.

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

1 INTRODUCTION

A finalidade do Escutismo é contribuir para o desenvolvimento de crianças e jovens, ajudando-os a crescerem como pessoas, como cidadãos responsáveis e ainda como membros das comunidades locais, nacionais e internacionais [1]. Esse crescimento é aplicado segundo um método próprio, o Método Escutista, que é baseado na educação pela acção, isto é impele os jovens experimentar e a tomar acção de modo a aprender. Uma das dimensões desse método é o funcionamento por Patrulhas, equipas com 4 a 8 elementos em que um desses elementos é o guia e o outro o sub-guia, elementos que lideram a Patrulha. Eu pertenço a uma Equipa Pedagógica (EP) que tem como responsabilidade proporcionar algumas actividades para os Exploradores do Núcleo da Barra (NB) – concelhos de Cascais e Oeiras – e acompanhar as várias Expedições através de reuniões mensais com os Animadores do NB, estes que são os adultos responsáveis pelos Exploradores. Uma das actividades preparadas anualmente pela EP é o Juventura e tem como alvo os guias do NB. Os principais objectivos desta

actividade são proporcionar aos guias aprendizagens para melhor funcionarem como líderes de uma patrulha, e propô-los a transmitir essas aprendizagens a outros Exploradores. Este relatório explicita os papéis dos vários grupos envolvidos na construção da actividade, os momentos de preparação, realização e avaliação da actividade, evidenciando o trabalho e o tempo despendidos. De modo a auxiliar o leitor deste documento com termos mais específico, existe em anexo um glossário de nomenclatura escutista.

2 RESPONSABILIDADES DAS EQUIPAS DO JUVENTURA

O Juventura contou com a participação de 122 Exploradores, 25 Animadores, e 3 elementos da EP, num total de 150 pessoas. Para o sucesso da actividade é necessária uma divisão de tarefas pelos vários responsáveis. De seguida podemos ver quais são os diferentes papéis dos adultos.

2.1 Equipa Pedagógica

O papel da EP é coordenar todos os aspectos da actividade e assegurar que os planos de preparação e execução estão a ser cumpridos. Nos próximos pontos estas responsabilidades são evidenciadas, contudo sumarizam-se em tecer uma proposta para a realização da actividade (local, temas a serem abordados, custos,

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

Manuscript received January 3, 2015.

PORQUE NOTIVO ESTÁ EM INGLÊS?

	ACTIVITY					DOCUMENT						
	Objectives x2	Options x1	Execution x4	S+C x1	SCORE	Structure x0.25	Ortogr. x0.25	Gramm. x0.25	Format x0.25	Title x0.5	Filename x0.5	SCORE
(1.0) Excellent												
(0.8) Very Good												
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												
	1.6	0.4	3.2	1	6.6	0.15	0.2	0.2	0.25	0.4	0.2	1.4

imaginário REF, atribuir responsabilidades...), preparar as Reuniões Gerais de Animadores (RGAs), e compilar relatórios e avaliações.

2.2 Junta de Núcleo

A Junta de Núcleo tem as responsabilidades de: - Controlar as inscrições na actividade que acontecem no Sistema Integrado de Informação Escutista (SIIE). O SIIE é uma base de dados on-line, que permite gerir os associados de todos os níveis do Corpo Nacional de Escutas – local, de Núcleo, Regional e Nacional. - Confirmar os pagamentos por parte dos agrupamentos; - Comprar os alimentos necessários para o jantar de Sábado, dia 15-11-2014; - Fornecer os alimentos para o pequeno-almoço de Domingo, dia 16-11-2014.

2.3 Animadores

Tendo em conta a estrutura do Juventura, em que ateliers têm que ser preparados para os Exploradores, é necessária uma divisão de tarefas pelos vários Agrupamentos. Essa divisão aconteceu na RGA de 6-10-2014. Para além de preparar os ateliers, os animadores ficam responsáveis de os executar durante a actividade.

