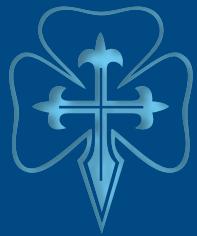


otrevo



ASSOCIAÇÃO GUIAS DE PORTUGAL
2018 | 23ª EDIÇÃO | 1,50€



JOGAR O JOGO

NESTE JORNAL

ALVORADA 03

Joga - não fiques a ver

JOGO 04

O JOGO COMO VEÍCULO DE APRENDIZAGEM

À conversa com Ana Almada
A Mãe, a Professora e a Guia é que sabem

O JOGO NO CENTRO DO MÉTODO GUIDISTA E COMO OBJETIVO PEDAGÓGICO

O que dizia Baden-Powell?
O jogo nas Guias - hoje
Alguns jogos

JOGOS POPULARES E TRADICIONAIS

Jogos tradicionais portugueses

14 VIDA DA ASSOCIAÇÃO

Vozes Contra a Violência
Aniversários
Guias constroem presépio em Torres Novas
Guias sempre alerta

20 INTERNACIONAL

Guia de Portugal vai à ONU
Jamboree 2017
The Academy
Dia Mundial do Pensamento 2018

26 ANO EUROPEU DO PATRIMÓNIO CULTURAL

Conhecer e celebrar o Património Cultural

27 HOMENAGEM

Germânia Tânger

FICHA TÉCNICA

Proprietário:
Associação Guias de Portugal
Conceção Gráfica:
White Way®

Impressão e acabamento:
Getside, Lda.

Tiragem:
6.400 exemplares

Março 2018
Depósito Legal nº239055/06



ALVORADA



JOGA - NÃO FIQUES A VER

“Joga - não fiques a ver!”, escreveu Baden-Powell em 1922 no livro *Rovering to Success*, num convite à ação e sobretudo num elogio aos benefícios do jogo e atividades físicas como instrumentos de desenvolvimento das crianças e jovens daquele tempo, através da promoção de qualidades como o fair-play, a alegria, a disciplina, a tolerância, entre outras.

Na verdade, esta frase escrita há quase cem anos surgia no livro a propósito do futebol, um desporto que, entendia Baden-Powell, parecia estar a perder a sua essência. “É um grande jogo, espetacular de assistir, e talvez por isso esteja a cair nas bolsas dos investidores [...] e em vez de jogarem pelo prazer do jogo em si mesmo, os nossos jovens são sugados pelas multidões e ficam apenas a ver!”.

O sedentarismo daquela época – e o da nossa não seria diferente – incomodava-o. Em grande parte porque Baden-Powell entendia que o sucesso da aprendizagem e do desenvolvimento pleno das crianças e jovens depende do seu envolvimento, da sua participação, inconciliáveis com a passividade de “ficar a ver”, temas a que se dedicou profundamente neste livro, onde surge também o famoso desafio do nosso fundador “não te deixes ir à toa, impele a tua própria canoa”, ainda hoje melodiosamente repetido gerações após gerações.

Quase um século passado, os benefícios do jogo – uma das ferramentas pedagógicas do Guidismo – continuam a ser muitíssimo pertinentes, e por isso dedicamos-lhe esta edição do Trevo, realçando a sua importância e os seus principais objetivos educacionais.

Fazemo-lo através dos muitos escritos do nosso fundador sobre o tema e da própria vivência das nossas Guias e Dirigentes, que contribuíram com vários exemplos de jogos utilizados nas dinâmicas guidistas e também alguns jogos populares e tradicionais, que embora distintos se cruzam de forma harmoniosa no método guidista.

Fomos também saber a opinião de quem tem estudado o tema. Ana Almada falou-nos dos benefícios do jogo de forma entusiasta, reforçando a atualidade do assunto. “Sem uma profunda compreensão do valor da atividade lúdica e das formas de incentivar o jogo livre na criança, corremos o risco de as privar da dinâmica que impulsiona o seu desenvolvimento como aprendizes e criativos, curiosos, reflexivos, inovadores e participativos, precisamente as características que se valorizam no contexto educacional, pessoal e profissional nos cidadãos de hoje”, lembra-nos a psicóloga educacional.

Por todos os motivos, concluímos que o desafio “velhinho” de B.P. faz bem e recomenda-se: joga – não fiques a ver.

**COMISSÁRIA DAS PUBLICAÇÕES ADJUNTA
ANA LEÃO**



COMISSÃO EXECUTIVA

- Presidente:** Sara Nobre
- Comissária Nacional:** Joana Alves
- C. Financeira:** Mafalda Almeida
- C. Financeira Adj.:** Maria João Charréu
- C. Financeira Adj.:** Inês Abrantes
- C. Publicações:** Carolina Abrantes
- C. Publicações Adj.:** Ana Leão
- C. Internacional:** Paula Ferreira
- C. N. Ramo Avezinha:** Inês Morujo
- C. N. Ramo Aventura:** Preciosa Carvalho
- C. N. Ramo Caravela:** Bárbara Silva
- C. N. Ramo Moinho:** Sílvia Oliveira
- C. N. Adj. Ramo Moinho:** Eduarda Oliveira

O JOGO COMO VEÍCULO DE APRENDIZAGEM



Ana Almada

DOUTORANDA PELO ISPA-IU E FACULDADE DE MOTRICIDADE HUMANA, COM UM PROJETO DE INVESTIGAÇÃO SOBRE "A CRIANÇA, TEMPOS E ESPAÇOS DE JOGO E LAZER".

À CONVERSA COM ANA ALMADA

Licenciada em Psicologia Educacional e Mestre em Psicologia Comunitária pelo ISPA-IU, Ana Almada é atualmente Doutoranda pelo ISPA-IU e Faculdade de Motricidade Humana, com um projeto de investigação intitulado: “A Criança, Tempos e Espaços de jogo e lazer: estudo da independência de mobilidade, rotinas de vida quotidiana e percepção do espaço urbano em crianças de 8 e 12 anos de idade do município de Cascais”.



Introduzir um carácter lúdico na aprendizagem pode ajudar uma criança a aprender melhor?

