



União dos Escoteiros do Brasil
Diretoria de Métodos Educativos
Equipe Regional de Gestão de adultos

MÓDULO TÉCNICO RAMO SÊNIOR



Minas Gerais

2015

Índice

UD01 - Objetivos Educacionais do Ramo Sênior.....	03
UD02 - Sistema de Progressão do Ramo Sênior.....	08
UD03 - Fluxograma de Progressão.....	12
UD04 - O Monitor.....	13
UD05 - Corte de Honra.....	14
UD06 - Sistema de Patrulha.....	15
UD07 - Atividades de Patrulha.....	18
UD08 - Assembleia de Tropa.....	20
UD09 - Atividades no Ramo Sênior.....	20
UD10 - Reunião de Ramo Sênior.....	23
UD11 - Cerimônias no Ramo Sênior.....	24
UD12 - Período Introdutório.....	27
UD13 - Compromisso Sênior.....	27
UD14 - Ciclo de Programa.....	31
UD15 - Novas insígnias.....	39
UD16 - Transição entre os ramos.....	42
 Bibliografia.....	 44

UD01 - OBJETIVOS EDUCACIONAIS DO RAMO SENIOR

INTRODUÇÃO

Áreas de Desenvolvimento

Diante da amplitude da natureza humana, o Movimento Escoteiro propõe o desenvolvimento da personalidade em todos os seus aspectos, oferecendo ao jovem uma perspectiva ampla e cativante: o seu desenvolvimento integral como pessoa.

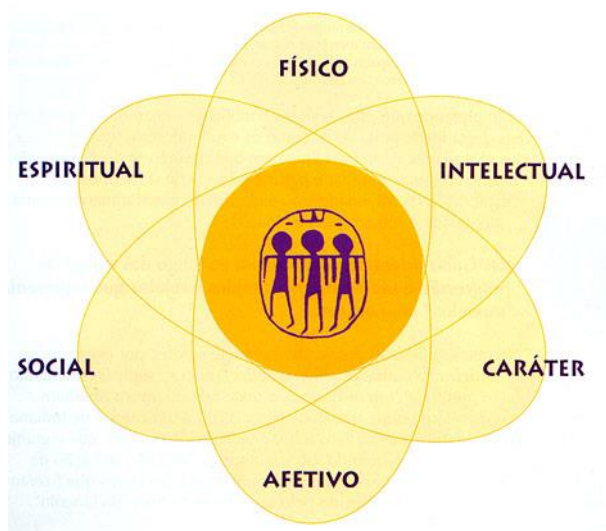
Para alcançar este propósito, distinguimos as áreas de desenvolvimento que consideram essa pluralidade e **as ordenamos** com base na estrutura da personalidade:

Dimensão da Personalidade	Área de Desenvolvimento
O corpo	FÍSICO
A inteligência	INTELLECTUAL
A vontade	CARÁTER
Os afetos	AFETIVO
A integração social	SOCIAL
O sentido de existência	ESPIRITUAL

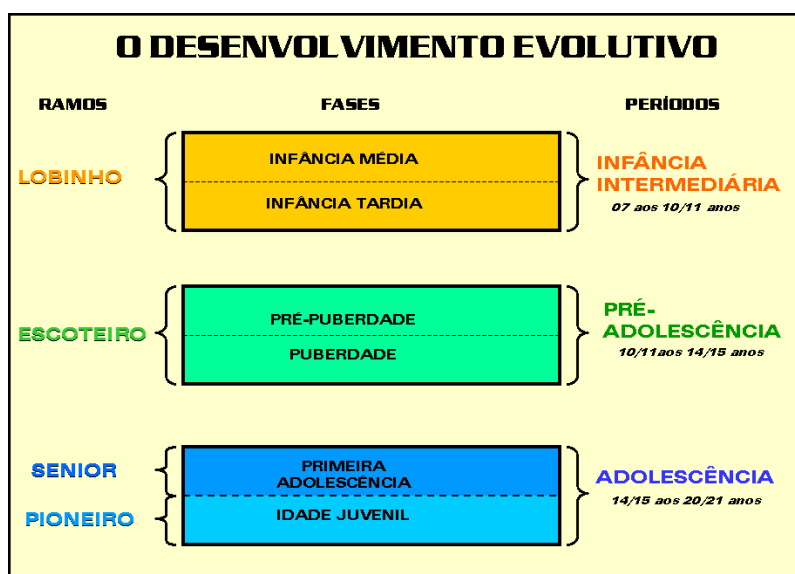
No Escotismo os jovens encontram o apoio necessário para crescer em todas as dimensões de sua personalidade, sem excluir nenhuma e sem desenvolver umas em detrimento das outras.

É importante não esquecer, contudo, que várias dessas dimensões se entrelaçam habitualmente, em todos os atos diários, e que, em toda a nossa vida, elas se embaralham de tal maneira que é difícil distinguir a fronteira entre uma e outra, já que se influenciam mutuamente, tendo como resultado final o nosso particular modo de ser.

É útil distinguir essas diferentes Áreas de Desenvolvimento, embora, na prática, as pessoas funcionem como um todo indivisível.



DESENVOLVIMENTO



A transformação da criança em adolescente é um processo decorrente de múltiplas causas. Este DESENVOLVIMENTO está condicionado por fatores endógenos (próprios de cada indivíduo) e por fatores exógenos (meio ambiente), sendo afetado pela maturidade e pela aprendizagem.

As pessoas apresentam diferenças importantes: crescer numa pequena cidade interiorana não é o mesmo que crescer nos grandes centros urbanos; as condições em que se desenvolve uma criança abandonada ou extremamente reprimida não são as mesmas que marcam o desenvolvimento de uma criança criada com afeto e estimulada pelos pais.

As transformações próprias do desenvolvimento se apresentam ordenadas e inter-relacionadas no tempo, mas não se subordinam a um calendário

padronizado. Há que se considerar que cada indivíduo tem seu tempo e seu ritmo de desenvolvimento, **não é possível, portanto fixar limites rígidos!**

O desenvolvimento apresenta ciclos, isto é, há um momento em que aparecem conquistas, logo seguidas por outras que decorrem das anteriores e consolidam a evolução. Assim, o processo, como um todo, é um somatório de momentos em que o organismo cumpre certas tarefas de desenvolvimento.

Pode-se afirmar que as características mais importantes das transformações que constituem o desenvolvimento são as seguintes:

- São comuns a todos os indivíduos da espécie, no que se refere à estrutura do fenômeno, embora não o sejam quanto a comportamentos concretos;
- São irreversíveis, salvo quando o processo de desenvolvimento sofre os efeitos de qualquer anormalidade, representando passos de um avanço progressivo rumo à organização de um comportamento efetivo para enfrentar as exigências da vida;
- São qualitativas, determinando modificações, em maior ou menor grau, na organização do sistema, como um todo;
- Correspondem a um processo constante de generalização e diferenciação; e
- Cada conquista se apoia em uma anterior e tem continuidade em uma conquista subsequente.

Para uma melhor compreensão do processo de desenvolvimento, foram utilizados certos recursos de organização, identificando períodos e fases.

A faixa etária em que atua o Movimento Escoteiro foi decomposta em três períodos e seis fases de desenvolvimento:

- A **INFÂNCIA INTERMEDIÁRIA**, que vai dos 7 anos aos 10/11 anos, com as fases de Infância Média e Infância Tardia.
- A **PRÉ-ADOLESCÊNCIA**, que compreende dos 10/11 ao 14/15 anos, com as fases de Pré-Puberdade e Puberdade.
- A **ADOLESCÊNCIA**, que se inicia aos 14/15 anos e se prolonga até os 20/21 anos, com as fases de **Primeira Adolescência** e Idade Juvenil, ou Segunda Adolescência.

A ADOLESCÊNCIA

“A ADOLESCÊNCIA é como um muro de vidro: não há portas nem passagens, e só a disposição de crescer pode transpô-la. Quem tenta escalá-lo, só o fará após muitos escorregões: quem ousa parti-lo, há de ferir-se com seus estilhaços. Do lado de cá há reminiscências de ternuras e aconchegos; do outro, promessas de conquistas e êxtase.”

Anotações de um adolescente in Osório, Luís Carlos. Adolescente Hoje.

A Adolescência, período de vida em que se encontra o jovem sênior/guia pode ser compreendido de várias formas. As definições e interpretações são tão diversas, que, se não se estabelece uma uniformidade na cabeça dos adultos, que dirá dentre os próprios jovens? Estes ora se sentem e são considerados adultos, ora se sentem e são considerados crianças.

O Movimento Escoteiro entende a Adolescência como o período da vida do jovem que vai dos 14/15 aos 20/21 anos de idade.

Ao fim deste período os jovens devem se desligar das características da infância, assumindo então o seu papel como adultos. Assim, tem que “enterrar” certos comportamentos e atitudes infantis. Assim surgem os “lutos” pelo CORPO INFANTIL, pela BISSEXUALIDADE, pelos PAIS DA INFÂNCIA, e pela PRÓPRIA IDENTIDADE INFANTIL. No decorrer deste importante processo surgem sentimentos comuns que são a NEGAÇÃO, a AMBIVALENCIA, a AGRESSIVIDADE e a INTERIORIZAÇÃO.

CARACTERÍSTICAS DA ADOLESCÊNCIA

O Desenvolvimento Físico

- Equilíbrio corporal, deixando de lado a instabilidade e o jeito “desengonçado” do pré-adolescente.
- Término do período de desenvolvimento físico, principalmente no caso das moças, que atingem estatura final do adulto.
- É muito comum a sensação de cansaço constante, devido ao período de mudanças internas que vivenciou, mas, como a um jacaré... não mexa com o adolescente, pois de uma hora para outra acorda e com toda a disposição.

O Desenvolvimento Intelectual

- Desenvolve o pensamento abstrato e formal, se tornando capaz de raciocinar sobre hipóteses.
- Instabilidade Emocional
- Amplia sua percepção temporal: analisa o passado, planeja o presente e se preocupa com o futuro. Faz planos.
- Busca de Identidade e necessidade de auto-afirmação.
- Descobre o seu íntimo – adquire a capacidade de realizar auto-reflexões.
- Se expressa intensamente de forma artística, quando possui aptidão nesta área.

O Desenvolvimento Social

- Acentuado interesse pelo seu grupo de idade, com relação a opiniões sobre si mesmo – devido a necessidade de se sentir seguro.

- Procura passar o máximo de tempo com este grupo de “iguais”, que agora compreende companheiros de ambos os sexos.
- Atitude crítica radical, com oposição a normas sociais.
- Busca de sua identidade social / profissional.
- Atitude contestatória – “foge” de escola / família / religião. Insubordinação.
- Necessidade de ser diferente de seus pais e possuir autonomia.
- Posiciona-se socialmente em relação as drogas: cigarro, álcool e psicotrópicos.
- Atitudes de ostentação e força (mais comum entre os rapazes)
- Maior autonomia familiar
- Desencanto e falta de esperança com a realidade social – em especial em países com realidades sociais tão díspares quanto o Brasil.

O Desenvolvimento Afetivo

- Desenvolve a capacidade de amar. O medo do envolvimento, que se expressa através do “ficar” começa a dar lugar a relações mais estáveis.
- Necessidade de amizades, que se tornam mais profundas e duradouras.
- Busca de relacionamento com rapazes de mais idade (moças)
- Necessidade de se sentir desejado
- Insegurança em relação aos impulsos sexuais

O Desenvolvimento Espiritual

- Crise religiosa influenciada pela possibilidade do pensamento lógico.
- Contestação formal do rotineiro – aí representada pela igreja.
- Concepção muitas vezes excessivamente moralizante e negativa sobre a religião.
- Busca de uma interpretação de vida.
- Questionamento de vida e morte.

O Desenvolvimento do Caráter

- Crise de Moralidade – opõe-se a toda discriminação. Idealista.
- Altruísmo – especialmente direcionados para a ecologia / questões globais / próximo.
- Conquista de maior autonomia., rechaçando autoridades que não dialoguem (ditatoriais)
- Adquire maior consciência moral, discernindo o bem do mal.