3 REUNIÕES DE PREPARAÇÃO

Antes do Juventura, como de qualquer actividade, é necessária uma preparação. Neste caso particular, as reuniões para delinear imaginário [2], local, e algumas responsabilidades começaram três meses antes e acabaram na semana anterior à realização. No caso do Juventura, é a EP que tem a responsabilidade de se reunir e gerir o projecto. Convoca para além disso as RGAs, que são as reuniões para os animadores do Núcleo da Barra. Nos pontos seguintes é explicado o que aconteceu em cada uma dessas reuniões.

3.1 Reuniões da Equipa Pedagógica

A EP reuniu-se diversas vezes para preparar as reuniões e dividir tarefas para o Juventura. Essas responsabilidades estão explicitas no seguinte relatório.

3.2 Reuniões Gerais de Animadores

As RGAs acontecem mais ou menos mensalmente ao longo de todo o ano. Como dito anteriormente, as RGAs são agendadas no início do ano, apesar disso apenas três têm propósito para o Juventura: duas de preparação e uma de avaliação (desenvolvida no ponto 6.2). As reuniões de preparação têm o propósito de transmitir informações da EP, do Núcleo ou outras, atribuir tarefas aos grupos locais, e perceber qual o ponto de situação da preparação dos ateliers. Para o contexto do objectivo do relatório é importante referir que é da minha responsabilidade a elaboração das actas de cada uma das RGAs.

3.2.1 Reunião Geral de Animadores (6-10-2014)

Tendo esta sido a primeira reunião do Ano Escutista 2014-2015, o primeiro ponto da reunião foi a apresentação da EP e o fornecimento dos contactos pessoais de cada animador da EP. Para além disto, foram ainda transmitidas as datas das RGAs para o Ano Escutista, e as actividades presentes no calendário do Núcleo da Barra. Relativamente ao Juventura, foi comunicado o tema do imaginário ("Os Vikings"), foi dada a data limite para as inscrições na actividade – dia 3 de Novembro – e foram discutidas as responsabilidades a serem distribuídas pelos vários Agrupamentos. Desta forma:

- Toda a actividade
- Logística/Pernoita/Alimentação – Paço de Arcos
- Socorrismo durante a Actividade – São Pedro e São João
- Sábado (15-1-2014)
- Jogo de Formação de Patrulhas (Quebra-Gelo) – Manique
- Ateliers:
- Pioneirismo – Tires
- Socorrismo – Nova Oeiras
- Protecção Civil e Segurança em Campo – Parede
- Papel do Guia – Caxias
- Animação da Eucaristia – Paço de Arcos
- Jogo Nocturno – Barcarena e Porto Salvo
- Domingo (16-11-2014)

formatação in loco!

Grande Jogo – São Domingos de Rana

3.2.2 Reunião Geral de Animadores (3-11-2014)

Nesta reunião já foi confirmado o local da pernoita durante a actividade. A hipótese inicial era a Base Militar de Paço de Arcos mas, por não ter havido um aval positivo, o local de pernoita passou a ser no Clube Desportivo de Paço de Arcos (CDPA). Depois de ter sido enriquecido pela EP, foi transmitido o imaginário: “Exploraderik, o viking da barba ruiva”. O imaginário consiste num viking, Exploraderik, que foi roubado durante a noite e que reúne os vikings da sua povoação para recuperarem os seus pertences. Ao longo da actividade, cada patrulha terá um carnet, isto é folha de jogo, em forma de caderneta onde coleccionará os pertences do Exploraderik. Nesta reunião foram ainda especificados os sítios, em Paço de Arcos, onde os ateliers de Sábado, dia 15 de Novembro, iriam ser realizados. Não tendo ainda alguns dos agrupamentos entregue à EP as especificações do que iria ser feito no Sábado, esta reunião serviu ainda para cada um dos agrupamentos transmitir em que consistia cada um dos ateliers.

4 TAREFAS DE PREPARAÇÃO

4.1 Monitorização

Uma das mais importantes tarefas da EP foi acompanhar o desenvolvimento das várias responsabilidades nas várias expedições. Foi uma tarefa facilmente cumprida já que todas as expedições têm experiência neste tipo de actividades.