Brincar é antes de mais um Direito da Criança reconhecido pela Convenção Internacional dos Direitos da Criança, que Portugal ratificou em 1990, e que tem um carácter vinculativo para os estados. O brincar livre, em particular, é o veículo para a criança explorar e aprender, desenvolver novas habilidades e competências, para se ligar aos outros, para descobrir e seguir os seus interesses, explorar o desconhecido, ligar resultados a escolhas, ultrapassar medos, fazer amigos. O Brincar é assim central ao bem-estar emocional e saúde mental das crianças.

Ora quando falamos da educação, falamos de educação de crianças e jovens em desenvolvimento e o Brincar é a atividade primordial da criança em desenvolvimento, é a sua linguagem natural e a forma de se relacionar com o mundo. Enquanto brinca a criança estabelece ligações importantes para o desenvolvimento de competências-chave que servem de base para o sucesso ao longo da vida, incluindo pensamento crítico, comunicação, resolução

de problemas e colaboração, as competências para o século 21 de que hoje tanto se fala, que complementam os conhecimentos nucleares de literacia e numeracia. Portanto, introduzir a ludicidade nos contextos de aprendizagem formais e não formais é respeitar a linguagem da criança/jovem e a sua forma natural de aprender.

Hoje brinca-se e joga-se pouco?

Nas sociedades de hoje, espera-se e valoriza-se cada vez mais e mais cedo o que as crianças devem conhecer e ser capaz de fazer em áreas puramente académicas. Como resultado, o tempo das crianças é cada vez mais estruturado e focado em objetivos e metas de aprendizagem, e o tempo de brincar livremente é cada vez mais desvalorizado e ignorado... Nós, muitas vezes, nem paramos para pensar que muitas crianças passam mais tempo na escola por semana do que um adulto no local de trabalho ou que muitas crianças têm menos tempo livre para brincar ou fazer nada do que muitos presos têm nas cadeias... ou ainda que a maioria dos recreios das nossas escolas são ambientes pobres e pouco estimulantes do ponto vista físico, material e humano e que o brincar ao ar livre, na natureza e com elementos naturais é praticamente inexistente nas rotinas diárias das nossas crianças e jovens... Isto deveria preocupar-nos seriamente!

Sem uma profunda compreensão do valor da atividade lúdica e das formas de incentivar o jogo livre na criança,

“
Sem uma profunda compreensão do valor da atividade lúdica e das formas de incentivar o jogo livre na criança, corremos o risco de as privar da dinâmica que impulsiona o seu desenvolvimento como aprendizes e criativos, curiosos, reflexivos, inovadores e participativos.

corremos o risco de as privar da dinâmica que impulsiona o seu desenvolvimento como aprendizes e criativos, curiosos, reflexivos, inovadores e participativos, precisamente as características que se valorizam no contexto educacional, pessoal e profissional nos cidadãos de hoje.

O gosto pelo jogar é algo eminentemente presente nas crianças ou é transversal?

O jogo é uma característica intemporal das sociedades humanas, que permite às crianças e adultos a oportunidade de se experimentarem e ao seu ambiente, improvisando e descobrindo, construindo e inovando. A observação e a investigação têm fornecido dados que levam a constatar que o brincar parece presente em todas as culturas e em diferentes épocas, quer no passado, quer no presente, sendo como que um elemento cultural universal.

A compreensão do significado do brincar na criança sai reforçada com uma visão ampla que inclui referências à universalidade do brincar pelas diferentes culturas e por diferentes espécies animais. De acordo com Jaak Panksepp ("The Archaeology of the Mind"), uma abordagem científica rigorosa ao brincar/jogo revela que todos os mamíferos possuem como que um sistema cerebral fundamental que explica a inclinação universal a jogar, a que ele chamou de "PLAY system". As investigações atuais sugerem que este sistema cerebral pode ser especialmente importante no desenvolvimento epigenético e na maturação do neocôrtex, estando o seu circuito no cérebro ligado anatomicamente à zona subcortical, ou seja, ligado às antigas funções baseadas na sobrevivência. Não admira que encontremos registos de elementos lúdicos em diferentes épocas e culturas!

Por vezes jogar está associado a competição – isso tem mais de positivo ou negativo?

Existem diferentes tipos de jogo e de brincar e todos conhecemos inúmeros jogos cujo objetivo é ganhar e onde necessariamente competimos com os outros jogadores, quer individualmente quer em grupo. Quando competimos somos estimulados a desenvolver um conjunto de habilidades intelectuais e até físicas... veja-se o exemplo dos diversos desportos ou de jogos de tabuleiro e jogos de mesa, onde temos de desenvolver um raciocínio e estratégias, trabalhar por um objetivo (e um objetivo comum no caso

das equipas), ter reflexos rápidos, ser capaz de antever as ações dos adversários e estar preparados para lhe dar resposta. Em todas estas situações estamos a desenvolver competências que depois serão úteis nos nossos vários contextos de vida.

Diria que a questão não será tanto a competição em si, mas a valorização maior ou menor que se faz de ganhar e de perder. E é importante, se trabalhamos com crianças e jovens que estão em desenvolvimento, cuidar tanto da relativização do ganhar/ perder e da regulação emocional nestas situações, como dos valores, competências e aprendizagens que se retiram da COOPERAÇÃO. Afinal, se não tivéssemos aprendido a cooperar ao longo dos nossos últimos milhares de anos de evolução, muito provavelmente não teríamos tido grande sucesso na sobrevivência da nossa espécie!

Nas Guias procuramos contribuir para a formação de caráter através de uma pedagogia ativa baseada no jogo e muitas vezes aliada ao ar livre – considera essa forma de educar positiva? Porquê?

Muito positiva! Repare, uma pedagogia ativa parte da visão atual da infância: a criança como cidadão ativo e participativo, com direitos e competências próprias, com as suas ideias e necessidades, sujeito ativo do seu próprio desenvolvimento e aprendizagem, valorizando a curiosidade pelo mundo que a rodeia e a aprendizagem pela experimentação, que são também elementos do brincar, e que são fundamentais em toda a escolaridade e ao longo da vida para equipar os cidadãos das competências necessárias para a vida, trabalho e participação cívica em sociedade.

Quanto à natureza e ao ar livre: sobretudo nos meios urbanos temos um claro e sério deficit de natureza. A vitamina N(atureza) devia ser receita diária para todos nós, miúdos e graúdos. Foi nesse elemento que nos desenvolvemos como espécie ao longo de milhares de anos, é nesse elemento que nos reconhecemos naturalmente. É a nossa casa. E só aprendemos a cuidar da nossa casa se tivermos relação com ela, se tivermos possibilidade de entender a interdependência dos elementos naturais e da nossa posição no ecossistema.