OS OBJETIVOS INTERMEDIÁRIOS

Como escotistas e educadores, nosso objetivo é auxiliar o desenvolvimento equilibrado destas diversas dimensões da personalidade de nossos seniores e guias, dando lhes oportunidades plenas de formar toda a variedade de expressões da pessoa.

Para alcançar este propósito, a UEB possui OBJETIVOS FINAIS e OBJETIVOS INTERMEDIÁRIOS.

UD02 - SISTEMA DE PROGRESSÃO

Como parte do Programa Educativo, o Ramo Sênior trabalha com um Sistema de Avaliação da Progressão Pessoal que visa oferecer ao jovem e ao escotista algumas atividades para avaliar o crescimento pessoal. Essas atividades revelam não só o seu impacto nos jovens, mas também pontos fortes e fracos de cada um, o que permite uma intervenção mais direta dos escotistas.

O sistema se ocupa de jovens de 15 a 17 anos de idade.

Para efetivar o acompanhamento, foram desenvolvidas atividades que servirão de base para a avaliação dos jovens. E, para motivá-los em busca do seu auto desenvolvimento, estabeleceram-se três Etapas de Progressão. Ou seja, a vivência completa na Tropa do Ramo Sênior passa por três diferentes Etapas, conforme o gráfico abaixo:



ESCALADA

CONQUISTA

AZIMUTE

Observe que a divisão dos períodos e fases considera a maturidade apresentada pelos jovens em determinadas idades, mas embora o critério de idade seja baseado no que se observa na maioria dos jovens, deveremos estar atentos para o fato de que as pessoas são diferentes, com diferentes histórias e possibilidades, razão pela qual deveremos, principalmente, avaliar como poderemos ajudar os jovens a crescer.

O Sistema leva em conta os Objetivos Educativos do Movimento Escoteiro

Para efeitos de avaliação do processo educativo do Escotismo todo o sistema foi baseado na malha de Objetivos Educativos do Movimento Escoteiro.

A malha de Objetivos foi formulada a partir de uma descrição do que chamamos de perfil de saída, ou seja, da descrição de como gostaríamos que fossem as condutas de alguém que, depois de viver um bom período como “escoteiro”, deixasse o Movimento ao contemplar os 21 anos de idade. A estas condutas, que estão dentro das seis áreas de desenvolvimento, chamamos de OBJETIVOS FINAIS ou OBJETIVOS TERMINAIS.

Para que alguém alcance esses Objetivos Finais ele deve, em cada período e fase de desenvolvimento, adquirir as condutas que levem em direção a estes. A estas condutas damos o nome de OBJETIVOS INTERMEDIÁRIOS ou OBJETIVOS EDUCATIVOS. São as condutas que esperamos que cada pessoa demonstre, em cada determinado estágio de desenvolvimento, pois caracterizam as condutas apropriadas para aquele período ou fase, e são característica da maioria das pessoas.

Para avaliação dos jovens os Objetivos foram transformados em Competências

Por COMPETÊNCIA define-se a união de CONHECIMENTO, HABILIDADE e ATITUDE em relação a algum tema específico. O aspecto educativo da Competência é que ela reúne não só o SABER algo (Conhecimento), mas também o SABER FAZER (Habilidade) para aplicação do conhecimento e, mais ainda, SABER SER (Atitude) em relação ao que sabe e faz, ou seja, uma conduta que revela a incorporação de valores.

No Ramo Sênior, foram estabelecidas 32 Competências para as três Etapas de Progressão (Escalada, Conquista e Azimute).

Para ajudar os jovens a conquistar essas Competências, são oferecidas atividades

Para que os jovens caminhem facilmente em direção a essas competências, e para que os chefes tenham parâmetros na avaliação do que os jovens conquistam, para cada uma dessas competências foi criado um conjunto de atividades.

Assim, no Guia Sênior constam 32 Conjuntos de Atividades, cada uma com uma quantidade de itens que devem ser oferecidos aos jovens que estão neste período.

O conhecimento dessas Competências é extremamente relevante para os escotistas, mas não tem muita importância para os jovens. Por isso, no guia dos jovens serão encontrados apenas os Conjuntos de Atividades. Cada conjunto recebe um número que o relaciona com as Competências.

Importante ressaltar que, além desses 32 conjuntos de Atividades, também constam nos Guias, um conjunto adicional para a Modalidade do Mar e outro para a Modalidade do Ar.

O Sistema completo



O SISTEMA DE PROGRESSÃO FOI IDEALIZADO DA SEGUINTE MANEIRA:

1. O ingresso pode ser feito por um jovem que veio do Ramo Escoteiro. Ele está, nesse caso, na faixa etária entre 14 a 15 anos de idade, ou pode ser feita por um jovem que não veio da Tropa Escoteira e cuja idade pode estar acima de 14 anos;
2. Independentemente da origem, todos ingressam na Tropa do Ramo Sênior em um PERÍODO INTRODUTÓRIO, que terá uma duração média de 3 meses. Os jovens que vieram do Ramo Escoteiro terão mais facilidade nesse momento e por certo viverão esse período em tempo mais curto. Para considerarmos concluído o Período Introdutório, o jovem deverá passar por um conjunto de itens que validarão sua integração na Tropa;
3. Ao final do Período Introdutório o jovem passará pela Cerimônia de Integração, na qual receberá o Lenço do Grupo Escoteiro. Neste momento o jovem também poderá fazer sua Cerimônia de Promessa, recebendo seu distintivo de Promessa e o distintivo da Patrulha que o acolheu. Os distintivos: "Escoteiros do Brasil", o Distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro, o distintivo anual e o Listel da Região Escoteira já devem estar colocados no uniforme antes do momento da Promessa, já que se trata de um membro juvenil que já tomou a decisão de realizar sua promessa, possui registro na UEB e já está integrado no Grupo, na Tropa e na Patrulha. Caso isso não aconteça, por decisão do jovem, os escotistas deverão atuar para que ele faça sua Promessa em período futuro, que recomenda-se não seja superior a dois meses;

4. Para decidir-se qual Etapa de Progressão o jovem recebe após os itens do período introdutório, existem duas formas, sendo que caberá ao Grupo Escoteiro decidir qual delas adotará.

1. Acesso Linear – Nesta opção, independente da Fase de Desenvolvimento e maturidade, todos os jovens ingressarão sempre na Etapa ESCALADA, e avançarão na Progressão pela conquista das atividades previstas em cada Etapa.

2. Acesso Direto - Ao aproximar-se do final do Período Introdutório o escotista que acompanhará a progressão do jovem conversará com ele, buscando concluir sua avaliação sobre o grau de desenvolvimento do novo membro da Tropa. Ao mesmo tempo, verificará quantas atividades ele já conquistou ou demonstra muita facilidade em conquistar, por exemplo, se o jovem após o período introdutório já completou ou demonstra muita facilidade em conquistar aproximadamente 25 atividades, ele deverá ingressar diretamente na Etapa Conquista. Nesta opção, será considerado o grau de maturidade do jovem, ou seja, ele ingressará na Etapa de Progressão correspondente a sua Fase de Desenvolvimento.

5. Para efeitos de progressão, devem ser levados em consideração os seguintes parâmetros:

- Para passar da Etapa Escalada para a Etapa Conquista – realizar 1/3 atividades propostas;
- Para passar da Etapa Conquista para Etapa Azimute – realizar 2/3 da totalidade das atividades propostas;
- Uma vez na Etapa Azimute e realizadas todas as atividades previstas, o jovem poderá conquistar o Distintivo de Escoteiro da Pátria, desde que atendidas às demais condições, estipuladas no POR (Princípios, Organizações e Regras da UEB).

6. Depois da cerimônia de integração o jovem pode começar a conquistar Especialidades. Ao somar os números definidos, poderá conquistar as Insígnias de Modalidade e o Cordão Dourado.

7. Depois da cerimônia de integração poderá também trabalhar para a conquista da Insígnia Mundial do Meio Ambiente.

UD03 - FLUXOGRAMA DE PROGRESSÃO



UD04 - O MONITOR

Monitor, é todo indivíduo que, graças à sua personalidade, dirige um grupo social, com a participação espontânea dos seus membros. O monitor é a pessoa que procura dirigir com a cooperação, a participação espontânea e a boa vontade das pessoas que ele dirige.

O monitor não diz: - faça isto, faça aquilo, mas sim - é preciso fazer isto, quer-me fazer um favor, nós temos necessidade de levar este trabalho para frente, etc. O monitor considera o grupo mais capacitado em resolver os problemas do que ele sozinho. Respeita os membros e crê neles. Consegue a cooperação do grupo, pela sua competência, paciência e tolerância. Não dá ordens: dá o exemplo, estimulando, em vez de ralhar.

As características citadas são qualidades que, seguramente, encontramos em todo e qualquer Escoteiro, não se exigindo, portanto, que o Monitor seja alguém tão especial. Inúmeras outras funções poderiam ser acrescentadas a nossa lista, todas relacionadas com características comuns, despidas de qualquer marca extraordinária.

Para evitar que a lista se torne muito longa, vamos citar só mais uma função do Monitor, capaz de englobar todas aquelas que já citamos, além de muitas outras que ficaram fora da lista. A principal função do Monitor é dar o exemplo. Uma Patrulha é o retrato mais fiel do seu Monitor. É porque se identifica com ele, admira suas atitudes e pretende se esforçar para copiá-las que uma Patrulha escolhe um determinado elemento para ser seu Monitor.

Uma vez feita a escolha, o mais importante dever do escolhido é aprimorar aquelas características que despertaram tal sentimento na Patrulha, pois melhorando a si próprio, o Monitor estará levando toda a Patrulha a melhorar. Reconhecer e assumir essa responsabilidade são a única forma de desincumbir-se a contento do encargo de ser um Monitor de Patrulha.

Quais são os tipos de monitor;

O Autocrático - aqueles que não se importam com o que seu subordinado pensa. Ele os trata como simples servidores (faça isto, faça aquilo). Em geral é uma pessoa irritável, brutal, egoísta e incapaz de compreender os outros. Muitas vezes trata os outros assim, **por ter sido ele mesmo criado dessa maneira. Assume-se, de maneira explícita, como “o único que tem razão”, não admitindo contestação nem se dispondo a ouvir ideias diferentes da sua.**

O Monitor maquiavélico - Utiliza-se de intrigas: nunca reúne os membros do grupo para trocar idéias; mas conversa em particular com cada um deles. É um mestre em **“cochicho”, e aplica o processo “dividir para governar”.**

O Monitor vaidoso e ambicioso - Torna-se monitor **por** causa da idade e das etapas que tem o escotismo. Não consegue ser imparcial, pois tem tendência a favorecer os que o bajulam. O monitor instável - Seus subordinados não conseguem seguir as suas instruções diferentes ou contrárias, enquanto ainda estão executando as primeiras ordens. **Tende a usar os outros como “escada” para se promover.**

O Monitor paternalista - Como o nome indica, é o monitor que tem com o seu pessoal um relacionamento de pai para filho; é um monitor que usa a bondade para obter o que quer dos seus subordinados. Dar presentes distribui somente tarefas agradáveis pensando que: "Eu fui bom para você, então espero que você seja bom para mim".

O deixa fazer - são aqueles que deixam **estar para ver como fica**. Em geral este tipo de pessoa é muito inseguro, e tem receio de assumir responsabilidade. Ao contrario do outro que dava ordens, este não dá instrução nenhuma, cada um de seus auxiliares faz o que quer e como bem entende. Na divisão do trabalho, na repartição das responsabilidades, a confusão é completa.

UD05 - CORTE DE HONRA

Quem a integra?

- A Corte de Honra está constituída pelos monitores (e submonitores, quando assim decidido) das patrulhas e a equipe de escotistas.

Com que frequência se reúne?

- Reúnem-se ao menos duas vezes a cada Ciclo de Programa.

Qual a sua função?