4.2 Realização de Tarefas

Para além das tarefas já salientadas em 3.2.1, a EP ficou com as responsabilidades de desenvolver o imaginário, delinear o atelier de armas vikings – esclarecido mais adiante, preparar as fichas de avaliação para serem entregues no segundo dia de actividade, ter material de escritório disponível para todos os exploradores, e fazer os contactos para a pernoita. Eu fiquei directamente responsável por criar

o logotipo da actividade, o carnet, escrever o imaginário. Em relação ao carnet, como pode ser encontrado em anexo, existem umas peças de vestuário do “Exploraderik” que estão a tracejado. Essas peças eram entregues aos exploradores conforme estes iam completando as várias actividades.

5 REALIZAÇÃO DA ACTIVIDADE

O meu papel, enquanto membro da EP e aquando da realização da actividade, passou muito pelo controlo de horários, briefings aos vários animadores, e verificação dos vários ateliers, nomeadamente verificar se a resposta dos jovens estava a ser positiva. Nos dois pontos seguintes está descrito o que se realizou em cada um dos dias da actividade. O carnet com o horário pode ser encontrado em anexo a este relatório.

Não houve!

5.1 Sábado (15-11-2014)

Os exploradores dos vários agrupamentos foram recebidos no Jardim de Paço de Arcos para procederem ao Check-in e procederem ao jogo de formação de patrulhas. Durante o dia as várias patrulhas foram rodando pelos quatro ateliers referidos no ponto 2.2.1 e juntaram-se a meio da tarde no Centro Paroquial de Paço de Arcos para fazer o atelier de armas vikings: machados, escudos e espadas em cartão, um atelier preparado pela EP. Depois da Eucaristia e do Jantar, fizeram o Jogo Nocturno, um jogo que envolvia pequenos jogos com observação de estrelas, orientação com bússola, transmissão de mensagens através de código morse, entre outros. A pernoita foi feita no CDPA.

Horário:

09h00 - Check-in
10h00 - Formação de Patrulhas
10h30 - Ateliers
12h30 - Almoço
14h00 - Ateliers
16h00 - Lanche
16h30 - Oficina de Armas Vikings
19h00 - Eucaristia
20h15 - Jantar
21h30 - Jogo Nocturno

23h15 - Fim do Jogo
00h00 - Silêncio

5.2 Domingo (16-11-2014)

O dia de domingo começou cedo com o pequeno-almoço. Enquanto que os exploradores o tomavam, houve um briefing dado aos animadores com a explicação do jogo que iria acontecer durante a manhã. O papel dos animadores seria ficarem em locais e realizarem um jogo pré-definido. A conclusão deste jogo foi no centro paroquial de Paço de Arcos. Enquanto a Avaliação ia sendo feita pelos exploradores e pelos animadores, os membros da EP somaram as pontuações. Foi depois anuncia a classificação e procedeu-se ao encerramento da actividade.

Horário:

08h00 - Alvorada + Pequeno-almoço
09h30 - Explicação do Jogo "Batalha em alto-mar"
10h00 - Jogo "Batalha em alto-mar"
12h00 - Avaliação da Actividade
12h30 - Encerramento

6 AVALIAÇÃO

6.1 Avaliação a Quente (16-11-2014)

Compreende-se por avaliação "Quente" aquela que é feita no contexto da realização da actividade. Este tipo de avaliação não deixa passar um tempo de maturação da experiência vivida e dos ensinamentos adquiridos. No final do Juventura, a EP distribuiu uma folha de avaliação a cada um dos exploradores e a cada um dos animadores presentes. O resultado dessas avaliações pode ser encontrado em anexo a este relatório.