O relatório da UNICEF (2012) sobre a Situação Mundial da Infância é claro: "as crianças precisam também ter acesso à natureza. Um amplo conjunto



de evidências mostra que a exposição a árvores, água e outros aspectos da paisagem natural tem impacto positivo sobre a saúde física, mental, social e espiritual das crianças" (p. 62). Refere ainda a importância do brincar e do tempo livre e de lazer como um direito e uma componente importante do desenvolvimento saudável com inúmeros benefícios como o desenvolvimento de habilidades motoras avançadas, alívio para o stress e ansiedade, promoção da cognição, da criatividade e da socialização das crianças ou ajuda no controlo das taxas crescentes de obesidade e excesso de peso. Não é coisa pouca!

“

Uma pedagogia ativa parte da visão atual da infância: a criança como cidadão ativo e participativo, com direitos e competências próprias, com as suas ideias e necessidades, sujeito ativo do seu próprio desenvolvimento e aprendizagem, valorizando a curiosidade pelo mundo que a rodeia e a aprendizagem pela experimentação, que são também elementos do brincar.



A MÃE, A PROFESSORA E A GUIA É QUE SABEM

Sou mãe e professora e isso faz com que as aprendizagens e o desenvolvimento daqueles por quem sou responsável sejam uma prioridade e ocupem (literalmente...) todos os meus dias. Além de mãe e professora, sou Guia de alma, coração e atitude (ou antiga Guia, como queiram...), o que me fez perceber desde muito cedo que as aprendizagens podem ser feitas de forma lúdica, através do jogo, como Baden-Powell nos ensinou.

Muitas vezes, a falta de tempo e a vida acelerada que temos torna a partilha destes momentos lúdicos um enorme desafio, porque não é fácil, de facto. Mas não tenho qualquer dúvida que a vertente recreativa da aprendizagem é uma mais valia para os meus filhos e para os meus alunos.

Como professora, não uso este lado lúdico tanto como gostaria, porque os programas são rígidos, o tempo é curto, há avaliações para fazer, há uma série de pressões e constrangimentos, aos quais nem sempre conseguimos dar a volta, porque não depende só de nós e da nossa boa vontade. Mas tento que o jogo seja um dos meus métodos de ensino, porque sei que muitas aprendizagens são mais facilmente feitas e consolidadas quando a elas está associado algum prazer e alguma diversão. Ensinar tempos verbais, modos verbais, conjugações, etc. pode ser monótono e até desinteressante, mas se a esta aprendizagem for associado um jogo, baseado na competição entre os alunos, em que quem mais sabe, mais pontos recebe? Mais motivador, certamente... isto apenas para dar um exemplo que usei e resultou! Este ano, além de uma turma de ensino regular, tenho alunos com Necessidades Educativas Especiais e alunos estrangeiros (a quem leciono Português Língua Não Materna), o que me dá mais liberdade para usar esta vertente lúdica. Aliás, com estes alunos, o jogo é mesmo O MÉTODO para aprender...

Como mãe, posso testemunhar diariamente que brincar é, de facto, uma coisa muito séria. Sei que brincar os ajuda a ser mais ativos, contribui para o seu autoconhecimento, estimula competências sociais e emocionais, melhora a comunicação e a linguagem,

ensina o respeito pelo outro e a partilha, incentiva o trabalho em equipa, desenvolve o raciocínio, potencia a imaginação e a criatividade e ajuda a estabelecer regras e limites. Aprendem tanto! Por isso, brincar é fundamental! O universo das crianças é cheio de questões e descobertas e o jogo possibilita, na vida infantil, que eles possam aprender e descobrir desta forma. Para o Dinis e o Luís, as nossas brincadeiras funcionam como um treino para o mundo e para a realidade dos crescidos, no futuro. Se estes argumentos não bastarem para convencer qualquer pai ou educador, ainda posso acrescentar outro: jogar e brincar com eles fortalece os laços que nos unem, "força-nos" a estar presentes, a participar na vida deles e a libertar a nossa imaginação. Ganhamos todos, na verdade! E é certamente disto que eles se vão lembrar no futuro: daquela brincadeira só nossa que inventamos para fazer no carro, enquanto viajamos; daquelas vozes estranhas que a mãe faz para imitar personagens; daqueles finais de tarde em que esquecemos os horários e as coisas que há para fazer (banhos, jantar, preparar dia seguinte, deitar,...) e vamos para o parque correr e sonhar; quando montamos puzzles juntos (e eu sou a mais lenta...); daquelas conversas em que eles inventam ser mil coisas diferentes; quando pomos as máscaras das tartarugas ninja e partimos em missão; quando contamos histórias inventadas, com fantoches improvisados; daqueles dias em que se disfarçam e são o que quiserem; quando a mãe lê histórias à noite, antes de dormir e a imaginação voa; quando construímos, com peças Lego, naves, tratores, casas, quartéis de bombeiros, monstros de muitas cabeças,...

É isto que quero para eles, sejam filhos ou alunos, e é nisso que me empenho diariamente: que cresçam com boas lembranças, com memórias felizes!

Sara Torres
Professora de Português
Antiga Comissária Nacional
do Ramo Aventura



O JOGO NO CENTRO DO MÉTODO GUIDISTA E COMO OBJETIVO PEDAGÓGICO

O QUE DIZIA BADEN-POWELL?

Falar do tema do jogo no âmbito do Método Guidista é necessariamente questionar: o que pensava Baden-Powell, nosso fundador, sobre a importância e contributo do jogo para a educação das crianças e jovens?

“O jogo é o primeiro educador”, escreveu ele em 1916, no livro *The Wolf Cub’s Handbook*. Através do jogo, entendia BP, é possível ensinar às crianças “pequenas coisas que os tornarão, a seu tempo, capazes de fazer outras maiores a sério”.

E que coisas eram essas? Na própria descrição do Método – o mesmo que mais de cem anos depois utilizamos na educação das nossas Guias - Baden-Powell apontava o jogo e, em especial, a sua realização num contexto de grupo (a patrulha, a equipa) como meios para favorecer a saúde, a robustez e as habilidades, mas também para desenvolver o caráter.