- A Corte de Honra cumpre uma dupla função: é organismo de governo e instância de aprendizagem para monitores e submonitores. Como organismo de governo, se ocupa em geral de todos os aspectos que dizem respeito com a interação entre as Patrulhas, principalmente:

- Prepara o diagnóstico e a ênfase para cada Ciclo de Programa e pré seleciona as atividades da Tropa;
- Organiza o calendário as atividades e projetos de Tropa selecionados pela Assembleia de Tropa e colabora em seu projeto e preparação;
- Avalia o programa de atividades realizado em cada ciclo;
- Obtém e administra os recursos necessários para a realização e financiamento das atividades programadas;
- Apóia as Patrulhas e Equipes de Interesse em seu funcionamento e na integração de novos jovens;
- Supervisiona os processos de eleição de monitores e submonitores das patrulhas;
- Desenvolve ações de captação de novas Patrulhas quando for necessário;

- Como instâncias de aprendizagem se ocupam – principalmente – das seguintes funções:

- Reflexão sobre a vivência da Lei e Promessa pelos seus integrantes;
- Capacitação de monitores e submonitores para o desempenho de suas funções. Outro ponto chave. Deve-se recordar que os Escotistas atuam como mediadores educativos e quase sempre por meio de monitores e submonitores³.
- Provê, por meio de seus membros ou de terceiros, a capacitação específica e a informação técnica que requerem certas atividades;
- Captação e orientação aos instrutores externos para o apoio daquelas especialidades pelas quais os jovens optam;

- Definição de ações de reconhecimento ou correção, quando for necessário ou apropriado.

Quem dirige a Corte de Honra?

• Um dos monitores, eleito dentre os participantes com direito a voto, que eventualmente contará, com um vice presidente, de acordo com o definido pela própria Corte de Honra, Também deverá existir a função de secretário (ou escriba), para redigir as Atas das reuniões. Os Chefes participam apenas com direito a voz e poder de veto (que deve ser usado com bom senso).

Que aspectos se deve ter em conta na preparação de uma Corte de Honra?

Qual é a função de uma Equipe de Escotistas durante a Corte de Honra? Que aspectos se deve observar?

Como melhoraria a participação e os processos democráticos da Corte de Honra da Tropa que dirige?

A Equipe de Escotistas

Quem a integra?

• Todos os adultos envolvidos com a Seção. Idealmente a equipe de Escotistas está constituída por um Escotista por cada Patrulha que integra a Tropa. **Com que frequência se reúne?**

• Recomenda-se que esta equipe reúna-se uma vez na semana, além da reunião natural decorrente das atividades da Seção.

UD06 - SISTEMA DE PATRULHAS

O Sistema de Patrulhas é, então, a organização de aprendizagem com base no Método Escoteiro pelo quais jovens amigos integram de forma livre e com ânimo permanente um pequeno grupo com identidade própria, com o propósito de desfrutar sua amizade. Apoiasse mutuamente em seu desenvolvimento pessoal, comprometer-se em um projeto comum e interagir com outras Patrulhas.

Para que o Sistema de Patrulhas funcione corretamente, seguem algumas orientações importantes:

- **ingresso na Patrulha é voluntário:** o fato de pertencer ou não a uma Patrulha é um ato que depende da própria escolha do jovem e da aceitação do resto dos integrantes da mesma. Não devemos montar uma Patrulha segundo a nossa vontade ou ponto de vista;
- **É um grupo coeso de caráter permanente:** não é uma estrutura ocasional. É um grupo estável com membros estáveis, que através da vivência e ações de seus integrantes constrói uma história, estabelece tradições e tem em comum seu compromisso;
- **Não menos de 4 e nem mais de 6 integrantes:** a experiência recomenda esses números. Dentro destas margens, o melhor número de integrantes é o que os jovens consideram como seu grupo de amigos;

- **Tem identidade própria e autônoma:** cada um da Patrulha Sênior ou Guia tem sua identidade, seus símbolos (nome, livro de Patrulha, local da Patrulha), forma de ser e características diferentes das outras Patrulhas. Cada uma das Patrulhas da Tropa do Ramo Sênior ou Guia deve ser autônoma, ou seja, ter sua própria vida independente da Tropa, inclusive criando suas próprias normas, desde que coerentes com os valores propostos pela Lei Escoteira;
- **Realiza atividades por sua conta e com outras Patrulhas da Tropa:** a Patrulha Sênior/Guia tem vida própria. Com isto queremos dizer que ela realiza suas próprias atividades, projetos e reuniões independentemente das que realizam com a Tropa. As Patrulhas também propõem atividades para fazer com as outras Patrulhas da Tropa.
- **As funções são atribuídas e há tarefas para cada integrante:** as Patrulhas designam aos seus membros diferentes cargos. Cada jovem deve ter a oportunidade de ser responsável por uma tarefa e exercer um cargo por um tempo não menor que o tempo de um Ciclo de Programa. Também devem ter a oportunidade de exercer diferentes responsabilidades.
- **Tem um líder eleito pelos jovens:** o Monitor de Patrulha Sênior é um jovem integrante da Patrulha, eleito pelos outros jovens, e que assume um papel relevante na direção e animação da equipe;
- **Tem uma instância formal de tomada de decisões, o Conselho de Patrulha:** espaço que se toma as decisões mais importantes da Patrulha e do quais todos participam. Suas reuniões podem realizasse cada vez que a Patrulha perceba ser necessário, sem que sua excessiva frequência o converta numa reunião habitual de Patrulha (na que a Patrulha realiza atividades). Trata de assuntos como: aprovação das atividades e projetos da Patrulha para um Ciclo de Programa e das atividades e projetos propostos a serem realizadas pela Tropa; avaliação das atividades de Patrulha e auto-avaliação da progressão pessoal de cada jovem; eleição do Monitor da Patrulha; administração dos recursos; determinação de cargos e avaliação do seu desempenho;
- **Aprende através das ações:** os Escoteiros aprendem através das aventuras e das explorações que vivem juntos na Patrulha, planejando atividades, organizando-as, gerando recursos, avaliando resultados e aprendizagens, auxiliando uns aos outros (os que mais sabem ajudam os que menos sabem);
- **Interage com outras Patrulhas da Tropa:** a Patrulha interage com as outras Patrulhas, competindo e cooperando. Interage também com os Escotistas e com os outros membros do Grupo Escoteiro.

Alguns aspectos chaves do seu trabalho no Sistema de Patrulha:

- Zelar para que as Patrulhas conservem sua característica de grupo natural de amigos;
- Ajudar para que as Patrulhas sejam autônomas, tenham identidade;
- Animar as Patrulhas para que elas tenham suas próprias atividades além das que realizam com a Tropa;
- Capacitar os monitores de Patrulha para que sejam verdadeiros animadores das vidas de suas Patrulhas;
- Respeitar a autonomia das Patrulhas, tendo sempre em mente que a Tropa do Ramo Sênior/Guia é uma congregação de Patrulhas;
- Assegurar-se que todos os organismos (Conselho de Patrulha, Corte de Honra e Assembleia de Tropa) sejam espaços democráticos e participativos.

Equipes de interesse: unidos por uma tarefa

Além das Patrulhas no Ramo Sênior, existem as Equipes de Interesse. Estes são formados por jovens de distintas Patrulhas da mesma Tropa. Eles têm como objetivo realizar alguma tarefa ou atividade específica dentro de uma atividade ou projeto. Por exemplo, em um projeto de navegação de um rio à canoas, nem todos se ocupam da mesma coisa, por isso se formam equipes de interesse que se encarregarão do financiamento do projeto, outros da compra dos materiais, outros das instruções das embarcações, outros do menu...etc. Uma vez cumprida a tarefa específica para a qual se formou, a equipe de interesse se dissolve. Deste modo, enquanto as Patrulhas são permanentes, as Equipes de Interesse são temporárias.

A Tropa respalda o Sistema de Patrulhas

Se o eixo central do Método Escoteiro é o sistema de patrulhas, isto é, o fortalecimento do dinamismo de grupos informais de amigos para que operem como comunidades de aprendizado; por que criar uma Tropa do Ramo Sênior ao invés de deixar que as patrulhas operem por sua conta?

- Porque para cumprir seu duplo papel – grupo de amigos e comunidade de aprendizado – uma patrulha requer um mínimo de organização que lhe dê respaldo.
- Porque as patrulhas necessitam um espaço onde possam interagir com outras patrulhas que lhe sirvam como modelo e medida do seu próprio rendimento.
- Porque os monitores precisam de um ambiente educativo aonde possam aprender e exercitar sua liderança para além da sua patrulha.
- Porque o Método Escoteiro supõe um espaço onde se experimente a presença estimulante do adulto, sem que este interfira “dentro” da patrulha.
- Porque as patrulhas têm necessidade de um território seguro aonde possam atuar e que diminua ao mínimo os eventuais riscos do sistema.
- Porque a tropa se conecta com as redes que as patrulhas e equipes de interesse necessitam para entrar em contato com o mundo exterior e facilitar a realização de seus projetos.

Em consequência, a primeira razão para existir uma Tropa do Ramo Sênior ou Guia é ser uma “organização de respaldo”, que vele pelo livre e completo funcionamento do sistema de patrulhas, apoiando e conectando as patrulhas e equipes de interesse, sem invadir seu campo de atuação ou criar condições que, direta ou indiretamente, as inibam, limitem ou anulem.

A tropa pode ser mista ou homogênea em relação ao sexo

No Ramo Sênior, a tropa pode ser formada só por rapazes, neste caso será chamada: Tropa do Ramo Sênior, ou formada somente por moças, intitulada de Tropa Guia ou por ambos os sexos, chamada então de Tropa do Ramo Sênior Mista, decisão que será tomada primeiramente pela Assembleia

do Grupo Escoteiro, pela Corte de Honra e pela Assembleia de Tropa, atendendo sua história, suas opções educativas e as características culturais do meio em que se desenvolve, além das normas estabelecidas pelo POR.

UD07 - ATIVIDADES DE PATRULHA

Muitas são as formas de se fazer Atividades de Patrulha. O desenvolvimento dessas atividades é contínuo e necessário para se manter o Espírito de Patrulha, e se praticar a Lei Escoteira e a Promessa Escoteira na sua plenitude.

Dentre as atividades podemos citar: Competições de Patrulha, as quais são fundamentais para elevar o ânimo das Patrulhas; Grande Jogos, com duração de dois ou três meses, dando a oportunidade a todos os membros da Patrulha de se alternar na liderança dos mesmos; Boas Ações, que propicia o engajamento espontâneo de todos em ajuda ao próximo; Visita a outros Grupos, dando a oportunidade de aumentarmos nosso relacionamento, fortalecendo a Fraternidade Escoteira; Atividades de Campo, sempre que possível o Monitor propor excursões ou acampamento de Patrulha, momento em que cada elemento vai procurar dar o melhor de si, pois todos dependem um do outro; Reuniões de Patrulha, onde todos podem expor seus problemas, discutir suas dificuldades, solicitar adestramento, reivindicar mais atividades, em fim participar efetivamente da vida da Patrulha.

ACAMPAMENTOS DE PATRULHA

Vamos tratar principalmente de acampamentos de final de semana, mas pensando bem, um acampamento nada mais é do que uma forma avançada de excursão, portanto é necessário tratar de algumas coisas que contribuem para uma excursão bem sucedida. Nenhum excursionista sai sem estabelecer primeiro aonde vai e o principalmente, o que vai fazer quando chegar lá.

Sua excursão deve ser planejada, ter um objetivo. Ao discutir uma excursão com o Conselho de Patrulha, a primeira tarefa como Monitor é anotar vários pontos a serem discutidos, para que a atividade seja coroada de êxito:

a) Objetivo: Isso vem em primeiro lugar, pois o destino depende do objetivo. Por exemplo: se a meta a ser atingida é ensinar a Patrulha a fazer fogo para cozinhar refeições, o local a ser escolhido é aquele que tem condições para isso, isto é, tenha lenha e seja permitido acender fogueiras.

b) Onde: Os Seniores/Guias de sua Patrulha podem lhe dar boas sugestões. Pergunte também ao Chefe de Tropa. Avalie cada local cuidadosamente, tendo em mente que convém fazer uma excursão curta para começar.

c) Quando: Naturalmente em algum Sábado, Domingo ou feriado. De preferência quando não atrapalhar nos afazeres escolares, de trabalho ou ainda religiosos dos Seniores/Guias de sua Patrulha.

d) Como: Isto envolve um planejamento detalhado; e todos os detalhes devem ser discutidos no Conselho de Patrulha. Vocês poderão encontrar dicas em diversos livros, como por exemplo: "Atividades de Patrulha 1, e 2", "200 idéias para Monitores", "Outras 200 idéias para Monitores", "A Patrulha vai ao campo"

e outros. Não sobrecarregue seu programa. Se o objetivo da primeira excursão é ensinar a amarra quadrada, evite construir um fogão suspenso.