6.1.1 Animadores

Verificando as avaliações relativas aos animadores, 85% gostou muito e a restante percentagem gostou também da actividade. Para os animadores, os principais pontos positivos foram o local (Paço de Arcos), o Jogo de Domingo, e o imaginário desenvolvido pela EP. Quanto aos pontos a melhorar, as principais situações

foram no jogo de formação de patrulhas, na organização dos ateliers e no cumprimento do horário de sábado de manhã.

6.1.2 Exploradores

Em traços gerais, 75% dos exploradores gostou muito da actividade e apenas 1% não gostou. Os três principais pontos positivos foram o Jogo Nocturno de Sábado, o Grande Jogo de Domingo, e a interacção entre os elementos presentes. Os principais pontos a melhorar são o horário, a alimentação e o jogo nocturno.

6.2 Avaliação a Frio (01-12-2014)

A avaliação a "Frio" pressupõe que algum tempo já passou desde a realização da actividade. O objectivo deste tipo de avaliação é perceber, de um ponto de vista menos emotivo, quais os pontos positivos e quais aqueles a melhorar. No caso do Juventura, esta avaliação foi feita na RGA seguinte à realização da actividade, no dia 1 de Dezembro. Nesta avaliação foi possível observar com um maior detalhe os vários jogos e ateliers, bem como ouvir as palavras dos animadores em vez de ler o seu feedback por escrito.

Nos pontos positivos temos:

- Atelier de Armas Vikings, que tão bem reflectiu o imaginário e que o dinamizou de uma forma bastante visível.
- Atelier do "Papel do Guia", que envolveu um trabalho em equipa para conseguir atingir um objectivo comum. A tarefa era construir um carrinho e o guia tinha que comunicar de uma maneira agressiva ou calma, consoante lhe fosse previamente pedido. No final as patrulhas ficariam a perceber qual a melhor maneira de comunicar com os elementos.
- O local, Paço de Arcos, por convergir tudo num espaço suficientemente grande para não ser atafalhado e suficientemente pequeno para não se perder muito tempo em deslocações, mostrou-se um ponto positivo para a actividade.

Nos pontos a melhorar foi perceptível:

- O jogo inicial foi preparado por Manique e envolvia uma grande riqueza de conteúdos para a formação das equipas. No entanto, pela

quantidade de tempo disponível e pela maneira como as patrulhas tinham que ser constituídas, o jogo teve que ser adaptado. Durante este tempo gerou-se alguma entropia e os guias ficaram sem nenhuma tarefa que executar.

7 CONCLUSÃO

A realização de actividades de formação para guias, actividades onde são transmitidos conhecimentos que podem ser aplicados junto das suas patrulhas, mostram ser um dos pontos mais importantes no funcionamento do Núcleo da Barra. Estas actividades, quando aplicadas de uma forma dinâmica e criativa, mostram ser muito vantajosas nos grupos locais. O trabalho envolvido na preparação do Juventura foi bastante extenso e envolveu muitas pessoas. A sua coordenação nem sempre é trivial mas a boa comunicação e planeamento atempado revelam-se ser chaves para o sucesso. É evidente, pelas avaliações, que existem aspectos a melhorar, que há sempre pontos que acabam por não funcionar tão bem quanto esperado ou desejado, no entanto é também evidente que a actividade foi muito positiva e que conseguiu alcançar a sua principal meta, dar aos jovens experiências para eles próprios serem melhores líderes.

REFERÊNCIAS

- [1] S. N. Pedagógica, *Projecto Educativo- Manual do Dirigente*, CNE, 2010.
- [2] <http://www.cne-escutismo.pt/>, *Imaginário é o tema vivido durante uma actividade*, CNE, 2014.