O entusiasmo e o otimismo como forma de encarar a vida – “A Guia tem sempre boa disposição de espírito” - podem também ser estimulados pelo jogo.

“O trabalho torna-se mais leve quando o encararmos como um jogo, onde somos jogadores de equipa, jogando cada um no seu lugar, e jogando todos para a vitória da equipa; e quando lhe captamos o espírito, não tardamos em descobrir que não de trata apenas de um jogo, mas de um grande jogo”.

Para além das capacidades que podem ser desenvolvidas através de diferentes tipos de jogos, defendia BP que através do jogo as crianças e jovens tornam-se mais ativas. “Queremos fazer 90% de jogadores do jogo, em vez dos habituais 90% de espetadores”. É também famosa a sua frase “Joga, não fiques a ver!”, num desafio à ação.

Por fim, o jogo, para BP, só faz sentido se inclusivo. “É importante organizar, tanto quanto possível, os jogos e competições de tal modo que todos participem, visto que não pretendemos ter apenas um ou dois jogadores brilhantes entre uma massa de inaptos”.



JOGO - ESCOLA DE DEMOCRACIA

“O jogo é uma escola de democracia: ensina a dar e a receber; a trocar ideias e experiências; a ceder e a reclamar direitos; a obedecer e a mandar; a vencer sem orgulho e a perder sem ressentimentos; a respeitar os outros e a crer na sua palavra e a confiar na sua lealdade. O fair-play inicia a integridade, a qualidade máxima do cidadão, que o educador deseja formar”.

Maria Junqueira Schmidt

Educadora, historiadora, escritora e Guia brasileira que viveu no início do século XX. In ‘Jogos’, publicação antiga AGP



O JOGO NAS GUIAS – HOJE

Mais de cem anos depois de Baden-Powell ter fundado as Guias e ter colocado o jogo no centro do Método Guidista, esse mesmo jogo – e as suas várias expressões – continuam a fazer parte da vivência e aprendizagem de todas as nossas Guias.

Porquê? Pelos mesmos motivos de então: o grande valor educativo do jogo.

É através do jogo que a Guia aprende. O jogo, proporcionado num clima de liberdade e alegria, estimula a iniciativa, faz raciocinar, abstrai e integra na vida os conhecimentos e experiências adquiridas.

Ao vencer obstáculos e dificuldades colocados durante os jogos, a Guia aprende a contornar obstáculos na sua própria vida.

A lealdade, o entusiasmo, a perseverança, o espírito de colaboração e entreajuda, saber aceitar as derrotas sem menosprezar o esforço alheio, são também qualidades que se vão adquirindo e que contribuem, de modo inequívoco, para a formação de caráter.

O jogo é, ainda, uma escola de energia, de vontade, de disciplina, livremente aceite! Contudo, para que ele seja verdadeiramente educativo, o nível de dificuldade na sua execução cresce com a própria Guia.

O jogo deve ainda ser alegre, comunicativo e comunitário. Uma pessoa sozinha não é capaz de realizar jogos de competição! Esta necessidade de companhia para jogar conduz-nos à tomada de consciência de que temos de viver com os outros e para os outros.

OBJETIVOS EDUCACIONAIS DO JOGO

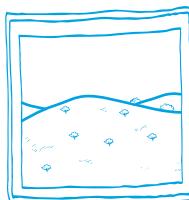
- Alegria é o mais importante de todos. É a base do próprio jogo e reveste-se de grande importância para as dirigentes, numa perspetiva de observação das suas Guias.
- Coordenção motora, domínio do corpo, força e resistência física, flexibilidade e destreza, etc.
- Memória – desde logo pela necessidade de memorizar as regras e as penalizações do jogo, mas também pelo estímulo à capacidade de resolução dos problemas.
- Autodomínio para controlo emocional nos momentos de maior tensão do jogo. Tolerância com os sentimentos e os erros dos outros. Boa atitude no perder e no ganhar.
- Respeito pela autoridade pelo responsável pelo jogo, seja ele quem for, e às decisões do mesmo.
- Cooperação com o outro, incluindo-se aqui o respeito, a noção da importância de dar oportunidade a todos, ajudando a formar o espírito "de grupo".
- Honestidade na obediência às regras determinadas, mesmo quando não fiscalizado. Cria sentido de responsabilidade em relação aos outros membros do grupo.



ALGUNS JOGOS

Recorda aqui alguns dos jogos que podes fazer com a tua Patrulha, Companhia ou, no caso de seres Dirigente, com as tuas Avezinhas e Guias.

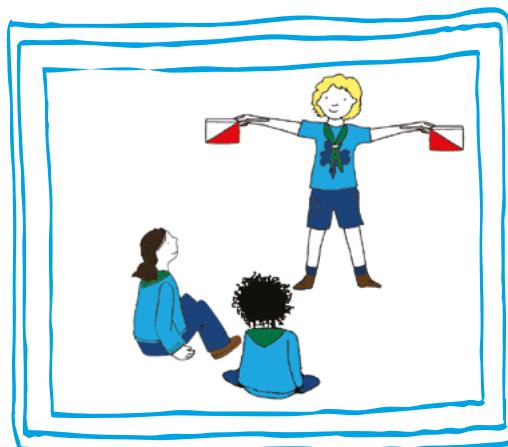
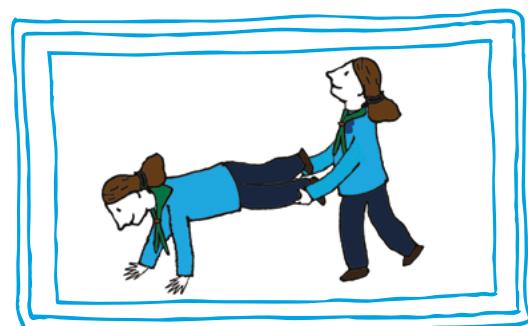
JOGOS AO AR LIVRE



Carrinho de Mão

Desenvolve: cooperação, habilidade na corrida restrita, coordenação de movimentos, força de braços.

Como se joga: Riscam-se no chão com giz duas linhas paralelas, separadas por cinco a seis metros de distância. Atrás de uma destas linhas, enfileiram-se as participantes, aos pares. Em cada par, uma das participantes será o carregador: esta, segura a outra pelos joelhos ou tornozelos; a outra fica em baixo com as mãos apoiadas no chão e as pernas para trás, apoiadas na companheira. Ao sinal, partem as duplas a correr até à linha de chegada – o carrinho a deslocar-se sobre as mãos e o carregador a segurar-lhe as pernas, pelos joelhos ou tornozelos. A um novo sinal invertem-se os papéis e todas voltam aos lugares iniciais, a ver a que chega primeiro ao ponto de partida.