Comece por uma escada, e vá acrescentando dificuldades em outras excursões, de maneira que todos se tornem gradativamente mais eficientes.

ACAMPAMENTOS DE FINAL DE SEMANA

Depois que você já realizou várias excursões de Patrulha bem sucedidas, chegou a hora de pensar no Acampamento de Patrulha. Você já tem quem saiba acender e manter um fogo para preparar refeições, quem saiba cozinhar, quem saiba fazer amarras e etc., tudo isso treinado em excursões de um dia. Certos padrões são exigidos antes que leve sua Patrulha para um acampamento. Para mencionar alguns:

- 1 - Você deve ter a especialidade escoteira de Acampador.
- 2 - Você deve ter participado de pelo menos cinco acampamentos dirigidos por seu Chefe de Tropa, ou acampamentos nacionais, regionais e/ou pólo.
- 3 - Você deve ter dirigido várias excursões de um dia, onde a Patrulha cozinhou sua refeição.
- 4 - Você deve obter a autorização de todos os pais, procurando assegurar a presença de um deles no acampamento. Caso isso não seja possível, assegure a presença de um Assistente do Chefe de Tropa, não para dirigir o acampamento, mas simplesmente para aconselhar se houver necessidade.
- 5 - Você deve submeter seu programa de atividades completo para aprovação da Corte de Honra de sua Tropa.

Tendo conseguido satisfazer essas exigências, o próximo passo é o equipamento. Barracas, toldos, lampião, material de corte e de afiar, utensílios de cozinha. Tudo deve estar em ordem e sem apresentar problemas na hora de seu uso. Agora chegou a hora de planejar o seu acampamento de Patrulha. Dedique algum tempo em cada Conselho de Patrulha para discutir o assunto. São muitos detalhes, portanto o planejamento deve começar com algumas semanas de antecedência.

a) Local: Três fatores são importantes e devem ser considerados na escolha do local: abrigo, água potável e lenha. Você encontrará conselhos úteis no livro "A Patrulha vai ao Campo". Lembre-se do problema de transporte. Uma dica: o sítio dos pais de um dos seniores/guias de sua Tropa é um bom local para começar.

b) Quando: Melhor é começar com um final de semana, sair no Sábado pela manhã e retornar no Domingo à tarde. Utilizar-se de um feriado, prolongando em mais um ou dois dias o acampamento, só quando você já estiver tarimbado em conduzir acampamentos de Patrulha.

c) Como: Organizando sua Patrulha. Cada um sabe exatamente o que vai fazer quando chegar ao campo. Quem vai montar o Canto do Lenhador, quem vai procurar lenha, quem vai acender o fogo e preparar a primeira refeição, quem vai montar as barracas, quem vai testar o lampião, quem vai buscar água e etc. A não ser que o acampamento seja para treinar a construção de pioneirias, evite construir mesas, fogões suspensos, lavatórios de louças, e outras que levam tempo, e praticamente não são usadas num acampamento

de dois dias. Não há necessidade de derrubar bambus ou outro material para tão pouco tempo.

d) Outros itens: equipamentos pessoais, cardápios, objetivos. Finalmente, conduza seu acampamento como um bom acampamento de Tropa é conduzido: Alvorada na hora certa, inspeção das barracas e dos equipamentos pessoais - da cozinha e dos utensílios, higiene pessoal, hora certa para refeições, hora certa de silêncio. Tudo deve ser levado a cabo estritamente de acordo com o planejado. Caso o local ofereça condições para a prática da natação, só permita a entrada na água se pelo menos a metade da sua Patrulha souber nadar, e sempre com um observador do lado de fora da água. Nesta hora peça a ajuda do acompanhante adulto (pai ou Assistente de Chefe) para lhe acompanhar. Caso contrário, não permita a natação.

UD08 - ASSEMBLEIA DE TROPA

Quem a integra?

- A Assembleia de Tropa é formada por todos os jovens da Tropa, que intervêm nela individualmente e não como representante de suas Patrulhas.

Com que frequência se reúne?

- Reúnem-se ao menos duas vezes em cada Ciclo de Programa ou quando as circunstâncias o fazem necessário.

Que funções cumpre?

- Basicamente estabelece normas de convivência e decide objetivos e atividades da Tropa. Cada vez que na Tropa se devem estabelecer normas de funcionamento ou convivência, estas são determinadas pelo Conselho da Tropa. Como as normas afetam a todos, todos intervêm em sua determinação. Essa é a principal contribuição da Assembleia de Tropa no funcionamento do sistema.

Também intervêm em assuntos que igualmente afetam a todos:

- Determinam os objetivos anuais da Unidade, tal como expressos no Plano de Grupo. Dito de outra forma fixa-se a visão;
- Decide as atividades da Unidade que se realizarão em um Ciclo de Programa e aprova o calendário de atividades uma vez que estas têm sido organizadas pela Corte de Honra.

Quem preside a Assembleia de Tropa?

- Preside o jovem que tenha sido eleito com este propósito no começo da assembleia. Os escotistas participam dele sem votar.

UD09 - ATIVIDADES NO RAMO SÊNIOR

“Como regra geral, quando faltarem idéias, não queira impor nas atividades escoteiras aquilo que pessoalmente você julgue que deve ser apreciado. Procure, ao contrário, descobrir (ouvindo ou perguntando) quais as atividades que eles mais gostam. Em seguida procure o modo de aproveitá-las, tornando as eficientes, úteis e benéficas aos jovens.”
(Baden-Powell, no Guia do Chefe Escoteiro)

Objetivos, Atividades e Experiências

Os jovens vêm para a Tropa do Ramo Sênior para realizar atividades. Ao mesmo tempo, para que adquiram as competências previstas nos Objetivos Educativos, nós realizamos atividades. São objetivos convergentes com motivações diferentes. E, assim se expressa o “Aprender Fazendo”, pois, seja na Patrulha ou na Tropa do Ramo Sênior, os jovens são os protagonistas. Eles propõem, escolhem entre si, preparam, desenvolvem e avaliam suas atividades com o apoio dos Escotistas.

As atividades permitem que os jovens tenham experiências pessoais que contribuam para incorporar em seu comportamento as condutas desejáveis propostas pelos objetivos educacionais do Movimento Escoteiro. Levantar uma grande pioneira em um acampamento é boa forma de entender certas leis físicas; plantar uma árvore e ajudar a crescer é a melhor maneira de valorizar a natureza; compartilhar o que se faz ensina a vivenciar a solidariedade; cozinhar os próprios alimentos e limpar as panelas incorpora na personalidade habilidades elementar de uso cotidiano.

Os jovens aprendem através das experiências que obtêm nas atividades. Isso significa que: O programa de cada uma das patrulhas e da Tropa do Ramo Sênior deve compreender uma grande variedade de atividades, de maneira a propiciar aos jovens diversas oportunidades de aprendizagem.

- As atividades não podem ser improvisadas. Elas devem ser selecionadas, preparadas, desenvolvidas e avaliadas adequadamente.
- Não basta realizar atividades nem que elas tenham êxito. É necessário também estar atento às experiências pessoais que cada jovem obtém, o que se realiza através do acompanhamento de sua progressão pessoal.

Tipos de atividades

As atividades podem ser classificadas em FIXAS E VARIÁVEIS;

As atividades fixas

- Utilizam um mesmo formato e se relacionam com um mesmo conteúdo.
- Devem ser realizadas continuamente, para criar o ambiente desejado pelo método escoteiro.
- Contribuem de forma genérica para a aquisição de competências

As atividades variáveis

- Utilizam formatos variados e se referem a conteúdos os mais diversos, segundo as inquietações expressas pelos jovens.
- Não se repetem continuamente, a não ser que os jovens desejem fazê-lo e depois de transcorrido certo tempo.
- Contribuem para a aquisição de competências de forma específica.

Exemplos de atividades fixas

As reuniões de patrulha

As reuniões de Tropa

Acampamentos e Excursões

Os Fogos de Conselho

As cerimônias
Os jogos
As canções

Exemplos de atividades variáveis

Técnica e habilidades manuais
Meio ambiente
Reflexão, conhecimento de si mesmo e dos demais
Desportes
Expressão artística em suas diferentes formas Serviço à comunidade
Compreensão intercultural.

As atividades variáveis podem cobrir os mais variados assuntos, dependendo fundamentalmente dos interesses dos jovens e das necessidades da comunidade em que atuam. Os temas, ou grupos de temas, que surgem com mais frequência entre as atividades variáveis das Tropas de Seniores/Guias são:

- Técnicas e habilidades manuais
- Reflexão, conhecimento de si mesmo e dos demais
- Desportes
- Expressão artística em suas diferentes formas
- Conhecimento e proteção à natureza
- Serviço à comunidade
- Vida familiar
- Compreensão intercultural
- Direitos humanos e democracia
- Educação para a paz e o desenvolvimento

O fato das atividades variáveis se desenvolverem com maior frequência em torno destes temas não significa que não possam ser considerados outros que podem surgir do interesse dos jovens ou da realidade social em que vivem.

A única exigência consiste em que as atividades propostas sejam **desafiantes, úteis, recompensantes e atraentes**. Estas quatro condições das atividades variáveis devem ser avaliadas no momento de pré-selecionar e selecionar as atividades, como veremos ao falar do ciclo de programa. Que sejam **desafiantes** significa que devem conter um desafio proporcional à capacidade dos jovens, que os estimule a se superar. Uma atividade que imponha um esforço abaixo das condições pessoais de um jovem nada acrescentará a suas capacidades nem promoverá o desenvolvimento de novos conhecimentos, atitudes e habilidades.

Se, ao contrário, o desafio está muito acima de suas possibilidades e grau de maturidade, os jovens desanimarão e não chegarão às condutas desejadas. Que sejam **úteis** implica enfatizar que as atividades devem gerar experiências que proporcionem uma aprendizagem efetiva. Para ser considerada educativa, não basta que uma atividade seja espontânea, divertida, repetitiva ou com muita ação. É preciso que se oriente para o aperfeiçoamento do jovem, isto é, que ofereça a oportunidade de pôr em prática alguma das condutas previstas em seus objetivos pessoais.

Que sejam **recompensantes** significa que devem produzir nos jovens a percepção de que ganharam alguma coisa ao realizá-la, seja porque obtiveram alguma espécie de proveito ou porque alcançaram a satisfação de um desejo.

Que sejam **atraentes** significa que cada atividade deve despertar no jovem o desejo de realizá-la, porque é de seu agrado, porque a considera original ou porque se sente vinculado ao valor que nela está implícito.

UD10 - REUNIÃO DE RAMO SÊNIOR

A reunião de toda a Tropa se realiza, geralmente, aos finais de semana, durante um tempo de cerca de 3 horas. Use o espaço na sede do Grupo Escoteiro, mas caso não disponha do local, procure um lugar próximo com algumas instituições da comunidade. Inicia-se, pontualmente, com uma parte mais solene, e recomenda-se:

- Hasteamento da Bandeira, feita pela “Patrulha de Serviço” e coordenada pelo Chefe de Tropa.
- Oração, proferida por um jovem da “Patrulha de Serviço”.
- Gritos de saudação das Patrulhas e Grito de Tropa.
- Avisos importantes

Durante a maior parte do tempo disponível se preparam, realizam ou avaliam algumas das atividades fixas ou variáveis previstas no calendário do respectivo ciclo de programa. Na reunião podem ainda se alternar atividades de patrulha e atividades da Tropa dando-se também tempo para as atividades ou reuniões de patrulha, conforme estabelecido no calendário. No tempo destinado a reuniões ou atividades de patrulha, os Escotistas devem estar disponíveis para o apoio e acompanhamento pessoal e coletivo dos jovens. Em alguns casos participam nas atividades junto com eles. Terminadas as atividades e antes do encerramento, se destina certo tempo ao cumprimento das tarefas rotineiras e administrativas, tais como limpar o local, atualizar o diário mural ou colocar em dia os registros e cotas.