Neste tipo de documento (Técnico)
a Conclusão deve começar com
um resumo do assunto abordado
e depois deve valer o resultado

APÊNDICE

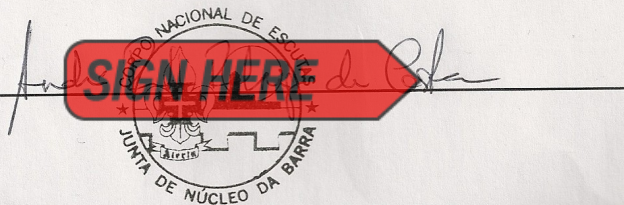
STATEMENT OF EXECUTION

Parecer de Actividade Pedagógica no Núcleo da Barra de Miguel Brito Franco

Eu, André Costa, chefe de Departamento Pedagógico da IIª Secção do Núcleo da Barra, Escuteiros Católicos de Cascais e Oeiras, atesto que o elemento Miguel Brito Franco é elemento integrante da Equipa Pedagógica da IIª Secção (elementos dos 10 aos 14 anos) do Núcleo da Barra responsável, nomeadamente, pela actividade denominada Juventura que tem como finalidades a formação e desenvolvimento dos guias das patrulhas do Núcleo.

A sua postura, empenho e comportamento têm revelado compromisso para com esta equipa, bem como para o sucesso da actividade descrita a montante.

(André Costa)



- **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 !

APÊNDICE NOMENCLATURA ESCUTISTA

APÊNDICE AVALIAÇÃO DOS EXPLORADORES E DOS ANIMADORES

APÊNDICE CARNET DO JUVENTURA

?



AVALIAÇÃO JUVENTURA 2014



ELEMENTOS

	FRACO	RAZOÁVEL	BOM	MUITO BOM
LOCAL	2	17	64	25
HORÁRIO	3	30	67	10
IMAGINÁRIO	7	12	47	42
ALIMENTAÇÃO	2	21	44	39
JOGO FORMAÇÃO PATRULHAS	3	18	53	32
ATELIERS				
SOCORRISMO	0	10	60	38
PAPEL DO GUIA	1	9	50	48
PIONEIRISMO	1	6	61	39
PROTEÇÃO CIVIL	1	16	47	44
OFICINA ARMAS VIKING	5	16	44	43
EUCARISTIA	0	19	50	29
JOGO NOCTURNO	4	14	53	37
BATALHA EM ALTO MAR	3	17	37	49
RELAÇÃO COM ANIMADORES	1	15	49	42
RELAÇÃO COM ELEMENTOS	0	10	33	62

O QUE GOSTEI MAIS

Jogo nocturno	17
Batalha em alto mar	16
Interação com elementos	14
Conhecer pessoas	11
Actividades em geral	8
Oficina de armas vikings	8
Jogos	8
Ateliers	7
Alimentação	6
Local	4
Imaginário	4
Relação com animadores	4
Convívio	3
Local dormida	3
Socorrismo	2
Jogo formação patrulhas	2
Pão pequeno-almoço	2
Papel do Guia	2
Horário	1
Aprender a melhorar capacidades	1
Sede Paço Arcos	1
Disco voador	1

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

IMAGINÁRIO

Era uma manhã de nevoeiro quando Exploraderik, o viking da barba ruiva, acordou e viu os seus pertences roubados. Numa onda de fúria, Exploraderik sai porta fora e reúne os bravos homens da sua aldeia. Os gatunos iriam ter que pagar o preço desta desonra!

Os homens organizam-se e partem nos seus barcos, os dracares, à procura do capacete, do escudo, da espada, do cinto, da capa e das botas de Exploraderik. Conseguirão eles encontra-los?

HORÁRIO**— SÁBADO**

09h00 – Check-in
 10h00 – Formação de Patrulhas
 10h30 – Ateliers
 12h30 – Almoço
 14h00 – Ateliers
 16h00 – Lanche
 16h30 – Oficina de Armas Vikings
 19h00 – Eucaristia
 20h15 – Jantar
 21h30 – Jogo Noturno
 23h15 – Fim do Jogo
 00h00 – Silêncio

— DOMINGO

08h00 – Alvorada + Pequeno-almoço
 09h30 – Explicação do Jogo "Batalha em alto-mar"
 10h00 – Jogo "Batalha em alto-mar"
 12h00 – Avaliação da Atividade
 12h30 – Encerramento



**EXPLORADERIK,
O VIKING DA BARBA RUIVA**

(Dracar)

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