Homógrafo combinado com corrida

Desenvolve: espírito de equipa, conhecimentos de técnica guidista, coordenação motora, atenção e memorização.

Como se joga: As Guias, divididas em Patrulhas, colocam-se à mesma distância da Dirigente para que todas a possam ver. A Dirigente transmite por homógrafo ou morse, bem visível, uma frase curta, lentamente ou mais depressa, conforme as possibilidades das suas Guias. No fim da transmissão, cada Patrulha manda uma mensageira, o mais depressa possível, entregar a frase escrita. Ganha a Patrulha que mais depressa entregar a mensagem bem escrita.

Variante: A Dirigente indica, na frase, uma tarefa para ser executada pela Patrulha. Só depois dela feita é que se considera qual foi o primeiro lugar.

Jogo de Aproximação – observação de veados

Desenvolve: coordenação motora, agilidade, auto controlo.

Como se joga: A Chefe de Patrulha faz de veado; não se esconde mas fica de pé e muda de lugar de vez em quando. As Guias saem em busca dela e cada uma a seu modo procura aproximar-se sem ser vista. Logo que o “veado” vê uma, manda-a levantar e sair do jogo. Passado certo tempo o jogo acaba à voz da Dirigente. Todas se erguem, cada uma no seu lugar e vence a mais avançada.

Variante: Pode servir o mesmo jogo para apreciar a leveza do passo das Guias com o “veado” de olhos vendados. Para isso escolhe-se de preferência um local onde haja ramos secos e cascalho. A Guia parte de um ponto que fique a cerca de 100 m do “veado cego” e procura percorrer esta distância um tanto depressa e tocar-lhe sem que este a pressinta.



JOGO

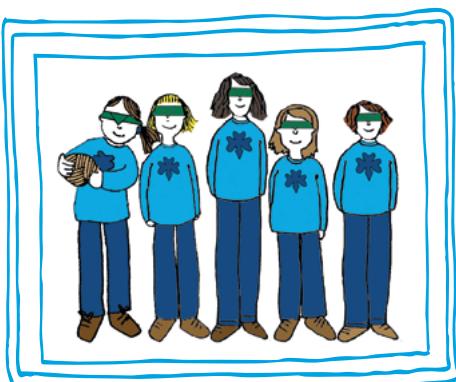
JOGOS DE SEDE



Jogo com Nós

Desenvolve: agilidade manual e conhecimentos de técnica guidista

Como se joga: Guias aos pares de braço dado, com uma espia para cada duas. A Dirigente diz o nome de um nó e as Guias, aos pares, de braço dado, agarrando a espia com apenas uma das mãos (uma com a mão esquerda e a outra com a direita), fazem o nó indicado. Ganha o par que terminar primeiro com o nó bem feito.



Jogo do Kim (pelo tato)

Desenvolve: o sentido do tato, a percepção da importância do uso pleno dos sentidos.

Como se joga: As Guias colocam-se em fila, de olhos vendados. A Dirigente põe um objeto nas mãos da primeira Guia que o apalpa durante uns momentos e passa para a segunda, a segunda para a terceira, etc., até que chega à última Guia da fila que o dá à Dirigente. Logo que o primeiro objeto seja passado à segunda Guia, a Dirigente dá novo objeto à 1ª e assim sucessivamente, até que o último objeto chega às mãos da Dirigente. No total são 10 objetos. Têm um minuto para escrever o nome de todos os objetos que lhes passaram pelas mãos.

Ganha a Guia ou a Patrulha que tiver a lista mais completa.

SABIAS QUE...

Porque é chamado "Jogo do Kim"?

Kim, filho de um soldado irlandês em serviço na Índia, tendo ficado órfão muito cedo, viveu sempre entre indianos, em contacto permanente com os meninos. Percorreu com eles todo o norte da Índia.

Mas eis que um dia encontrou um antigo regimento do seu pai, que o adotou e mandou educar. Durante as férias tomou conhecimento com um senhor chamado Lurgan, agente secreto, que, vendo nele um bom elemento para esse serviço e, para avaliar as suas capacidades, experimentou fazer com ele e com um jovem indú o "Jogo das joias".

Expôs 10 pedras preciosas, deixando-as à sua observação durante um minuto; findo esse tempo, os meninos deviam relatar o que tinham visto. Com grande espanto, viu que Kim e o seu amigo conseguiram descrever minuciosamente todas as pedras. Interrogando-o sobre como chegaram a tal poder de observação, soube que só um contínuo e persistente exercício tinha conseguido aquele resultado.

Os jogos do Kim são muito versáteis, podendo ser realizados na sede ou em campo, de dia ou de noite. A Dirigente deve ter imaginação e tirar partido dos locais e ocasiões em que se encontra de modo a aproveitar ao máximo as potencialidades de cada jogo. Assim, pode-se realizar o jogo do Kim várias vezes sem que se torne repetitivo.

O jogo do Kim pode ser realizado aproveitando os nossos cinco sentidos. Este jogo é fantástico pois podemos utilizar imensos objetos guidistas em cada uma das suas vertentes (exemplo: sisal para o tato; apito para a audição; fruta ou legumes que tenhamos em campo para o paladar,...).

JOGOS DE FOGO DE CONSELHO

Os jogos podem estar previstos nos programas do Fogo de Conselho e terem sido preparados por elementos designados para esse efeito, mas alguns para poderem ter sucesso, não devem ser conhecidos, nem do público, nem dos jogadores.

Jogo do Apito

Escolhe-se quatro Guias ao acaso que desconheçam o jogo e estas vão com outra Guia e/ou Dirigente para um local afastado do Fogo de Conselho. Há uma, que é a que vai explicar o jogo às restantes, que com um bocado de sisal pendura o apito na parte de trás do cinto de forma a que este não fique visível. Quando se chama uma Guia, a Guia do apito explica-lhe "que há um apito que circula pelas Guias e esta tem de descobrir onde está o apito". Na verdade, a Guia do apito vai rodando pelo Fogo de Conselho com o apito nas suas costas (pendurado no cinto) e as Guias que se encontram sentadas vão apitando, sem que a jogadora as veja. Cada etapa do jogo acaba quando cada a Guia que está a procurar onde está o apito descobre que afinal ele não está a circular entre as Guias, mas sim pendurado na Guia que circula.