O encerramento do encontro pode adotar uma forma similar a sua abertura. Para que as reuniões da Tropa mantenham seu sentido, recomendamos que se tivesse presente as seguintes orientações:

- Nas reuniões habituais de Tropa é conveniente mesclar atividades e tarefas administrativas, evitando separá-las em dois blocos, o que **dividirá a reunião em uma parte interessante e outra “chata”**.
- Em qualquer caso, as reuniões de Tropa devem ser ativas, evitando longos intervalos ou reuniões passivas que chegam a eliminar o interesse dos participantes.

Observação: As Tropas patrocinadas por escolas devem evitar se reunir exclusivamente no colégio, ao término das aulas ou em horários semelhantes aos de aula, dando a falsa impressão de que o Movimento Escoteiro é um dever escolar ou um assunto a mais na rotina escolar.

Planejamento das reuniões da Tropa

Para ajudar no dia a dia, propomos que você use um quadro simples, como ferramenta para incluir os principais elementos de uma reunião da Tropa. Os principais ingredientes de uma reunião de Tropa são: cerimônias, ensino e

avaliação de conhecimento de técnicas, jogos, canções e danças, histórias, representações, pequenos projetos, atividades manuais e artísticas, atividades criativas, boas ações, etc.

Uma forma de estimular o Sistema de Patrulha em uma reunião de tropa se faz com o escotista treinando os monitores, para que estes treinem sua patrulha. O escotista pode ensinar aos monitores alguma técnica em um momento da reunião, enquanto os outros integrantes da patrulha fazem outra atividade sob coordenação do submonitor. Depois os monitores ensinam esta técnica para toda a patrulha, e ela será usada em algum jogo. Também pode ser que o Escotista ensine aos monitores em uma reunião, e o conhecimento será repassado aos membros da patrulha, numa reunião de patrulha, antes da próxima reunião de Tropa.

ATIVIDADES AO AR LIVRE

É para fazer atividades ao ar livre que os jovens procuram o Movimento Escoteiro. Desde o começo, mesmo que os jovens ainda não estejam muito bem preparados, a Tropa deve realizar atividades ao ar livre, que não sejam muito complexas nem exijam muita capacidade.

Aos poucos, conforme os jovens sejam capacitados, nas reuniões e nas próprias atividades ao ar livre, se ampliará a possibilidade de realizar atividades mais ricas e complexas.

UD11 - CERIMÔNIAS NO RAMO SÊNIOR

As cerimônias no Ramo Sênior têm a mesma importância que nas demais seções. Foram idealizadas com o propósito de marcar de forma positiva o esforço despendido pelo jovem em busca de sua progressão pessoal ou o final de mais uma etapa de sua vida no Escotismo.

De acordo com a visão de nosso fundador para as cerimônias atingirem seus objetivos educacionais, devem ser: simples, sinceras e curtas.

Hasteamento e Arriamento da Bandeira

As cerimônias de Hasteamento e Arriamento são importantes formas de expressar nosso respeito à nossa pátria. Por isso, todos os Grupos Escoteiros costumam começar suas atividades com uma cerimônia especial, na qual todos demonstram respeito.

Antes da cerimônia de hasteamento começar, as bandeiras já devem estar preparadas nos mastros. A Bandeira Nacional deve ocupar sempre posição de destaque, sendo colocada no mastro mais alto ou, caso os mastros tenham a mesma altura, deve ocupar o centro do conjunto (número ímpar de mastros) ou o primeiro mastro à direita.. Por direita entenda-se o lado direito de “uma pessoa colocada junto a ele e voltada para a rua, para a platéia ou de modo geral, para o público que observa o dispositivo.”.

Pode-se seguir com a mesma lógica para se posicionar as demais bandeiras que os Grupos Escoteiros costumam incluir nas cerimônias de hasteamento e arriamento, deixando as bandeiras mais importantes (na

seqüência: Estado, Município, WOSM, GE, Seções, etc.) em mastros mais próximos da Bandeira Nacional.

Quando várias bandeiras são hasteadas ou arriadas simultaneamente, a Bandeira Nacional é a primeira a atingir o tope e a última a dele descer. Estas cerimônias podem acontecer a qualquer hora do dia ou da noite, desde que a Bandeira Nacional esteja devidamente iluminada. **As demais bandeiras podem subir ou descer simultaneamente; a deferência é dada somente à Bandeira Nacional.**

CERIMÔNIA DE RECEPÇÃO DE UM ESCOTEIRO

O dia da recepção de um escoteiro na Tropa do Ramo Sênior é um momento marcante. O escoteiro estará se despedindo de amigos queridos e estará entrando em uma nova seção, onde novos desafios o aguardam, dentre eles conquistarem o seu espaço, tarefa já realizada na antiga Tropa. Ansiedade e apreensão costumam acompanhar este momento e é tarefa dos Escotistas e dos integrantes da Tropa minimizá-lo com uma recepção calorosa e sincera.

O Chefe da Tropa do Ramo Sênior vai até o local onde está reunida a Tropa de Escoteiros e recebe o jovem. Após a despedida de sua antiga Tropa o Chefe se dirige com ele ao local onde os Seniores e Guias estão reunidos. Durante o caminho vai conversando sobre a honra de seu ingresso na Tropa e sobre os novos Desafios que o esperam.

Chegando ao local onde à Tropa do Ramo Sênior está os jovens devem recebê-lo com entusiasmo de forma que fique claro que ele é aguardado por seus novos amigos.

No momento da recepção o jovem pode ser convidado a passar por um corredor onde os demais integrantes da tropa o esperam. No momento da passagem todos então dão a palma escoteira.

Após atravessar o corredor todos podem cantar a Canção ou o Hino do Sênior e o jovem será convidado pela primeira vez a dar o Grito da Tropa.

Esta não é uma cerimônia fechada e os pais do jovem podem ser convidados para assisti-la, iniciando desta forma também a recepção dos pais neste novo Ramo.

Atenção: As cerimônias de passagem nunca devem se constituir em momentos de constrangimento físico ou psicológico. Trotes nunca devem ser permitidos, incentivados ou tolerados.

Uma Cerimônia para integrar o jovem ao Grupo

Quando o jovem ingressante na tropa não vier do Ramo Escoteiro ele não fazia parte do Grupo e, portanto, deve ser integrado a ele. Como em qualquer grupo social quando começamos a participar dele todos devemos ser apresentados para que possamos ser reconhecidos pelos demais.

Esta cerimônia tem como objetivo integrar o jovem ao Grupo Escoteiro e principalmente a Tropa do Ramo Sênior. Para isto sugere-se que após o período de experiência determinado pelo Grupo que pode variar de um a dois meses, o jovem realize esta cerimônia.

Este prazo é um tempo variável em cada grupo onde o jovem e os pais decidem por continuar participando das atividades escoteiras. Recomenda-se

que esta cerimônia seja realizada no início da atividade onde toda tropa ou grupo estejam presentes a fim de que o maior número de pessoas possível possa recebê-lo.

A tropa ou Grupo estão formados em ferradura em frente ao local de hasteamento já com as bandeiras hasteadas ou desfraldadas. Em seguida, o escotista da seção responsável pela cerimônia solicita que o monitor traga o jovem a ser integrado. O chefe apresenta-o à Tropa ou ao Grupo. O Diretor Presidente ou seu representante entrega-lhe o lenço do Grupo e diz algumas palavras ao jovem juntamente com o certificado da cerimônia. O monitor entrega o distintivo de patrulha e ao término, todos podem dar um bem vindo! Ao jovem que retorna para a patrulha com o monitor.

Uma Promessa para toda a vida

Os jovens que já foram escoteiros já efetuaram a sua Promessa Escoteira, logo, não terão que efetuá-la novamente, embora precisem passar igualmente pelo período introdutório para facilitar sua adaptação à Tropa. Os jovens que não foram escoteiros, após terminar o Período Introdutório deverão optar por realizar a Cerimônia de Promessa em conjunto com a Cerimônia de Integração.

Este é o momento em que ele irá confirmar que realmente deseja seguir sua vida pelos valores contidos na Promessa e nos artigos da Lei Escoteira. Para que isto aconteça, o jovem deve ser orientado a refletir sobre seus valores e sobre o que representa ser um membro do movimento escoteiro em sua vida. Esta é uma reflexão muito importante e deve ser feita com um dos escotistas da seção que está acompanhando a progressão deste jovem.

O monitor da patrulha do jovem vai avisar ao chefe da seção que o jovem concluiu as atividades do período introdutório e que está pronto para tomar a decisão de realizar sua promessa. Quando o jovem decidiu realizar a Promessa deve-se verificar se ele já realizou a cerimônia de Integração ou se fará diretamente a Promessa. No primeiro caso, o jovem já estará de uniforme ou traje e na cerimônia de Promessa receberá o distintivo de Promessa e seu certificado. No segundo caso, o jovem receberá todos os distintivos da cerimônia de integração além do distintivo de promessa.

Sugere-se que esta cerimônia seja realizada com a participação de todos os componentes da tropa e também os pais e responsáveis do jovem, além de um representante da Diretoria do Grupo e demais convidados que sejam importantes para o jovem como amigos e parentes.

Esta cerimônia requer uma certa formalidade e deve ser realizada, sempre que possível, com a presença de uma Bandeira Nacional previamente hasteada sempre que possível ou desfraldada. Por isso geralmente é realizada no início ou final de uma atividade. Devemos recordar que o texto da Promessa remete aos deveres para com Deus, o Próximo e Consigo Próprio.

Os jovens em ferradura estão de frente para a bandeira e o escotista Chefe da Seção solicita ao monitor da patrulha que pertence o jovem que o traga para frente da ferradura. O monitor apresenta-o ao escotista e retorna para a ferradura.

O escotista explica ao jovem como será realizada sua Promessa e o deixa tranquilo para a cerimônia. Em seguida, o escotista faz o sinal para que toda a tropa fi que em alerta e diz: A Promessa em saudação! Neste instante o jovem faz o sinal da promessa e fala o texto da mesma em voz alta. Todos

ouvem e no final ficam em posição de alerta novamente. O jovem também fica em alerta e recebe o distintivo de promessa do escotista e seu cumprimento. Além disso, recebe o certificado de Promessa Escoteira do Diretor Presidente do Grupo ou seu representante.

Após os cumprimentos de seus familiares o jovem volta-se para a tropa, pronuncia sua saudação: Sempre Alerta! e volta para sua patrulha que celebra a promessa dando o seu Grito de Patrulha.

É comum logo ao término da Promessa os membros da tropa cantem a Canção da Promessa em tom baixo enquanto se fazem os cumprimentos de todos para com o jovem.

UD12 - PERÍODO INTRODUTÓRIO

O Período Introdutório é destinado à integração do jovem à Tropa, ou seja, é um tempo em que o jovem poderá conhecer e ser conhecido. Neste período um escotista será encarregado de observá-lo, acompanhando sua relação com seus pares e a capacidade em aprender, e principalmente para verificar se sua maturidade está de acordo com sua idade, ou seja, se suas condutas estão dentro do que está previsto.

O jovem deverá receber apoio de seu Monitor, da sua Patrulha e dos escotistas, para que, ao final do período, tenha conquistado o conjunto de itens a seguir:

- Conhecer a estrutura da Tropa Senior/Guia e do Grupo Escoteiro.
- Conhecer os membros da sua Patrulha e os seus encargos.
- Entender e usar o lema do Escoteiro, o sinal, a saudação e o aperto de mão.
- Reconhecer os sinais manuais e apitos de comandos.
- Conhecer a história, o grito e os demais símbolos da sua Patrulha
- Conhecer o uniforme/traje escoteiro e o significado dos seus distintivos.
- Conhecer o sistema de progressão do Ramo Sênior.
- Saber como hastear e arriar a Bandeira Nacional.
- Conhecer os aspectos mais importantes da história do Escotismo e do seu Fundador.
- Conhecer a Lei e Promessa Escoteira.
- Participar das atividades com sua Patrulha durante pelo menos, dois meses.

