

MÓDULO TÉCNICO DE PROGRAMAÇÃO DE REUNIÕES

Sendo o **Propósito** do Escotismo: *...contribuir para que os jovens assumam seu próprio desenvolvimento, especialmente do caráter, ajudando-os a realizar suas plenas potencialidades físicas, intelectuais, sociais, afetivas e espirituais, como cidadãos responsáveis, participantes e úteis em suas comunidades...* Está claro que, sendo voluntários adultos, propomo-nos agir em conformidade com o Propósito na condição de educadores, mas como?

A consecução do Propósito torna-se possível pela aplicação do Método Escoteiro, que tem como um de seus pontos característicos “**atividades atraentes, progressivas e variadas**”, que se desenvolvem tanto na sede quanto fora dela.

Nossas reuniões, portanto (aqui tratando não apenas das de sede, mas de todas as atividades em que congregamos jovens sob a bandeira do Escotismo), devem ser a “isca” para que o jovem receba os benefícios da formação Escoteira. As atividades devem ser **atraentes**, por conterem *coisas que o jovem gosta de fazer ou que “o comum dos mortais” não faz*, oportunidades de descobertas e de boa convivência; **progressivas**, por construírem conhecimentos, habilidades e atitudes sobre os saberes que o jovem adquire e adequando-se ao seu nível de desenvolvimento físico, intelectual, psíquico, afetivo, espiritual, moral e social; **variadas**, para que a mesmice não deixe o jovem enfastiar-se por entender que “não há novidade nem desafio”.

Para garantirmos essa atratividade, progressividade e variedade é que precisamos PLANEJAR (Programar) nossas atividades.

TIPOS DE ATIVIDADES ESCOTEIRAS

As principais atividades praticadas no Escotismo são:

- Reuniões em sede (T)
- Excursões (T)
- Passeios ou visitas (T)
- Grandes Jogos (T)
- Acantonamentos (T)
- Pernoites (E/S/P)
 - Acampamentos (E/S/P)
 - Acampamentos volantes e bivaques (S/P)
 - Jornadas (E/S/P)
- Atividades de Mergulho (S/P)

- Escalada (S/P)
- Travessias (S/P)

Legenda: T = todos E = Ramo Escoteiro S = Ramo Sênior P = Ramo Pioneiro

As atividades ao ar livre podem ser:

- a) De Seção - realizadas periodicamente sob a direção da Chefia da Seção.
 - b) De Patrulha - realizadas sob a direção do Monitor, com autorização do Chefe da Tropa.
- Ocorrem geralmente em locais próximos e de fácil acesso.

Reunião em sede

É o encontro de maior frequência; deve desenvolver-se segundo uma programação prévia; momento de aplicação do adestramento, verificação de etapas e preparação para atividades de ar livre, mas principalmente de construção e consolidação da identidade de Grupo, percebendo-o como unidade em sua continuidade, pela proximidade (e eventuais atividades conjuntas) com os outros Ramos.

Excursão

É uma saída (do latim *ex+cursio*, mover-se para fora) na qual há um estreito contato com a natureza. Não podemos considerar uma excursão escoteira apenas como uma caminhada, onde não há uma programação prévia ou sem o contato com a natureza, o que ocorre num passeio, por exemplo. Ela pode ser realizada de diversas formas: a pé, bicicleta, ônibus, trem, barco ou qualquer combinação destes e de outros meios de transporte. Uma excursão pode ser de um ou mais dias (neste caso, acantonando), de acordo com o planejamento da Seção. Podemos citar como exemplos: uma excursão ao campo, como o objetivo do uso de bússolas e mapas ou de observação de aves, ou uma excursão noturna para observação de estrelas ou da fauna/flora, ou para exercitar o adestramento dos sentidos ou habilidades de orientação e navegação.

Passeio e/ou Visita

É uma saída na qual não há o contato direto com a natureza. Geralmente estas atividades envolvem a recreação, confraternização, informação e assim por diante. Podemos citar como exemplos: a ida a um museu ou zoológico, uma viagem a uma cidade histórica ou com algum outro tipo de atrativo, um passeio de barco com atividades recreativas, uma ida ao teatro ou a visita a outro Grupo Escoteiro no próprio município ou em outro município/Estado.

Uma excursão, passeio, visita ou grande jogo é uma boa oportunidade para cumprir diversos itens de progressão e especialidades, podendo ser atividades internas ou externas ao Movimento Escoteiro.

Grandes Jogos

Podem ou não fazer parte de outra atividade (excursão, passeio etc.). O adjetivo “grande” refere-se ao espaço em que o jogo se desenvolve, podendo reunir grande quantidade de jogadores de vários Grupos Escoteiros.

Acantonamento

Atividade ao ar livre, autorizada para todos os Ramos, em área fixa, preferencialmente não urbana, com pernoite em área coberta, tal como: galpões, ginásios, casas, escolas, etc. protegida de intempéries (vento, chuva, umidade, alagamento, etc.). As atividades nos Ramos podem ocorrer normalmente como em um acampamento, apenas o pernoite não é realizado em barracas.

Pernoite

Tem as mesmas características de uma excursão, sendo a sua principal diferença a dormida ao ar livre ou em abrigos naturais ou barraca e uma programação mais ampla. (somente para Escoteiros, Seniores e Pioneiros). Não podemos considerar um pernoite a dormida numa casa de campo, por exemplo (nesse caso, trata-se de um acantonamento).