JOGOS POPULARES E TRADICIONAIS



Jogos Infantil de Pieter Bruegel, o velho, 1560

Quadro representativo de mais de 80 jogos e atividades lúdicas, muitos dos quais ainda presentes nos dias de hoje.

É difícil distinguir-se jogo popular de jogo tradicional. No entanto, o jogo popular é todo aquele que é jogado apenas pelo povo, enquanto que o jogo tradicional é praticado por todas as classes sociais e por todas as faixas etárias.

Estes jogos são atividades muito antigas, lúdicas, recreativas e culturais. Ainda que seja impossível determinar as datas exatas ou até mesmo os autores, as suas origens e significados remontam às demais tradições que são responsáveis pelo seu aparecimento. Eles constituem um assinalável património cultural, uma vez que desempenham um papel muito importante no que respeita à identificação dos traços culturais de uma determinada região ou população. Por exemplo, a corrida de sacos relaciona-se com o armazenamento dos cereais pelos agricultores.

Foram e são transmitidos de geração em geração, sobretudo pela oralidade, pela observação e pela imitação. Conforme as especificidades de cada localidade, as diferentes gerações foram adaptando estes jogos à sua maneira de ser, de viver, aos seus princípios religiosos, etc., e assim se explicam as variantes que existem de um mesmo jogo.

Este tipo de jogos apresenta características comuns:

- Cultura – Estão intimamente ligados aos conhecimentos adquiridos de geração para geração e relacionam-se com o património cultural dos países: raízes folclóricas, costumes, lendas, adivinhas, teatro, etc.;
- Movimento – As suas diferentes formas promovem os mais variados tipos de movimento: o salto, o lançamento, a corrida, etc.;
- Competição Saudável – O mais importante é o convívio salutar entre as pessoas;
- Festa – São momentos de descontração, pausa, lazer e diversão, já que ao jogar se libertam as tensões diárias e o cansaço.

JOGOS TRADICIONAIS PORTUGUESES

- Águia na sua caçada
- Anel
- Apanhada
- Arco
- Arcos
- Aro
- Barra do lenço
- Berlindo
- Bilros
- Bolacha
- Bolas corredoras
- Bom bargueiro ou Que linda faluva
- Botão
- Cabra cega ou leitinho
- Camaleão
- Cantinhos
- Caracol
- Carica
- Castelos ou Espeta
- Chinguiho
- Coelhos às tocas
- Colher de pau com um ovo ou batata
- Corda queimada
- Corrida de andas
- Corrida de sacos
- Corrida dos pés atados
- Dança das cadeiras
- Eixo
- Elástico
- Escondidas
- Estátua silenciosa
- Ferro
- Fito
- Funcho
- Futebol humano
- Galo
- Gato e rato
- Homem da cara suja
- Inteira
- Lá vai alho
- Latas
- Lencinho da botica
- Macaca
- Macaguinho do chinês
- Malha
- Mamã dá licença
- Mata
- Mensagem ou telefone estragado
- Mosca
- Muro do chinês
- O rei manda
- Ovo
- Pateia
- Pau ao panco
- Pedreiro e carpinteiro
- Péla à parede
- Pião
- Pimpinela
- Pisca
- Prego
- Queimeei?
- Rapa
- Rede dos peixinhos
- Saltar à corda
- Sapateiro
- Serpente
- Sete
- Sete vidas
- Subida ao pau ensebado
- Tração com corda em linha
- Tração com corda em quadrado
- Três palmadas
- Urso
- Urso dorminhoco
- Vara
- Vira desvira
- Vizinha, dá-me lume

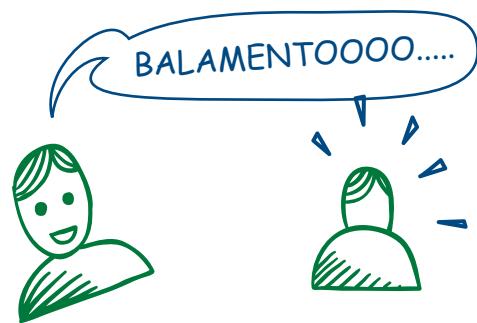


Jogo do Balamento

Jogo tradicional da Madeira (também denominado Belamento ou Belamente, consoante as zonas da ilha) que se realiza apenas na última semana da Quaresma.

Jogadores: Duas crianças e/ou adultos.

Objetivo: Proferir primeiro a palavra “balamento”, em local e momento diário estipulados pelos jogadores.

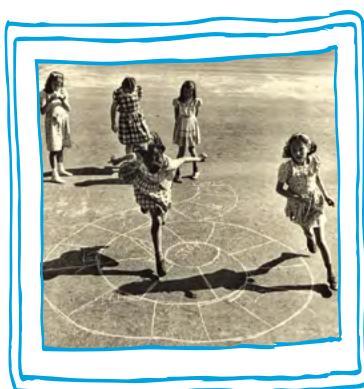


Regras:

1. As regras são acordadas entre os dois jogadores, que estabelecem a hora ou o momento do dia para dar o “balamento”, o número de pontos a alcançar, a duração do jogo e ainda o prémio.
2. Nos momentos combinados, os jogadores devem cumprimentar-se dizendo a palavra “balamento”, tentando cada um ser o primeiro a proferi-la e, dessa forma, ganhar pontos.
3. Alcançado o número de pontos definido, ou no final do tempo estipulado (normalmente Sábado de Aleluia ou Domingo de Páscoa), o derrotado oferece o prémio combinado: geralmente um saco de amêndoas ou de torrões de açúcar, ovos de Páscoa, frutos secos ou outras iguarias próprias da época da Páscoa.

Curiosidade: “Antigamente, o jogo era praticado com grande entusiasmo e, por vezes, até dava lugar a zangas. Era frequente as pessoas esconderem-se, mudarem de caminho, recorrerem a disfarces ou emboscadas e usarem diversas artimanhas como forma de despistar o adversário e apanhá-lo desprevenido para dizer em primeiro lugar “balamento!”