UD13 - COMPROMISSO SÊNIOR

Os jovens na faixa etária do Ramo Sênior apresentam maior capacidade de reflexão e abstração. Neste período também passam a relacionar seus valores pessoais com as experiências vividas e observadas, sabendo valorizar e criticar as informações que recebem e criar suas próprias conclusões.

Por estes motivos a Promessa Escoteira é aprofundada para os jovens de 15 a 17 anos através do Compromisso Sênior. Assim, o Compromisso é além de uma confirmação da promessa escoteira, um exercício de reflexão sobre a mesma, onde o jovem amplia seu comprometimento de acordo com sua maturidade.

O Compromisso Sênior, assinado pelo jovem quando da Cerimônia de Investidura é uma confirmação da Promessa Escoteira feita por ele, porém, mais do que isso, este novo **momento reflexivo** amplia o seu comprometimento com o próprio desenvolvimento, motiva o jovem a manter uma melhor relação familiar, é uma nova oportunidade para proporcionar o aperfeiçoamento de sua personalidade, relações interpessoais e, promove e incentiva a qualidade do contato com a comunidade, incentivando-o a estabelecer um plano de vida dentro e fora do Movimento Escoteiro, dando mais consistência à importância do desempenho do seu papel social, enfatizando o exercício da Cidadania pró-ativa. O Compromisso inicia com o seguinte texto:

O COMPROMISSO SENIOR

“Quero como Sênior (ou Guia): Orientar minha vida pela Promessa e Lei Escoteiras...”

A partir daí o jovem deverá escrever seu compromisso pessoal de valores, abordando obrigatoriamente alguns aspectos, estreitamente ligados ao seu desenvolvimento nas seis áreas que o Escotismo procura desenvolver: físico, social, afetivo, espiritual, intelectual e do caráter.

Algumas sugestões que podem ser abordadas pelos jovens em seu Compromisso:

- Importância de assumirem atitude pró-ativa em relação à vida;
- Valorização do desenvolvimento físico;
- O conhecimento da Constituição Brasileira, especialmente os Direitos e Deveres individuais e coletivos e os direitos sociais;
- O comportamento ético em todas suas atitudes;
- Fortalecimento das relações com a família;
- Convivência construtiva em todos os grupos que faz parte, sendo mais que um mero integrante de diferentes grupos sociais;
- Valorização da educação e do trabalho;
- Importância de valores em sua vida, tais como honestidade, lealdade, altruísmo, cortesia, gentileza e bondade;
- Consciência de suas responsabilidades para com a comunidade e seu País, inclusive do exercício do voto;
- Respeito às diferentes condições sociais, raças, credos, convicções políticas, gênero e opção sexual;
- Atitude pró-ativa de serviço à comunidade e de conservação do meio ambiente;
- Vivência cotidiana e ampliada de sua espiritualidade.

CARACTERÍSTICAS DA CERIMÔNIA DO COMPROMISSO SÊNIOR

Local - O alto de uma montanha, uma praia deserta, o interior de uma caverna, uma clareira no meio da floresta são locais excelentes para a realização das cerimônias. Caso disponhamos de um lugar como esses, ótimo. Mas se ficam distantes da sede ou se são de difícil acesso, dificultando a operacionalização precisam ser evitados. Ter um local único, especial e marcante é ótimo, mas não pode ser de forma alguma um impeditivo na

realização da Cerimônia. Seria um contra-senso fazer um jovem esperar meses ou até mesmo dias para que a Seção possa se deslocar até o local.

Sugerimos que, preferencialmente, as Cerimônias do Compromisso Sênior sejam realizadas ao ar livre. Caso não seja possível, realize-a num momento de exclusividade da Seção, num local agradável da sede.

Ambientação - A cerimônia deve ser envolvida com seriedade, não devendo ser confundido, sob nenhuma hipótese com um clima assustador. Alguns elementos especiais podem ser utilizados para criar este ambiente favorável.

Horário - Um bom momento para a realização de uma Cerimônia do Compromisso Sênior é à noite, ao entardecer, ao final de um fogo de conselho ou de um dia de atividades.

O silêncio característico da noite, o luar, o som dos animais noturnos, o barulho das águas do rio ou do mar e o vento tocando as folhas das árvores assumem dimensões especiais.

Iluminação – Em uma cerimônia noturna pode-se utilizar a luz de fogueira, velas ou tochas. Se a cerimônia for realizada durante o dia, um local sombreado, como as ruínas de uma velha construção ou abaixo de uma árvore frondosa podem ser boas opções de forma a criar um clima intimista.

Música - Uma bela música ajuda a criar um bom clima. Prefira músicas instrumentais e não se esqueça de levar a mídia e o player com bateria carregada.

Decoração – Sugere-se a utilização das Bandeiras Nacional e da Seção desfraldadas, o Livro de Cerimônias do Ramo, O Livro de Compromissos da Tropa e os demais itens citados anteriormente.

Lembre-se também que de forma alguma a Cerimônia do Compromisso Sênior deve ser transformada em algum tipo de ritual de iniciação mística ou uma performance teatral com tema medieval ou de realismo fantástico. Reforçamos o que já foi dito, e que é uma orientação que vem do próprio Fundador: as cerimônias escoteiras devem ser simples e objetivas.

Ressalte-se que, durante a realização do cerimonial, os procedimentos adotados deverão servir apenas como uma ambientação e referencial, porém, estes nunca deverão sobrepor à figura do jovem que está se comprometendo.

Exclusividade: Sugere-se que apenas os jovens que já fi zeram compromisso participem da cerimônia, com o objetivo de manutenção de um estímulo de participação. De forma alguma deve ser uma cerimônia secreta e sim de caráter privado e intimista. É uma cerimônia específica do Ramo, por isso não se recomenda a participação de jovens de outro Ramos. Escotistas, dirigentes e adultos responsáveis ligados ao jovem podem participar deste momento quando convidados pelo próprio jovem ou pelo escotista responsável pela Tropa.

Unidade e Tradição: Importante lembrar que as cerimônias devem seguir uma padronização, de modo que, com o correr dos anos, torne-se uma tradição da Seção e nenhum sênior ou guia sinta-se aborrecido ou triste, pois sua cerimônia foi “pior que outra”.

Preparativos: Os Sêniores e Guias devem participar ativamente da preparação e desenvolvimento da cerimônia, zelando para que tudo saia na mais perfeita ordem.

Direção: Preferencialmente o Chefe da Tropa deverá dirigir a cerimônia, contudo poderá ser realizada por outro escotista da seção quando o primeiro não puder ou delegar a sua realização.

A Cerimônia

Cada Tropa deve criar a sua própria cerimônia, mas apresentamos um exemplo de como ela pode ser realizada de forma simples, mas atingindo os objetivos a que se propõe.

Exemplo Prático:

Os sêniores e guias estão reunidos em ferradura ou círculo numa área ao ar livre ou de outra escolha da tropa. A Bandeira Nacional e a Bandeira da Tropa estão desfraldadas atrás do chefe. O Monitor traz o sênior que realizará sua Cerimônia do Compromisso Sênior e que se posiciona no centro do círculo.

O chefe então conversa com o sênior que irá assumir o compromisso destacando alguns pontos do texto escrito por ele reforçando a importância deste momento. A tropa está toda em silêncio, atenta, escutando a breve conversa.

Após este breve diálogo, o escotista avisa a tropa que o sênior assumirá seu Compromisso e pede que ele leia em voz alta de forma que todos possam escutá-lo. Após a leitura, o jovem assina o documento que elaborou.

O chefe parabeniza-o e convida a todos a realizarem o sinal escoteiro para que o jovem renove sua Promessa. Após a renovação da Promessa o jovem assina o Livro de Compromissos e todos dão um “bravo” saudando o jovem.

Para terminar a cerimônia o escotista responsável pede a todos que façam a saudação às bandeiras e todos participam do grito da tropa!

Sugere-se que a cerimônia dure no máximo 20 minutos e que seja

INDIVIDUALIZADA.

TRABALHANDO O COMPROMISSO NA SEÇÃO

A correta aplicação do Método Escoteiro e o fomento das atividades próprias do Ramo Sênior, pelo Escotista, criam as condições para que o jovem possa ir gradativamente assumindo os princípios e atitudes formulados pelo Compromisso.

O Compromisso, ou melhor, a aquisição de condutas coerentes com os princípios expressos pelo Compromisso deve ser apresentada ao jovem como desafios, objetivos constantes para o seu crescimento pessoal.

O Escotista deve usar sua criatividade para durante as atividades criar espaço para debates, palestras, estudo de casos, serviços à comunidade, confecção de murais e outros exercícios relacionados aos pontos focados pelo Compromisso, como por exemplo:

- Dignidade Humana
- Educação e trabalho
- Pobreza e violência
- Meio ambiente
- Doenças sexualmente transmissíveis
- Drogas e felicidade
- Autodeterminação dos povos

- Democracia e Cidadania
- Problemas do bairro e suas soluções
- Racismo
- Intolerância religiosa
- Guerra e Paz
- Amor e Amizade
- Honestidade e trabalho
- Espiritualidade

O convite a pessoas fora do âmbito do Grupo Escoteiro para entrevistas, palestras, painéis, mesas redondas etc. é muito recomendável mas devem ser tomados cuidados quanto à escolha das pessoas preservando-se a isenção quanto à questão da cidadania evitando conotações político-partidárias e, posições sectárias quando se tratar de assuntos ligados à religião ou espiritualidade.

Para alguns assuntos, por sua especificidade deve-se procurar o auxílio de especialistas ou técnicos, o que entre outras vantagens trará consistência ao trabalho desenvolvido, além de valorizar e trazer credibilidade aos conteúdos apresentados como exposição ou tema para dinâmicas de grupo.

A presença de outras pessoas, que não aquelas presentes ao cotidiano da Seção e do Grupo, desperta ou reforça a visão do jovem da existência de uma quase infinita diversidade de experiências, de profissões e de posições filosóficas que fazem da existência humana um imenso laboratório, em que tudo se acha em perpétua mutação.

O incentivo à participação de cada jovem, nas diversas instâncias da Seção, que contribuem para definir a administração, as atividades, a vivência dos valores, enfim a vida de grupo, é um fator relevante para a constatação pelo jovem do seu valor pessoal e do significado da sua contribuição para o sucesso da coletividade, aí representada pela Tropa. Essa tomada de consciência terá também, ao longo do tempo, reflexos na definição de sua postura em relação à família, amigos, escola e outros espaços onde mantenha relações interpessoais.

UD14 - CICLO DE PROGRAMA NO RAMO SÊNIOR

É uma ferramenta de planejamento participativo, pois se preocupa em valorizar a opinião e os desejos dos jovens e suas patrulhas, no caso os beneficiários deste Programa, sem deixar de considerar os Escotistas da seção. O diagnóstico do estado atual da Tropa, as mudanças previstas para o futuro, a execução de um programa de atividades e a avaliação dos resultados alcançados completam o Ciclo, todo ele realizado com participação pró-ativa dos seniores e guias.

A equipe de Escotistas e os jovens organizam tudo o que acontece na vida da Tropa, como as suas atividades e projetos, sejam de patrulha e ou da Tropa. E, como acontece com toda ferramenta, sua habilidade em aplicá-la irá melhorando à medida que é utilizada.

Um ciclo de programa tem 4 fases sucessivas:

FASE 1. Diagnóstico de Tropa

FASE 2. Proposta e seleção de atividades e projetos

FASE 3. Organização e preparação de atividades e projetos

FASE 4. Desenvolvimento e avaliação de atividades e projetos

As fases de um ciclo estão articuladas umas com as outras, de maneira que cada uma delas seja continuação natural da anterior e se prolonga na seguinte, como na figura abaixo.



A fase 4 ocupa a maior parte do tempo disponível em um ciclo e as fases 1, 2 e 3 não implicam uma interrupção nas atividades para que a Tropa se dedique exclusivamente «a planejar». Elas não se desenvolvem como atividades específicas, mas junto às outras atividades que já estejam acontecendo na Tropa.

Em um ano, se realizam de 2 a 3 ciclos.

É variável a duração de um ciclo de programa, podendo chegar a 4 ou 6 meses. É a Corte de Honra que determina a duração de cada ciclo, de acordo com sua experiência, com a realidade da Tropa, com o calendário de atividades fixas e com o tipo de atividades e projetos selecionados pelos jovens, sendo este último fator o que mais influencia a duração de um ciclo.