Acampamento

Atividade ao ar livre, autorizada para jovens de todos os Ramos, em área fixa, não urbana, com pernoite em barracas. É a atividade na qual são colocadas em prática todas as técnicas escoteiras, mateiras e de segurança dando oportunidade de crescimento do espírito escoteiro. São ingredientes característicos deste tipo de atividade: a montagem de barracas, os jogos, o fogo de conselho; no caso dos Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro, podem acrescentar-se a construção de pioneirias e o preparo das próprias refeições.

Acampamento Volante

Atividade ao ar livre, autorizada para jovens dos Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro, em área não urbana, na qual os participantes se deslocam (a pé, de bicicleta, a cavalo ou embarcado) por um determinado itinerário, pernoitando pelo menos uma noite em barraca, ou em abrigo, em um ponto deste itinerário, seguindo viagem no dia seguinte.

Bivaque

Atividade ao ar livre, autorizada para jovens dos Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro, em área fixa ou itinerante, na qual os participantes devem pernoitar em abrigo construído com recursos naturais ou utilizando lona ou rede.

Jornada: atividade ao ar livre, em área urbana ou não urbana, aplicável aos Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro, na qual os participantes deslocam-se por determinado trajeto, geralmente com distâncias a partir de 15 quilômetros, por qualquer meio de locomoção, não motorizado (a pé, bicicleta, canoa, barco à vela, cavalo, etc.) com pernoite (barraca ou bivaque ou acantonado) Serve como complemento para aperfeiçoamento das técnicas mateiras e de campo. Nota: é obrigatório o acompanhamento de escotistas, mesmo que à distância, durante a jornada e pernoite.

Travessia

Atividade ao ar livre, autorizada para jovens dos Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro, caracterizada pela ida de um lado a outro de um acidente do terreno; por exemplo, a travessia da serra de Ouro Preto a Ouro Branco (MG), ou de Petrópolis a Teresópolis (RJ); pode compreender um pernoite acampado ou bivacado.

Mergulhos, Escaladas, Voo Livre, Rapel, Rafting etc.

Atividades ao ar livre, autorizadas para jovens dos Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro, que necessitam técnicas e equipamentos especiais; costumam ser pontuais, pois os custos são elevados e demandam operadores especialmente capacitados, devido ao elevado potencial de risco.

Periodicidade

Convém que as excursões/pernoites de Tropa ocorram normalmente a cada 2 meses, sem considerar as visitas, atividades de Área/Distrito/Polo e Regionais, etc.

A PROGRAMAÇÃO DE UMA REUNIÃO

Características

Tem começo, meio e fim. A abertura é formal, e pode haver oportunidade de reforçar algum marco simbólico; geralmente, após a abertura, aplica-se uma atividade integradora (quebra-gelo), que também serve de “aquecimento” para os próximos trabalhos. O “miolo” da reunião costuma contemplar adestramento, canções e jogos, articulando-se a saberes conquistados anteriormente. No final, reafirma-se a identidade grupal e faz-se o encerramento formal; convém fazer uma análise pós-ação logo após o “debandar”.

Deve ter um planejamento prévio pela Chefia, podendo ter a participação da Corte de Honra, dando sugestões de locais assim como podendo sugerir as atividades a desenvolver. A

distribuição das atividades deve ser feita dentro do intervalo de tempo previsto para a reunião. Usualmente, faz-se um planejamento para situações “normais” e um “para contingências” como mau tempo, variações no número de participantes, e outras.

A PROGRAMAÇÃO DE UMA EXCURSÃO

Características

Normalmente se inicia de manhã e termina ao entardecer (EXCURSÃO) ou termina no outro dia (PERNOITE). O trajeto a ser percorrido deve ser de acordo com o nível de desenvolvimento dos jovens e o Ramo ao qual eles pertencem.

Deve ter um planejamento prévio pela Chefia, podendo ter a participação da Corte de Honra em determinadas ocasiões, dando sugestões de locais assim como podendo sugerir as atividades a desenvolver.

Como podemos observar, uma excursão ou pernoite deve ser programada de forma diferente de uma reunião rotineira de sede, numa sequência de jogos e atividades, porém sem que haja a rigidez dos horários pré-determinados, pois fica sujeita a contingências do deslocamento ou das características do local.

POR QUE PROGRAMAR

Em qualquer campo da atividade humana, a conquista de um objetivo dependerá de um bom planejamento e programação detalhada dos diversos passos a serem executados. São exemplos: viagem, aquisição de carro novo, compras de supermercado.

Por que Programar?

A – manter continuidade e progressividade para atingir os objetivos.

- Assegurar um progresso de cada jovem e da Seção como um todo;
- Integrar cada atividade em um plano mais amplo e objetivo;
- Estabelecer uma sequência lógica e progressiva;
- Atribuir a cada item do programa um objetivo claro e definido.

B – reter o interesse dos jovens.

- Favorecer a criatividade para oferecer atividades mais atraentes e variadas;
- Evitar atividades repetitivas e monótonas;
- Proporcionar atividades balanceadas e com boa cadência.

C – evitar ficar à mercê de fatores incontrolláveis (Lei de Murphy: “Se alguma coisa pode dar errado, dará”).

- Prever dificuldades como condições atmosféricas, falta de recursos, etc.
- Prover suficientes meios para proporcionar segurança aos participantes da atividade;
- Evitar improvisações, que geram insegurança na equipe e nos participantes.

D – melhorar a utilização dos recursos (físicos, materiais e humanos).