(in Aprender a Madeira, <http://aprenderamadeira.net/jogos-tradicionais/>)



Jogo do Caracol

Jogo tradicional português, na variante das Guias de Mangualde da Região de Viseu. Um jogo típico nas escolas ou nas ruas, com algumas variantes pelas diferentes zonas do país.

Jogadores: Mínimo dois jogadores.

Objetivo: Obter o maior número de “casas”.

Regras:

1. Desenhar a figura de um caracol no chão, com várias casas com números sequenciais, conforme a imagem.
2. Numa primeira volta, todos os jogadores devem percorrer todas as casas do caracol ao pé-coxinho, desde a primeira casa até à casa central, sem sair do caracol. Chegando à casa central, cada jogador deve escolher uma “casa”, um número.
3. Numa segunda volta, a casa escolhida serve de descanso ao jogador que pode parar e descansar com os dois pés e os restantes jogadores fazem o mesmo nas suas casas. As casas dos adversários devem ser saltadas por cima ao pé-coxinho.

CURIOSIDADE: Existem muitas outras variantes deste jogo, mas à exceção desta, em todas as outras é usada uma pedrinha ou uma malha que é transportada ao pé-coxinho pelas casas do caracol. E também chamam ‘céu’ à casa central.

Lá vai alho!

Jogo tradicional português, muito jogado nas Guias, sugerido pela Companhia de São Romão de Neiva da Região de Viana do Castelo. É um jogo ideal: joga-se na praia ou dentro de casa, na escola ou nas férias, de inverno ou verão.

Jogadores: Mínimo dez.

Objetivo: Destruir o “burro”.

Regras:

1. Formam-se duas equipas com no mínimo cinco jogadores cada. Uma equipa forma o “burro”, colocando-se um dos jogadores em pé, enquanto outro jogador se abraça à sua cintura, em posição de eixo, encaixando-se os restantes uns nos outros, da mesma forma, formando uma estrutura forte.
2. Os jogadores da outra equipa preparam-se, à vez, para saltar para cima do burro, dizendo antes da partida “lá vai alho!”. Depois de cada “alho” estar em cima do “burro”, tem de se deslocar até à “cabeça do burro” sem cair.
3. Quando todos estiverem em cima do “burro”, conta-se até 10 e o “burro” começa a tremer, enquanto os “alhos” tentam destruí-lo. Os “alhos” não podem cair de cima do “burro”, se caírem são eliminados.



VOZES CONTRA A VIOLÊNCIA



A Joana nunca tinha pensado que no recreio as raparigas também podiam jogar à bola. A Maria nunca tinha refletido sobre a invasão de privacidade que é alguém ver o seu telemóvel sem a sua permissão. A Inês descobriu que, embora sem consciência disso, já teve atitudes com colegas que foram de alguma forma discriminatórias.

A Joana, a Maria e a Inês, embora de idades diferentes, são todas Guias e participaram no projeto “Vozes Contra a Violência”, através do qual ficaram a saber mais sobre como prevenir situações de violência e, mais importante ainda, como podem elas próprias ser vozes ativas contra a violência.

“Vozes Contra a Violência” fez parte de um projeto mais vasto lançado em 2011 pela Associação Mundial das Guias (WAGGGS) em parceria com a Organização das Nações Unidas (ONU) designado de “Stop the Violence, speak out for girls rights” (Vamos pôr fim à violência defendendo os direitos das raparigas). O projeto será implementado, até 2020, junto de mais de cinco milhões de crianças e jovens de todo o mundo.

Em Portugal, a iniciativa começou por ser dinamizada pela AGP junto das próprias associadas, em 2016, em cerca de 50 localidades e abrangendo cerca de duas mil Guias.

Face à ótima receptividade e aos bons resultados alcançados junto das Guias participantes e respetivas famílias, a AGP decidiu em 2017 alargar o projeto às escolas, através de ações de sensibilização conduzidas pelas próprias Guias em cerca de 80 escolas, sensibilizando mais de 5000 crianças e jovens, com idades entre os 6 e os 25 anos.

2015

Formação na Zâmbia – presença de três Dirigentes portuguesas.



1º semestre de 2016

Formação em Portugal – duas ações (Norte e Sul) envolvendo 108 Dirigentes.



2º semestre de 2016

Formação e sensibilização de Guias em todo o País



Associação Mundial das Guias visitou AGP

A AGP recebeu nos primeiros dias de outubro de 2017, uma visita da WAGGGS (Associação Mundial das Guias), com o objetivo de observar no terreno os impactos e as boas práticas de implementação do currículum do Projeto Vozes Contra a Violência.

Portugal foi o país escolhido da Região Europa para esta visita, que se estendeu a outros países onde o projeto Vozes Contra a Violência foi também implementado como Barbados, Ilhas Fiji, Malásia e Ruanda.

O programa da visita contou com a participação de Nefeli Themeli, Global Programmes Manager da WAGGGS e Robin Harr (consultora externa), contemplando momentos de partilha, em vários pontos do país, de algumas das Dirigentes e Guias que participaram ativamente na implementação do currículum.



25 de fevereiro a 25 de novembro de 2017

Guias dinamizam ações nas suas escolas, sensibilizando mais de 5000 crianças e jovens.



25 de novembro de 2017

Guias juntam vozes em vários pontos do país, assinalando o culminar do projeto.



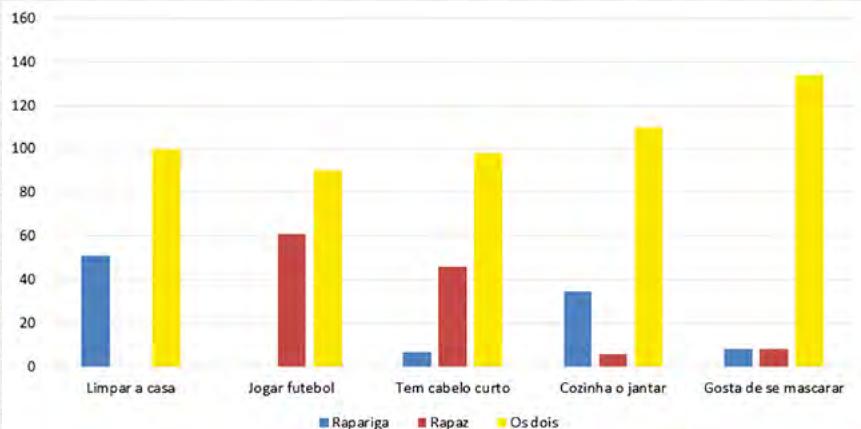
FALAR DE VIOLÊNCIA CONTRA AS MULHERES AOS 6 ANOS? E PORQUE NÃO?