Sugestão de Etapas para Montagem do Ciclo

Como sugestão, segue uma seqüência simples (mas que inclui todas as partes das fases 1, 2 e 3 acima descritas) e que pode ser aplicada em Tropas de qualquer tamanho.

A – REÚNEM-SE OS CONSELHOS DE PATRULHA:

Um pouco antes do final de um Ciclo de Programa oriente as patrulhas para que reúnam seus Conselhos de Patrulha, com o propósito de conversar sobre o ciclo que está terminando. Neste Conselho de Patrulha, que pode ser feito horas antes ou logo depois da reunião da Tropa, deve acontecer o seguinte:

- Discussão sobre como anda a patrulha e a Tropa, sobre o que gostaram e o que não gostaram, e elaboração de sugestões de atividades (de patrulha e de Tropa) que gostariam de realizar no próximo ciclo.
- Cada membro da patrulha fala sobre a sua progressão – que atividades acha que realizou – e seus amigos analisam e ponderam, concordando ou não. Com o resultado dessa análise cada jovem, nos próximos dias, conversa com o escotista encarregado de acompanhar a progressão pessoal da patrulha, para concluir a sua avaliação pessoal.

B – REUNE-SE A CORTE DE HONRA

Logo após os Conselhos de Patrulha deve ser marcada uma reunião da Corte de Honra, especialmente para discutir o próximo Ciclo de Programa, e para isso os monitores e submonitores usarão o que foi concluído nos seus respectivos Conselhos de Patrulha. Nesta reunião, que pode ser ao longo da semana ou no logo no próximo sábado, deve acontecer o seguinte:

- **Elaborar o Diagnóstico da Tropa**, ou seja, obter uma visão atual de como está a Tropa. Para isso os escotistas podem alimentar a discussão fazendo perguntas que envolvem diretamente a aplicação do Método Escoteiro, como por exemplo: “como está a vivência da Lei Escoteira nas patrulhas?”, ou “os membros das patrulhas estão aprendendo as técnicas?”, ou “os cargos da patrulha estão distribuídos e funcionando?”, ou, ainda, “você está satisfeito com as atividades ao ar livre que fizemos?”.

Observação importante: Idealmente, os escotistas da Tropa deverão também se reunir para discutir estes mesmos assuntos antes da Corte de Honra, para depois encaminharem as questões mais críticas à aplicação correta do programa e do Método Escoteiro, conforme a realidade de cada Tropa. Algumas questões básicas para os escotistas discutirem entre si, antes de orientarem a formação do diagnóstico da Corte de Honra:

- As atividades têm sido “DURAS”: desafiantes, úteis, recompensantes e atraentes?
- A aplicação de todos os elementos do método escoteiro se reflete na vida das patrulhas e da Tropa?
- Existe um equilíbrio entre atividades fixas e variáveis?
- As atividades realizadas oferecem aos jovens oportunidades equilibradas de desenvolvimento em todas as áreas?
- Etc..
- Esse diagnóstico vai dizer onde a Tropa está, e então se deve escolher para onde se quer ir, ou, como a Tropa quer estar no futuro próximo. É assim que será definida a **ênfase para o próximo Ciclo**, que sinaliza o caminho a seguir. Uma observação importante: Na reunião de diagnóstico da Corte de Honra podem aparecer vários pontos importantes que merecem ser trabalhados, porém, a ênfase deve ser escolhida entre aquilo que diz respeito a toda a Tropa, ou seja, questões de aplicação do programa e do Método Escoteiro. Os pontos que mereçam uma ação corretiva ou de motivação, como a falta de preenchimento da ficha individual, necessidade de material de acampamento,

ou a constante falha no uso do traje ou uniforme, por exemplo, devem ser trabalhadas diretamente e em paralelo, sem necessidade de ser a ênfase, por iniciativa dos escotistas.

Exemplos de diagnóstico e da ênfase correspondente

DIAGNÓSTICO	ÊNFASE
Os jovens estão satisfeitos com as atividades da Tropa. Há equilíbrio entre atividades fixas e variáveis e todas as áreas de desenvolvimento são atendidas.	Manter a atratividade e incrementar a variedade de atividades.
A vida das patrulhas é pouco intensa, há falta de comprometimento e interesse dos seniores e guias .	Fortalecer o espírito de patrulha, suas tradições, seus encargos, incrementar o torneio interpatrulhas e melhorar a formação dos Monitores e Submonitores. Ampliar a participação dos jovens nas decisões da Tropa.
Há falta de interesse pela conquista de especialidades.	Estimular a criação de Equipes de Interesse voltadas para o tema de Especialidades que despertem maior interesse dos jovens.
Os pais não apoiam as atividades da Tropa.	Estabelecer vínculos com as famílias dos jovens.
A tropa possui três patrulhas e deseja abrir a quarta.	Desenvolver campanhas planejadas para entrada de novos membros afim de possibilitar a abertura da nova patrulha.
O material de atividades aventureiras da Tropa se encontra em estado precário.	Revistar todo material de atividades financeiras, recuperando o que for possível dentro dos limites de segurança e elaborar campanhas financeiras para adquirir novos equipamentos.

As atividades de montanhismo realizadas no Ciclo passado foram consideradas muito DURAS e os jovens querem se aprofundar neste tema em um próximo Ciclo.	Incluir neste Ciclo pelo menos uma excursão e um Acampamento Volante.
--	---

- Uma vez que já existe uma ênfase, na Corte de Honra são acolhidas sugestões de atividades variáveis para o próximo ciclo, que atendam este interesse. Nesta discussão já se faz uma pré-seleção daquilo que a Corte de Honra acha melhor, ficando com quatro ou cinco sugestões para apreciação da Assembleia de Tropa. Somente são pré-selecionadas atividades variáveis, excepcionalmente alguns aspectos das atividades fixas, como por exemplo, o lugar no qual irá se acampar ou a definição de um projeto de longa duração, como a definição da próxima Aventura Sênior da Tropa. É recomendável pré-selecionar o dobro de quantidade de atividades que se consideram viáveis para serem realizadas durante o ciclo. Isso aumenta a possibilidade de opções e promove o surgimento de outras ideias.

- Considerando as atividades variáveis da Tropa e as atividades fixas, mais aquilo que está no calendário anual do Grupo Escoteiro, e também as atividades de patrulha, será montada a proposta de calendário para o próximo ciclo, reservando as datas disponíveis para as atividades que serão decididas na Assembleia de Tropa.

Na montagem do calendário é conveniente considerar certos critérios:

- As atividades devem ser coerentes com a ênfase fixada e contribuir para a conquista de competências em todas as áreas de desenvolvimento, mesmo quando a ênfase privilegia uma ou várias áreas.

- As atividades devem ser variadas e deve-se evitar repetir atividades realizadas recentemente.

- Comece colocando no calendário as diferentes atividades fixas, tendo em mãos o calendário nacional, regional e de grupo (exemplo: aniversário do Grupo Escoteiro, acampamentos da tropa, excursões ao ar livre, atividades regionais, etc..).

- São consideradas todas as atividades selecionadas, sejam de patrulha ou de Tropa. É provável que a articulação de todas as atividades necessite adiar ou modificar algumas atividades selecionadas; neste caso, é preciso considerar as prioridades estabelecidas no processo de seleção. As alterações devem ser aprovadas pela Assembleia da Tropa.

- Em seguida, trabalhe com as atividades variáveis, levando em conta que muitas delas são realizadas de maneira simultânea e que, durante as atividades fixas (reuniões, acampamentos) se desenvolvem várias atividades variáveis. Comece pelas de maior duração.

- Sem afetar a ênfase fixada, é conveniente incluir atividades variáveis que permitam aos jovens avançar em todas as áreas de desenvolvimento.

- Não é necessário incluir no calendário a variedade das atividades fixas de curta duração (jogos, canções, etc..).

- Considere o tempo necessário para se projetar e preparar uma atividade.

- Logo que comecem os projetos, considerando que se tenha escolhido como prioritário um projeto de longa duração, não é recomendável realizar ao mesmo tempo outro projeto.

- Sem que se deixe de fazer atividades, é preciso estimar um tempo, ao final do ciclo de programa, para a conclusão do processo de avaliação da progressão pessoal dos jovens.

- O calendário deve ser flexível, permitindo redistribuir ou substituir atividades diante de situações imprevistas, porém, esta não deve ser uma prática constante.

• A Corte de Honra deve apresentar então o diagnóstico, a ênfase, a proposta de calendário com as atividades pré-selecionadas à Assembleia de Tropa.

A ASSEMBLÉIA DA TROPA DECIDE.

A Assembleia de Tropa é então convocada para, escolher quais, dentre as atividades variáveis sugeridas devem ser realizadas. De maneira participativa, serão escolhidas uma ou duas atividades variáveis para o próximo Ciclo de Programa.

Em uma Assembleia de Tropa (todos da tropa), acontece o seguinte:

• O presidente da Corte de Honra e os demais monitores e submonitores apresentam a ênfase fixada pelo Corte de Honra, explicando sua fundamentação.

• Divulgam a proposta de calendário com as atividades e projetos pré-selecionados, incluindo a duração estimada de cada um.

• Motivam uma troca de opiniões sobre as diversas ideias de atividades que estão em discussão: as propostas pelo Corte de Honra e outras que podem surgir no momento, como resultado da análise da ênfase fixada.

• Neste debate a Assembleia elege as atividades que deseja realizar, numa ordem de prioridade de acordo com as preferências. A troca de ideias se encerra com uma decisão sobre as atividades que a Tropa realizará no próximo ciclo, e se for o caso, indicando as equipes de interesse que propõem criar.

Importante: O debate na Assembleia de Tropa permite que se expresse a vontade da maioria. Através da Assembleia de Tropa, os jovens apresentam suas ideias, defendem posições, aprendem a argumentar e a aceitar posições contrárias a sua, fazem opções, e desenvolvem muitas outras habilidades e atitudes que são próprias de um processo democrático de tomada de decisões. Desta maneira, a seleção de atividades, assim como todas as demais fases do ciclo de programa, resulta num grande debate, que se funde com todas as outras atividades que a Tropa realiza habitualmente. Vez por outra, pode-se aplicar um jogo democrático, mas o foco deve ser o debate com a participação ativa dos jovens.

APROVADO O CALENDÁRIO (EM ASSEMBLÉIA DA TROPA), AS ATIVIDADES SÃO PROJETADAS E EXECUTADAS. DURANTE TODO O CICLO, AVALIA-SE NATURALMENTE AS ATIVIDADES E A PROGRESSÃO PESSOAL DOS JOVENS.

No que tange à execução, as patrulhas organizam suas atividades e a Corte de Honra organiza as atividades de Tropa.

O adulto cumpre o papel de motivador/facilitador, mantém o calendário fresco na cabeça dos jovens, observa o interesse dos jovens e propõe ajustes na programação, corrige desvios e auxilia os monitores a realizar suas tarefas

e cobrar as tarefas dos demais integrantes. Além disso, os escotistas estarão presentes nas atividades, garantindo que aconteçam dentro do que preconizam as normas da UEB.

Duração de um ciclo de programa

A duração do ciclo de programa é variável, geralmente em torno de 4 a 6 meses. Ou seja, em um ano se desenvolvem, dois ou três ciclos. De toda forma, é a Corte de Honra que determina a duração de cada ciclo de acordo com a realidade da Tropa e ao tipo de atividades que serão realizadas, sendo este último fator o que mais influi em sua duração.

No mais, a duração prevista inicialmente pode ser alterada durante sua aplicação, o que depende da flexibilidade do ciclo: um que contem muitas atividades de curta e média duração é mais flexível que outro que contem poucas de longa duração.

Utilizar o Ciclo de Programa dá aos jovens a oportunidade de:

- **Aprender a ter uma opinião, a expressá-la e a tomar decisões que sejam coerentes com essa opinião;**
- **Exercitar mecanismos de participação que lhes ensine a respeitar e valorizar a opinião alheia;**
- **Aprender a elaborar um projeto, apresentá-lo e a defendê-lo;**
- **Adquirir a capacidade de organização e desenvolver**

As distintas fases de um ciclo de programa – especialmente as três primeiras – articulam distintos momentos e instancias que permitem aos jovens participar e exercitar a vida democrática.