- Facilitar a coleta de recursos ainda não disponíveis: o que é necessário? Para quando? Para que objetivos? Como se usará? Uso pontual ou perene? Em que quantidade? Com quem obter?
- Prever a necessidade de maior apoio humano ou recursos materiais;
- Diminuir custos financeiros ou buscá-los antecipada e planejadamente.

Podemos, assim, definir:

<p><i>Planejamento é o estabelecimento da forma de alcançar um objetivo, otimizando o uso dos recursos disponíveis .</i></p>

Para planejar, precisamos saber:

- onde estamos (o que sabemos, o que temos);
- o que queremos (objetivos);
- o que precisamos fazer para chegar ao que queremos (meios: materiais, conhecimentos e ações).

Desses elementos de planejamento geral desdobramos o planejamento (programação) para cada reunião e conjunto de reuniões. De uma forma geral, planejamos respondendo a algumas perguntas, no processo conhecido como 6W2H:

- *What:* **o quê** – o que pretendemos fazer (definição).
- *When:* **quando** – ocasião e tempo de duração.
- *Where:* **onde** – em que lugar.
- *Who:* **quem** – pessoas envolvidas.
- *Why:* **por quê** – qual o motivo, a justificativa.
- *What for:* **para quê** – qual o objetivo que se pretende alcançar.
- *How:* **como** – com que recursos materiais, humanos e cognitivos e de que forma aplicá-los
- *How much:* **quanto** – com que intensidade, em que quantidade, a que custo.

QUEM PROGRAMA

As etapas do planejamento (quando, quem e como)

Considerando que devemos levar em conta a opinião de cada jovem (como ponto essencial do *Método Escoteiro*), vejamos como os jovens podem participar do processo decisório sobre a programação. Cabe lembrar que nosso método educativo se fundamenta na aquisição progressiva de responsabilidades; assim, esse grau de participação aumenta em conformidade com o tipo de responsabilidades que o jovem vai assumindo.

LONGO PRAZO (anual = Seções; biênio = Diretoria)	Conselho de Seção e Chefia avaliam sucessos e falhas do ano anterior	
DEFINE: objetivos, metas e a melhor maneira de usar os recursos disponíveis. ESTABELECE: temas de adestramento, comemorações, atividades externas, previsão de vagas, datas importantes (Conselhos, início/fim de período de atividades, dias sem atividade/ feriados, etc.	O Conselho de Seção sugere tipos e épocas de atividades. A Corte de Honra decide sobre as sugestões e a participação nas atividades nacionais ou regionais Projetos para viabilizar essa participação (financeiros e de preparação técnica)	No Ramo Lobinho não há Corte de Honra nem Conselho de Seção. A Chefia faz a programação; se for o caso, pode haver ajuda dos Primos.
QUANDO: antes do fim das atividades do ano anterior (outubro/novembro) ou antes do início das atividades do ano (janeiro)		

MÉDIO PRAZO (2 ou 3 meses)	A Assembleia de Tropa decide sobre o ciclo de programa (atividades fixas, variáveis, ênfase)	
DEFINE: estratégia para cada atividade; materiais não usuais; recursos humanos não permanentes (instrutores, equipe de apoio). ESTABELECE: definitivamente o local	A Corte de Honra decide o tema central de uma atividade de sugere o conteúdo da programação. A Chefia detalha a programação, de modo a preservar alguma expectativa	No Ramo Sênior, a participação dos jovens na programação é bem maior. No

da atividade, cronograma de tarefas.	para os jovens. Algumas reuniões, excursões e acampamentos podem ser totalmente elaborados pela Corte de Honra.	Ramo Pioneiro, o adulto atua mais como assessor (preservando, todavia, a sua prerrogativa de veto)
QUANDO: um mês antes de começar o período/ciclo considerado		

CURTO PRAZO (cada atividade)	O Chefe reserva parte da reunião para atividades que não sejam de conhecimento prévio dos jovens .	
DEFINE: detalhes, ambientes e materiais. ESTABELECE: horários e responsáveis.	O Conselho de Seção deve ser consultado, e as Patrulhas devem receber incumbências na preparação e na execução da reunião.	
QUANDO: de 20 a 3 dias antes da atividade		

O diagrama abaixo ilustra a **"Taxonomia de Bloom"**, aplicando-a à seleção de objetivos para atividades educativas (entre elas, as escoteiras). Trata-se de uma organização hierárquica de objetivos educacionais, construída na década de 1950 por uma comissão multidisciplinar de especialistas de várias universidades norte-americanas, comandada por Benjamin Bloom. A comissão estabeleceu três grandes domínios de aprendizagem: cognitivo, afetivo e psicomotor. Diz-se que é uma organização hierarquizada não por serem alguns objetivos "mais importantes" que outros, mas sim conforme o grau de profundidade e complexidade.

<p>Na hierarquia de Bloom, o domínio afetivo trata de reações de ordem afetiva e de empatia. É dividido em cinco níveis:</p> <p>Recepção: Percepção, Disposição para receber e Atenção seletiva</p> <p>Resposta: participação ativa, Disposição para responder e Satisfação em responder</p> <p>Valorização: Aceitação, Preferência e Compromisso (com aquilo que valoriza)</p> <p>Organização: Conceituação de valor e Organização de um sistema de valores</p> <p>Internalização de valores: comportamento dirigido por grupo de valores, comportamento consistente, previsível e característico.</p>
<p>As habilidades no domínio cognitivo tratam de conhecimento, compreensão e o <i>pensar</i> sobre um problema ou fato.</p>

Conhecimento: memorização de fatos específicos, de padrões de procedimento e de conceitos.

Compreensão: imprime significado, traduz, interpreta problemas, instruções, e os extrapola.

Aplicação: utiliza o aprendizado em novas situações.

Análise: de elementos, de relações e de princípios de organização

Síntese: estabelece padrões

Avaliação: julga com base em evidência interna ou em critérios externos

O domínio psicomotor, na hierarquia de Bloom, trata de habilidades relacionadas com manipular ferramentas ou objetos. Bloom não criou itens para esse domínio; outros autores fizeram propostas, tal como a apresentada a seguir:

Percepção: captar o espaço, o movimento, os objetos.

Resposta conduzida: explorar as possibilidades dos objetos e dos movimentos.

Automatismos: executar “com naturalidade” as ações com os objetos.

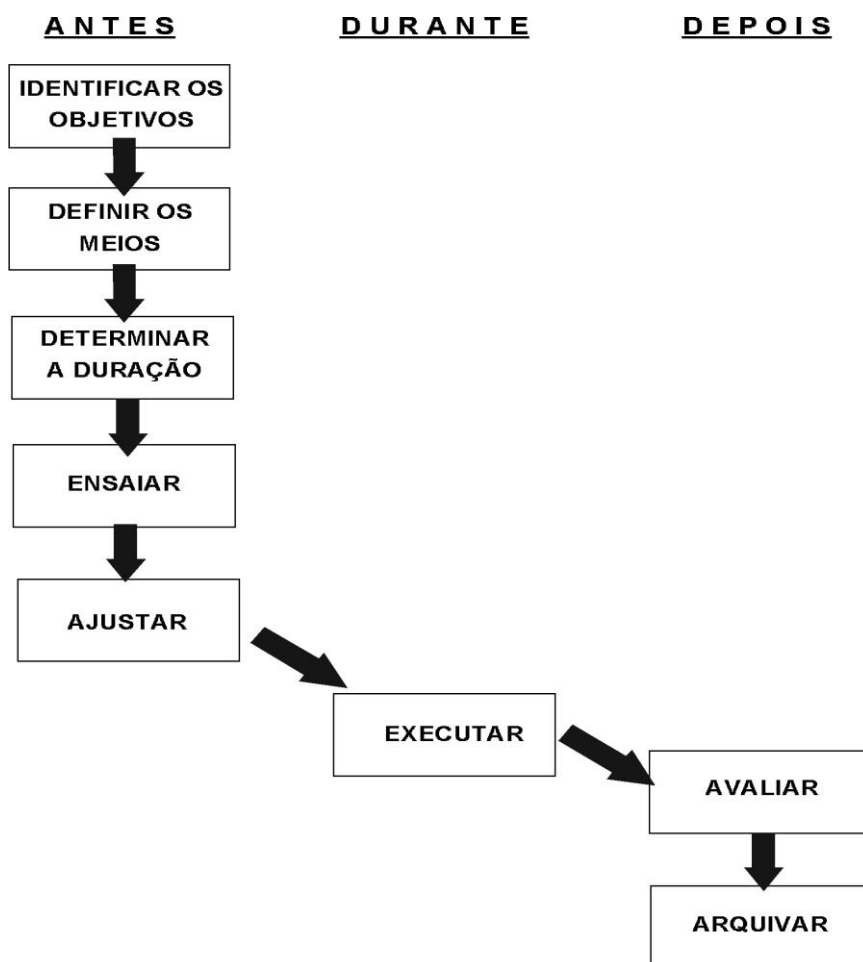
Respostas complexas: articular o movimento ou uso dos objetos com outros que não têm necessariamente relação direta, mas que produzem outros resultados.

Adaptação: tornar “automática” a associação complexa.

Organização: associar a ação complexa a outras e/ou metaforizá-la para outras situações.

Fonte: www.wikipedia.org, capturado em 23/06/2014

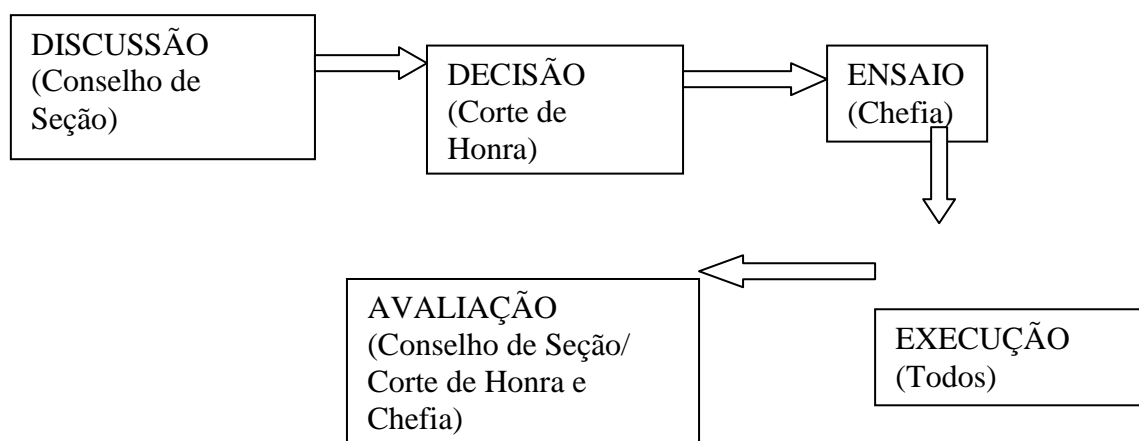
Trata-se de um método de trabalho organizado aplicável no planejamento de ações educativas. Nele ressalta-se a importância dos passos a dar anteriormente e posteriormente à fase de execução propriamente dita.