Pode parecer, em princípio, que esses distintos “passos” sejam muito complexos, considerando o que as Tropas realizam habitualmente. Mas, apenas se ordenou e se deu nomes a processos que tornam possível a efetiva participação dos jovens.

Se, num primeiro momento, você entender que a sistemática de Ciclos é muito distante da realidade que sua Tropa vivencia, considere as orientações a seguir:

1. Enumere os passos lógicos que, do seu ponto de vista, se deve realizar para planejar quatro ou seis meses de atividade com a sua Tropa;
2. Considere nesse processo uma ou mais formas de realizar uma consulta aos jovens sobre as atividades que eles desejam fazer com sua patrulha e com a sua Tropa;

3. Aplique sua sistemática;
4. Após dois ou três Ciclos, verifique se esses passos de planejamento se parecem ou estejam contemplados com os apresentados com os passos utilizados no Ciclo de Programa.
5. Em um, ou no máximo dois, anos sua Tropa conseguirá se adaptar facilmente à proposta apresentada neste livro.

Resumo do Desenvolvimento de um Ciclo de Programa

Tempo	Atividades
1ª semana	Conselhos de Patrulha: <ul style="list-style-type: none"> • Fazem um diagnóstico da patrulha e da Tropa. • Fazem sugestões para atividades de patrulha e atividades e projetos para a Tropa.
	Corte de Honra: <ul style="list-style-type: none"> •Elabora o diagnóstico da Tropa. •Define a ênfase para o Ciclo de Programa. •Pré-seleciona as atividades e projetos da Tropa para o próximo Ciclo de Programa para apreciação da Assembleia de Tropa. • Monta o calendário para o próximo ciclo, reservando as datas disponíveis para as atividades que serão decididas na Assembleia de Tropa. •Apresenta a ênfase, o calendário e as atividades pré-selecionadas à Assembleia de Tropa.
2ª Semana	Assembleia de Tropa: <ul style="list-style-type: none"> • Decide as atividades e projetos que serão realizados pela Tropa durante o Ciclo de Programa. • Aprova o Calendário para o próximo Ciclo de Programa.
	Corte de Honra: <ul style="list-style-type: none"> • Organiza a divisão de tarefas para a implementação do Calendário da Tropa.
	Desenvolvimento e avaliação de atividades e projetos <ul style="list-style-type: none"> •Desenvolvimento de atividades e projetos • Aquisição de competências •Avaliação de atividades e projetos •Avaliação da progressão pessoal

UD15 - NOVAS INSÍGNAS

INSÍGNIA MUNDIAL DO MEIO AMBIENTE (IMMA)

Atendidas as exigências formuladas no Guia da Insígnia Mundial de Meio Ambiente, a Diretoria da Unidade Escoteira Local, por proposta do Chefe de Seção, conferirá ao Lobinho, ao Escoteiro ou ao Sênior o direito de usar a Insígnia Mundial de Meio Ambiente, consoante as seguintes normas:

- a) *A Insígnia Mundial de Meio Ambiente é oferecida para os Ramos Lobinho, Escoteiro e Sênior, de maneira específica para cada Ramo e os requisitos para sua conquista podem ser encontrados no documento específico;*
- b) *A Insígnia Mundial de Meio Ambiente pode ser conquistada a partir da Cerimônia de Integração;*
- c) *A conquista da Insígnia Mundial de Meio Ambiente será assinalada pela outorga de um certificado próprio e do distintivo correspondente, diferente para cada Ramo, tal como definido em seu guia;*
- d) *O distintivo da Insígnia Mundial do Meio Ambiente poderá ser usado no vestuário ou uniforme até ser substituído pelo mesmo distintivo nos ramos seguintes, ou saída do Ramo Sênior*

A Insígnia Mundial de Meio Ambiente é um círculo de tecido, sobre o qual está bordado uma representação estilizada do planeta Terra, contornado com um debrum azul para o Ramo Lobinho, debrum verde para o Ramo Escoteiro, e **debrum roxo para o Ramo Sênior**.



A Insígnia Mundial do Meio Ambiente é usada acima do bolso esquerdo da camisa, acima das estrelas de atividade e abaixo do distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras insígnias de Interesse Especial devem estar disposta em simetria, em relação ao centro do bolso.

INSÍGNIA DO DESAFIO COMUNITÁRIO – RAMO SÊNIOR

Atendidas as exigências estabelecidas, a Diretoria da Unidade Escoteira Local, por proposta do Chefe de Seção, conferirá ao Sênior/Guia o direito de usar a Insígnia do Desafio Comunitário, consoante as seguintes normas:

- a) A Insígnia do Desafio Comunitário pode ser conquistada a partir da Cerimônia de Integração;*
- b) A conquista da Insígnia do Desafio Comunitário será assinalada pela outorga de um certificado próprio e do distintivo correspondente;*
- c) A Insígnia do Desafio Comunitário poderá ser usada no vestuário ou uniforme escoteiro até saída do Ramo Sênior.*

A Insígnia do Desafio Comunitário é um quadrado de tecido na cor grená, sobre o qual está bordado uma representação estilizada da palma da mão humana, com mosaicos na **cor grená**.



INSÍGNIA DA LUSOFONIA

Atendidas as exigências estabelecidas, a Diretoria da Unidade Escoteira Local, por proposta do Chefe de Seção, conferirá o direito de usar a Insígnia da Lusofonia, consoante as seguintes normas:

- a) A Insígnia da Lusofonia é oferecida de maneira específica para o Ramo Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro e os requisitos para sua conquista podem ser encontrados no documento específico;*
- b) A Insígnia da Lusofonia pode ser conquistada a partir da Cerimônia de Integração;*
- c) A conquista da Insígnia da Lusofonia será assinalada pela outorga de um certificado próprio e do distintivo correspondente;*
- d) O distintivo da Insígnia da Lusofonia poderá ser usado no vestuário ou uniforme até ser substituído pelo mesmo distintivo nos ramos seguintes, ou até a saída do Ramo Pioneiro.*

A Insígnia da Lusofonia são dois quadrados de tecido sobrepostos, com um debrum amarelo para o Ramo Lobinho, debrum verde para o Ramo Escoteiro, **debrum azul para o Ramo Sênior** e debrum vermelho para o Ramo Pioneiro.



A Insígnia da Lusofonia é usada acima do bolso esquerdo da camisa do uniforme ou vestuário escoteiro, acima das estrelas de atividade e abaixo do distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras insígnias de Interesse Especial devem estar disposta em simetria, em relação ao centro do bolso.

INSÍGNIA DO CONE SUL

Atendidas as exigências estabelecidas, a Diretoria da Unidade Escoteira Local, por proposta do Chefe de Seção, conferirá o direito de usar a Insígnia do Cone Sul, consoante as seguintes normas:

- a) A Insígnia do Cone Sul é oferecida para o Ramo Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro de maneira específica para cada Ramo e os requisitos para sua conquista podem ser encontrados no documento específico;*
- b) A Insígnia do Cone Sul pode ser conquistada a partir da Cerimônia de Integração;*
- c) A conquista da Insígnia do Cone Sul será assinalada pela outorga de um certificado próprio e do distintivo correspondente;*
- d) O distintivo da Insígnia do Cone Sul poderá ser usado no vestuário ou uniforme até ser substituído pelo mesmo distintivo nos ramos seguintes, ou até a saída do Ramo Pioneiro;*

A Insígnia do Cone Sul possui formato orgânico e debrum em amarelo para o Ramo Lobinho, debrum verde para o Ramo Escoteiro, **debrum azul para o Ramo Sênior** e debrum vermelho para o Ramo Pioneiro



A Insígnia do Cone Sul é usada acima do bolso esquerdo da camisa do uniforme ou vestuário escoteiro, acima das estrelas de atividade e abaixo do distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras insígnias de Interesse Especial deve estar disposta em simetria, em relação ao centro do bolso.

UD16 - TRANSIÇÃO ENTRE RAMOS

É do conhecimento de todos que um dos períodos mais críticos na vida escoteira de um jovem é quando ele se encontra próximo da idade de se desligar da sua seção, e partir para Ramo seguinte.

Muitos são os fatores que levam a esta insegurança: o medo do novo, a perda do “status que”, as dificuldades de relacionamento com jovens mais velhos e por aí, vai.

É nesta fase que verificamos a maior taxa de evasão no Movimento Escoteiro. Por isso, visando melhorar este período crítico, seguem algumas orientações:

Recomendações Gerais:

1. É muito importante que o jovem saiba o que lhe espera no novo Ramo. Fazer com que ele se sinta bem com essa mudança é a obrigação de todos.

2. A melhor maneira de se preparar uma transição é fazer com que o jovem conheça cada vez mais e melhor seu futuro Ramo. Isso pode ser feito através de atividades em conjunto ou até mesmo no convívio após a reunião, na sede do Grupo.

3. Evitar o famoso “NHS” (Na Hora Sai). A recepção e a despedida devem ser planejadas.

4. É conveniente que seja bem compreendido que TODA a seção deve ser envolvida no processo de transição, sobretudo quando se RECEBE um novo membro.

5. O jovem precisa sentir-se “acolhido” quando chega ao Ramo seguinte. Para tanto, há que preparar a Seção como um todo e em especial a patrulha para a qual ele deverá ser transferido;

6. Evitar ameaças de “trote” e “batismos” a todo o custo. Pesquisa recente mostrou que o medo de que isso ocorra, ou as ameaças de que venha a ocorrer, é a maior razão para o abandono de jovens que mudam de Ramo. Deve ser assegurado, de maneira inequívoca, que isso não irá acontecer! O melhor é fazer uma “festa” onde o jovem seja o centro das atenções e receba congratulações e cumprimentos de todos (leia mais detalhes no capítulo referente às Cerimônias no Ramo Sênior);

7. Não menosprezar o Ramo anterior, uma vez que o jovem que está a se transferir tem orgulho e ainda uma ligação muito forte com os seus colegas de patrulha/matilha e seção;

8. O chefe deve contar fatos interessantes do Ramo seguinte e dizer palavras de estímulo para os novos desafios.

9. Enfatizar que o importante é manter o jovem no Escotismo, recebendo os benefícios educacionais de nosso Movimento. Um bom período de preparação para a “passagem” deverá durar cerca de três meses.

- Durante este tempo o jovem deverá participar de pelo menos três atividades com a nova Seção, sendo pelo menos duas atividades de sede e uma fora da sede (ao ar livre, social, comunitária, etc.);

- É importante o planejamento prévio entre os Chefes das Seções para evitar que, na primeira reunião do jovem na nova Seção, seja uma atividade burocrática ou menos intensa, como limpeza de material de acampamento.

- Para facilitar o planejamento de todas as Seções (tanto as que recebem como as que passam), cada Seção deverá informar, no início de cada ano, previsão dos jovens que passarão para o Ramo seguinte.

- No planejamento anual de cada Seção deverá estar previsto as datas de passagem e recebimento dos jovens, facilitando a acolhida na Seção.

Os jovens devem ser ouvidos sempre. Assim, aqueles que apresentarem “resistência” deverão ser estimulados a conhecer melhor o Ramo seguinte. A melhor forma é aumentar a quantidade de atividades em contato com o próximo Ramo, começando a transição o mais cedo possível. E em último caso, postergando a passagem, tendo em vista sempre que o Escotismo possui uma proposta educativa para cada faixa etária e que devemos sempre estar adequadas a esta classificação.

Referências Bibliográficas:

Escotista em Ação Ramo Sênior – UEB
Ramo Sênior em Ação – UEB
Manual do Curso Básico Ramo Sênior – UEB/RJ Versão 2006
POR: Princípios, Organização e Regras – UEB Versão 2013
Manual do Módulo Ramo Sênior – UEB/MG

Diagramação e Montagem – Organização de Conteúdo

DCB Alisson João da Silva

Revisão

DCIM Fernando Antônio Lucas Camargo

Julho de 2015

União dos Escoteiros do Brasil
Região Escoteira de Minas Gerais - ERGA