Por outro lado, dentro do Escotismo, o ato de planejar envolve constantes consultas aos jovens, tanto na fase de elaboração, como na fase de execução.

Apenas desta forma poderemos garantir um melhor atendimento aos anseios dos jovens, bem como aos propósitos educacionais do Movimento.

Abaixo temos um diagrama ilustrando em linhas gerais esse processo.



TIPOS DE REUNIÕES ESCOTEIRAS SEMANAIS

A reunião escoteira não é um acontecimento isolado na vida de uma Seção. Ela faz parte de todo um processo de planejamento de curto, médio e longo prazo. Deve ser bem elaborada, pensada com detalhes, tendo em vista o cumprimento de objetivos finais e intermediários. Ela é um preparatório constante para uma atividade extra-sede futura, um campo fértil para conquistas de etapas de progressão e de especialidades, desde que preparada com visão e objetivos que estão logo à frente. É importante que numa reunião se dê continuidade a objetivos que foram conquistados em outra. Abaixo alguns tipos de reuniões escoteiras:

NORMAL: Semanal com duração de 2 a 3 horas, dentro ou fora da sede. Com tema para reunião. A chefia aplica jogos, capacitações, canções, etc. Geralmente as matilhas e Patrulhas têm confronto direto em alguns jogos.

COM JOGOS DE BASE: Dentro ou fora da sede, com duração de 2 a 3 horas. As Patrulhas têm como objetivo percorrer bases, executar o que deve ser feito nelas e concluir todas no menor

tempo possível. Geralmente as Patrulhas não têm confronto direto umas com as outras. A Patrulha deve se organizar e vencer o desafio por si mesma.

TEMÁTICA: duração variável, podendo ir do período ordinário de duas a três horas até estender-se pelo dia todo, com um tema específico que faz o fundo de cena e orienta a seleção/execução de todas as atividades. Cada pessoa desempenha um papel em conformidade com o tema. Pode variar desde uma reunião com o tema "História da aviação" até um sarau de poesias, ou um festival da canção, um concurso de culinária ou mesmo um festival de contação de histórias.

ESPECIAL: pode durar até o dia todo, conforme a ocasião, com frequência variável. Não há necessariamente cerimônias e pode ser realizada em qualquer local, foge completamente da rotina; pode compreender, por exemplo, atividades com os pais, ou com colegas de escola convidados dos jovens, ou ser uma celebração festiva etc.

COM CARTA PREGO: Uma boa opção de reunião também é a utilização de Cartas-Prego. São entregues cartas lacradas com mensagens/atividades dentro para cada Patrulha, que devem ser abertas em horário determinado do lado de fora da carta ou então ao término da execução e apresentação do que foi pedido na carta anterior. É uma boa maneira de dar responsabilidade para a Patrulha, liderança para o monitor, trabalhar lealdade e trabalho em equipe.

REUNIÃO DE CICLO DE PROGRAMA: A reunião de Ciclo de Programa é a reunião de Planejamento e Avaliação do Ciclo das Seções. Os chefes e os participantes da Seção avaliam as atividades que aconteceram durante o ciclo, planejam o próximo, definem um tema. Por meio do Jogo Democrático ocorre a votação das atividades que serão realizadas pela Seção naquele ciclo. Geralmente esta reunião de Ciclo de Programa acontece entre 3 a 4 vezes no ano e todos da Seção participam.

ORGANIZADA PELA PRÓPRIA PATRULHA/EQUIPE: Este tipo de reunião é mais aplicado geralmente nos Ramos Escoteiro e Sênior. Neste tipo de reunião, o monitor, com a ajuda da Patrulha e do chefe, prepara uma reunião que será comanda por ele e às vezes, pelo seu submonitor, para capacitar sua Patrulha diante das suas necessidades específicas. O chefe está sempre por perto acompanhando o andamento e avaliando a atuação dos líderes. Este tipo de reunião pode ser até mesmo uma sessão de filmes em casa de algum dos jovens, com debate, ou um encontro com vistas à sociabilidade.

INGREDIENTES

Os ingredientes de cada atividade

As reuniões, excursões, acampamentos e acantonamentos podem conter vários ingredientes de acordo com a possibilidade do local e conveniência do tema a ser abordado.

Quanto mais diferentes forem as formas de apresentar o mesmo assunto, maior será a retenção da atenção do jovem, bem como do conhecimento que se pretende ensinar.

Uma boa Chefia deve ter um estoque considerável de formas para apresentar os conhecimentos de cada etapa, sendo que as etapas mais iniciais (período introdutório, integração, promessa) devem possuir maior variedade na forma de apresentação. O uso adequado do Sistema de Patrulhas permite, entre outras coisas, que os jovens, ao treinar seus companheiros nas etapas iniciais, revisem seus próprios saberes. Abaixo temos uma lista com os ingredientes normalmente mais utilizados:

Cerimônias	Orações	Canções
Jogos	Estórias	Danças
Trabalhos Manuais	Habilidades Escoteiras	Adestramento dos sentidos
Carta-Prego	Trabalhos em Campo	Avisos
Atividades de tempo livre	Dramatizações	Demonstrações
Místicas	Debates	Discussão dirigida
Atividades especiais (temáticas)	Avaliação da Reunião	Avaliação Progressão Pessoal
Dinâmica de Grupo	Trabalho em Grupo	Tarefa Individual
Sistema de Patrulha	Atividades sociais e atividades culturais	Motivação para Especialidades
Atividades com jovens de fora do Movimento	Atividades com os pais	Atividades com outras instituições
Promessas e Investiduras	Competições	Entregas de Distintivos
Atividades e Desafios Físicos	Serviço Comunitário	Bandeira
Reflexões e Espiritualidade	Inspeção	Gritos e Grande Uivo

A qualidade dos ingredientes

Para fazer um bolo, basicamente, basta seguir a sua receita, é necessário apenas um pouco de habilidade. Porém, tente fazer um bolo sem os ingredientes ou com ingredientes ruins. Com certeza esse bolo perderá em qualidade, por melhor que seja o empenho do cozinheiro.

Assim são as reuniões e outras atividades escoteiras. Os ingredientes de boa qualidade são essenciais para boas reuniões.

Ao escolhê-los, deve-se estar atento às seguintes recomendações:

- Atividades curtas ou subdivididas em partes (em torno de 15 a 20 minutos).
- Variedade na aplicação em cada item do adestramento.
- Situações inéditas, interessantes e criativas.
- Ambiente que tende para o alegre e divertido.
- Propostas desafiantes e progressivamente mais complexas.

RAIO X DE UMA REUNIÃO ESCOTEIRA

Preparando os Jogos e Atividades: Os jogos escoteiros são as atividades mais aguardadas pelos escoteiros nas reuniões. Todos ficam muito ansiosos e empolgados quando participam de um bom jogo. A seleção e escolha dos jogos e demais atividades em uma reunião é muito importante. É necessário selecionar jogos de diferentes tipos: ativos, revezamento, em círculo, de adestramento dos sentidos, de percepção/memorização (Kim), noturnos, de força, de inteligência, de agilidade, de aplicação técnica, etc., adaptados para a idade das crianças e jovens. Um mesmo jogo pode ser aplicado de várias maneiras para várias Seções diferentes, porém, o grau de dificuldade deve ser compatível com a faixa etária, desenvolvimento dos participantes, forma física, espaço disponível, etc. As capacitações também devem compor o programa da reunião, bem como canções escoteiras (variando entre agitadas e mais calmas), encenações, momentos exclusivos da Patrulha, apresentações de etapas e especialidades, os conselhos das Seções, etc. Tudo deve ser preparado antes para sair conforme planejado.

Separando e Preparando o Equipamento/Material da reunião: É importante selecionar, separar e preparar o material para aplicação dos jogos antes da reunião começar ou então ajustar as ocasiões de uso, caso seja usado também por outra Seção durante a reunião. É necessário ter material disponível para todos e que ele esteja em bom estado de conservação e uso. Podemos citar como exemplo uma corda que usaremos em um cabo de guerra. A corda deve estar seca, limpa e sem perigo de se romper no meio do estiramento, podendo vir a causar um acidente caso se rompa com a tração exercida pelos participantes. Se possível, já deixe os materiais dos jogos no local onde a atividade será realizada. É muito importante também, para aqueles jogos que precisam ser montados, que quando os jovens cheguem ao local a atividade já esteja pronta para ser executada, ou seja, tudo foi preparado antes: baldes foram enchedos d'água, o chão já está riscado delimitando a área, a bola já está no meio do campo – a menos que a montagem também

faça parte da programação, como por exemplo montar o cavalete de ponte para uma corrida de bigas, ou o tripé para o lampião, ou uma ponte de cordas.

Escolhendo o local das atividades: A escolha do local onde os jogos e demais atividades serão aplicados é fator fundamental para sucesso na atividade. Jogos agitados exigem um local mais amplo, jogos mais calmos (como o de Kim) podem ser feitos num local menor. Atividades nas quais os escoteiros irão precisar colocar a mão ou joelho no chão não devem ser aplicadas, por exemplo, em um estacionamento onde o solo fica aquecido pelo sol ou em um terreno que tenha pedras, pontas ou raízes que possam espetar, cortar ou machucar. Jogos de revezamento, círculo e ativos exigem espaço, jogos noturnos precisam de escuridão parcial ou total. Se o jogo envolver escrita, dispor de pranchetas ou cadeiras é bom. Deixar os jovens expostos muito tempo em pé ou no sol causa desânimo, desinteresse e frustra a expectativa. Não vão prestar atenção nas explicações dos chefes e quererão mais é acabar logo com esse “sacrifício”.

Fator Tempo: O tempo para as atividades deve ser definido conforme a previsão dos chefes. Caso a atividade seja uma capacitação aos monitores, o tempo deve permitir que tudo seja bem explicado e dúvidas que possivelmente surjam possam ser tiradas. Já na hora de destinar tempo para o monitor passar a capacitação para sua Patrulha, o tempo deve ser, no mínimo, o mesmo ou um pouco maior. No caso dos jogos, o tempo deve permitir que o jogo seja explicado, completamente executado, todos participem e que também seja feita uma rápida avaliação da atividade com os jovens no final. Deve-se evitar passar capacitações com mais de 20 minutos, pois a atividade começa a ficar cansativa, o rendimento e absorção da informação começará a cair drasticamente. O tempo não deve ser nem pouco, de maneira que as pessoas não entendam, e nem muito, de maneira que fique desinteressante o conteúdo ou o que está sendo feito. O número de pessoas também é um fator fundamental para definição do tempo da atividade e lembrando que as crianças menores, apesar de mais agitadas, cansam mais rapidamente e não agüentam, muitas vezes, ficar paradas por muito tempo.

Sincronia e revezamento dos Chefes: Todos os chefes devem ter conhecimento e ciência do que será aplicado na reunião. Todos devem saber o seu papel, a dinâmica da atividade, onde e como será aplicado e conhecer o material da atividade, preferencialmente, sendo o aplicador da atividade que tenha separado o mesmo. Uma atividade deve ser seguida da outra, sem grandes espaços vazios entre uma e outra. Aplique a atividade, dê um breve intervalo para que todos possam beber água ou ir ao banheiro e logo em seguida, aplica-se a próxima atividade. A dinâmica da reunião anima os participantes e faz o tempo render. Quando o chefe terminar a primeira atividade, utilizando como base a hora prevista na programação ou então de um simples sinal (um levantar de braço para sinalizar ao outro chefe que está esperando a próxima atividade),

consegue-se dinamizar a reunião. Mas é importante que a atividade anterior tenha sido completamente finalizada para depois começar a próxima. Chefes unidos e conscientes da reunião mostram sua sincronia durante a mesma.

Explicação, regras e fundo de cena: Todo jogo ou atividade tem suas regras. Estas regras devem ser muito bem explicadas para os participantes antes da atividade começar. Os escoteiros devem participar do jogo dentro das regras. Caso os chefes percebam que as regras não estão sendo cumpridas, é fundamental que parem a atividade quantas vezes for preciso e reforcem as regras. Se necessário, retire o participante da atividade caso não esteja cumprindo a regra. O participante ou equipe não deve finalizar o jogo ou vencer a atividade burlando as regras em hipótese nenhuma para não ficar com a impressão de que fazer a coisa erradas também leva ao sucesso ou à vitória. A vida não é assim, e através de um simples jogo ou atividade os Escoteiros aprendem a ter sucesso nas suas conquistas sendo honestos e esforçados. No caso dos Lobinhos, também utiliza-se de fundo de cena para as atividades e jogos para motivar e entender.

Observando a execução das atividades da reunião semanal:

Durante a execução das atividades é importante que um Chefe esteja à frente, coordenando a execução do jogo e mais um ou dois chefes estejam apoiando este coordenador da atividade, sempre verificando se as regras pré- informadas aos participantes estão sendo cumpridas e também verificando o comportamento dos jovens durante a atividade. Neste momento de descontração e relaxamento, muitas crianças e jovens apresentam comportamentos diferentes do comum e estes comportamentos devem ser observados pelos chefes e trabalhados. Por exemplo, uma criança calma e calada pode xingar os companheiros ou trapacear no jogo durante a execução do mesmo sem ninguém perceber. Neste momento, os chefes atentos conseguem absorver pontos do comportamento da pessoa jamais imaginados.

Plano alternativo: Caso de falta de recursos, mau tempo ou outra circunstância adversa.

Planilha de Programação de Reuniões:

A planilha de programação de reuniões é uma grande e importante ferramenta para o Chefe Escoteiro preparar uma boa atividade semanal. Esta planilha deve conter campos para que o chefe descreva toda a atividade. Campos como: Horário, duração, o nome da atividade, ciclo, materiais necessários, o aplicador da atividade, o objetivo da atividade e os objetivos educacionais daquela determinada atividade são muito importantes para uma visão mais abrangente da atividade que estamos planejando para os jovens. Toda atividade tem que ter um objetivo educacional, um

objetivo que fará com que o participante engrandeça, aprenda alguma coisa. Se a atividade não tiver nada que acrescente ao participante, não é interessante que seja aplicada.

É conveniente que no cabeçalho da Planilha de Programação Semanal tenha espaço para colocar o Tipo de Reunião, o Tema e a Data. Em algum lugar da planilha também deve conter o modelo adotado de pontuação da reunião e o espaço para anotar as pontuações das equipes. Esta planilha deve ser preenchida por completo e todos os chefes devem ter ciência e se possível, uma cópia individual para sua leitura, para tirar dúvidas e fazer suas anotações. Por último, um pequeno espaço para lembretes e recados importantes à Tropa ajuda bastante! Crie ou adapte a planilha conforme sua necessidade, mas sempre observando estes pontos importantes.

O Chefe no lugar do Escoteiro : Na hora de programar a atividade os chefes devem pensar: “E se fosse eu que estivesse fazendo isto que estou propondo? Eu gostaria?...”. Já parou para pensar nisso?

Respeitar a individualidade é importante. Aquele instrumento de um jogo que é utilizado na boca (como o apito que sinaliza), é interessante que seja individual ou seja limpo a cada rodada ou seja substituído por outro objeto, como por exemplo, um balão que será estourado e repostado. Às vezes acontece de o Chefe colocar os jovens em situações embaraçosas, constrangedoras, sem intenção mas que podem afugentá-los e ainda por cima, arrumar um mal estar com os pais. Antes de programar a atividade, pense: “o que esta atividade contribui no desenvolvimento, no amadurecimento, no crescimento dele ou dela? A atividade está condizente com a idade e os participantes?”

Avaliando a reunião: Após cada atividade é importante reunir os participantes para colher opiniões sobre como foi a atividade, o que acharam, qual a mensagem que conseguiram absorver, o que aprenderam e o que não gostaram. Esta avaliação ajuda muito a equipe de adultos a nortear as próximas atividades, verificar quais objetivos educacionais foram alcançados na atividade e também para saber quando aquela atividade poderá ser repetida. Após esta breve e rápida avaliação com os participantes, é necessário fazer também a avaliação com a equipe de adultos que participou da atividade para ver se, do ponto de vista deles, a atividade alcançou os objetivos que haviam sido idealizados. Cada uma das partes da reunião deve ser avaliada pelos adultos: jogos, canções, capacitações, etc., e a reunião como um todo. É importante deixar na Planilha de Reunião um espaço para as avaliações.

COMO AVALIAR

A Médio e Longo Prazo

- Verificar o mapa de frequência e o mapa de adestramento: se a frequência é alta, a reunião é atrativa; se o mapa de adestramento vem se preenchendo, há progresso.
- Melhoria do caráter: observável na forma de agir do jovem, jogando com lealdade, cuidando dos demais...

AVALIANDO A PROGRAMAÇÃO TRIMESTRAL

1. Existem atividades das 6 áreas de desenvolvimento pessoal (física – afetiva – caráter – espiritual – intelectual – social)?
2. A liderança está convenientemente compartilhada?
3. Estão sendo aproveitados outros recursos, além dos que a Seção possui regularmente?
4. Como os jovens participaram do planejamento e da avaliação das atividades? Como esta participação poderia ser ampliada?
5. Os componentes do programa estão bem equilibrados? Por quê?
6. Quais as atividades que permitem avaliar a capacitação técnica da Seção?
7. As atividades obedecem a um critério progressivo de adestramento e aplicação?

A Curto Prazo

- Satisfação e entusiasmo dos jovens.
- Consultar Conselho de Seção, Corte de Honra, ou Roca do Conselho.
- Avaliação da chefia (colocando-se no papel dos jovens).

AVALIANDO A PROGRAMAÇÃO SEMANAL

(Tópicos de avaliação da C.H. ou do conselho de Seção/Roca do Conselho)

1. A reunião foi divertida e entusiasmante? Como obter maior interesse de todos?
2. Foi estimulante para os velhos e novos escoteiros? O que foi aprendido? Recordado?
3. Como foi a disciplina? Houve desperdício de tempo por indisciplina?
4. O local era adequado e os materiais eram suficientes?
5. O que poderia ser melhorado?

(tópicos de avaliação da Chefia)

1. Havia finalidade em tudo o que foi feito? Os jovens alcançaram algum objetivo educacional? Qual?
2. A reunião foi complemento ou teve ligação com a reunião anterior?
3. Houve adestramento dos sentidos e canção?
4. Todos os chefes tiveram contribuições na reunião ?
5. Os monitores foram acionados corretamente?
6. Foi aplicado o Sistema de Patrulhas sempre que possível?
7. Foram vivenciadas nas atividades a Lei e a Promessa?
8. Confirmar a adequação da atividade em relação a:
 - esquema de segurança
 - locais e horários
 - materiais empregados
 - faixa etária e adestramento dos participantes.

UMA PALAVRINHA SOBRE SEGURANÇA

Em qualquer coisa que façamos, estamos sujeitos a acidentes. Entretanto, isso não significa que o acidente seja a regra: pelo contrário, deve ser a exceção. Imperícia, negligência e imprudência são as três variações de causas humanas mais comuns em acidentes.

Quando se assume uma mentalidade de proteção à vida, as medidas de prevenção tornam-se um hábito; é claro, sem que se precise exagerar ao ponto de colocar os jovens numa redoma ou colocando tantos amortecedores que parece serem eles feitos de louça. Não convém à criança viver num ambiente asséptico, pois isso atrapalharia o desenvolvimento de seu sistema imunológico; do mesmo modo, ela não pode deixar de enfrentar algum risco e incerteza, pois deixaria de desenvolver autoconfiança e destreza; igualmente, não podemos privá-la de atividades que envolvam o conflito e o combate, pois vivendo-os é que ela adquirirá experiência emocional. Deve-se, sim, evitar o risco desnecessário.

B-P disse, no *Escotismo para rapazes* (p.74), citando Theodore Roosevelt: “Quando vocês brincarem, joguem duro; e quando trabalharem, trabalhem duro”. Assim, se tivermos uma ênfase excessiva na proteção, em primeiro lugar os jogos não terão graça (o jovem tem um impulso natural para testar limites, inclusive do seu vigor físico e de sua segurança); em segundo lugar, não atingirão seu objetivo pedagógico.

Desde que as medidas de segurança necessárias tenham sido tomadas – verificar a inexistência de materiais perfurantes, ou cortantes, ou de superfícies que produzam machucados, ou de lugares de onde se possa cair com dano, como espinheiros –, alguns tombos e escoriações são tão passíveis de acontecer quanto numa corrida ou partida de futebol no colégio ou com outros amigos.

Se o Chefe for passar uma capacitação sobre como utilizar um fogareiro, é necessário que ele tenha testado previamente se o botijão está em bom estado de conservação, se a mangueira não está vazando, se o equipamento está bem equilibrado, se não há entupimentos ou projeções excessivas da labareda. Se vai reunir as crianças em um local arborizado, observar se galhos ou frutos não vão cair nos participantes ou se o local possui animais peçonhentos. As roupas a serem utilizadas nos jogos também influenciam na segurança da atividade. Roupas de acordo com local, tempo e atividade são necessárias; devem, de forma geral, permitir liberdade de movimentos; sendo o caso, proteger contra arranhões ou contra o frio. O equipamento deve ser adequado em tipo, qualidade e quantidade, e usado corretamente.

O hábito de adotar medidas de segurança propiciará que os vários jogos e atividades da reunião se constituam em aprendizado pela diversão, em lugar de serem um festival de quebradeira, sanguinolência e lesões.