Estima-se que sete em cada dez raparigas em todo o mundo experienciam algum tipo de violência ao longo da sua vida, que ocorre na esfera privada e pública e assume muitas formas, incluindo a violência no namoro, o bullying, entre outras.

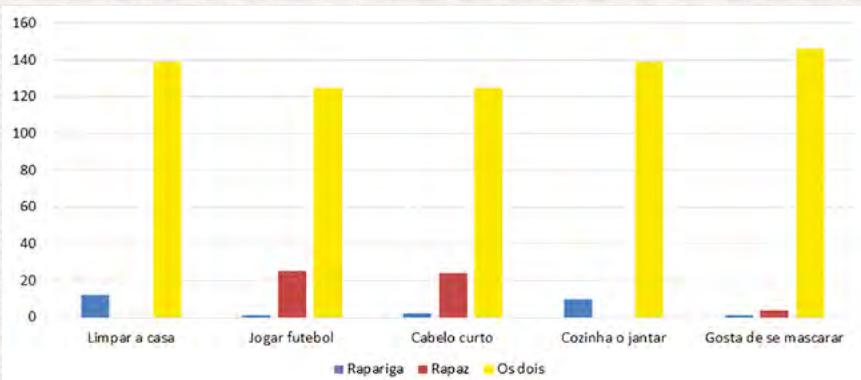
No pressuposto de que a sensibilização para o tema deve iniciar-se nas idades mais jovens, o projeto desenvolvido a nível mundial, e implementado pela AGP em Portugal, assenta num kit de atividades e recursos desenvolvidos para crianças a partir dos seis anos. Para avaliar o impacto das ações realizadas, a AGP realizou junto de mais de 500 Guias questionários pré e pós implementação do projeto, tendo percebido que é também nessas idades mais jovens (5 aos 11 anos) que alguns preconceitos podem ser mais facilmente desconstruídos.

Por exemplo, quando perguntado se a realização de algumas atividades – limpar a casa ou ter cabelo curto - era exclusiva de algum género, os questionários prévios à implementação do projeto evidenciam alguns preconceitos que foram esclarecidos através das atividades realizadas.

Quem faz estas atividades? (respostas antes da formação)



Quem faz estas atividades? (respostas depois da formação)



Na faixa etária dos 12 aos 25 anos, o maior impacto manifestou-se ao nível da prevenção efetiva.

“Depois da implementação do projeto as nossas jovens manifestam-se muito melhor preparadas para saberem atuar numa situação em que são testemunhas ou vítimas de discriminação de género e violência. Isto é importantíssimo! Saber identificar uma atitude de violência não quer dizer que se saiba como atuar de seguida. Nessas idades precisamos de trabalhar estes aspectos, pois a possibilidade de serem vítimas é maior”, destaca Sara Nobre, Presidente da AGP.

Os questionários revelaram ainda que após a implementação do projeto as Guias sentem que podem fazer algo para diminuir a discriminação de género e violência contra raparigas e jovens mulheres e nos questionários tiveram oportunidade de dar algumas sugestões: alertar a comunidade, ações de sensibilização nas escolas, realizar diferentes iniciativas que promovam a igualdade de género.

A EXPERIÊNCIA DAS GUIAS

Sinto que o Vozes Contra a Violência me permitiu alargar os horizontes e ser capaz de ajudar mais pessoas vítimas de violência, bem como identificar a violência e a discriminação nas minhas relações e com os outros.

É preciso insistir neste assunto, para uma prevenção máxima.

Com esta iniciativa da WAGGGS deixamos o mundo em mudança e em reflexão em torno deste tema tão polémico. Como Guia e como jovem, no final deste projeto, sinto-me capaz de interpretar certas situações e de ajudar quem vive em sofrimento. O meu principal objetivo, e certamente de todas as outras Guias, foi transmitir todo o conhecimento que adquiri durante estes dois anos e dar o primeiro passo na mudança de mentalidades.

Levar o projeto "Vozes Contra A Violência" para a minha escola foi um marco, pois consegui transmitir esta mensagem aos meus colegas e amigos e sensibilizá-los para que eles também sejam capazes de interpretar os diferentes tipos de violência; para que consigam ver desde jovens o quão cruel este ato é, ficando preparados para ajudar alguém sempre que se vejam perante uma situação delicada.

No final deste projeto, sinto que cresci como Guia. Sinto-me útil no sentido de poder ajudar outras pessoas. Sinto-me útil por poder partilhar esta experiência com outro público desconhecido e dar força e iniciativa a alguém sem esperança. Sinto, e tenho a certeza, que deixei o mundo um pouco melhor do que o encontrei.

Sara Viana

Patrulha Girassol

Frota da 1^a Companhia de Viana do Castelo

Região de Viana do Castelo

A violência é um assunto que ainda está por desenvolver, tanto nas mentes jovens como nas adultas, sendo assim necessária uma intervenção relacionada com os tipos de violência, fontes de ajuda e resoluções.

ANIVERSÁRIOS

50 ANOS DA REGIÃO DE VISEU

Foi no dia 8 de dezembro de 1968 que se deu a primeira Cerimónia Oficial de Promessas realizada na 1ª Companhia de Santa Maria. Assim, este ano, a Região de Viseu comemora os seus 50 anos, sob o mote "50 anos de Nós".

Neste ano de festa, a Região de Viseu vai recordar a sua história com o apoio das antigas Guias, criar no verão uma exposição em formato de acampamento num dos parques da cidade e, mais tarde, terminar as comemorações no dia do aniversário, 8 de dezembro.

Será também um momento privilegiado para relembrar às Guias a grande importância do Guidismo na sociedade atual.

Comissariado Regional de Viseu



SABIAS QUE...

Nos anos 80, quando abriu uma das Companhias de Viseu inscreveram-se logo mais de 80 raparigas entre os 6 e os 14 anos.

50 ANOS DAS GUIAS DO ALGARVE



SABIAS QUE...

Em 1976, havia já seis Companhias em funcionamento no Algarve.

A Região de Faro festeja os 50 anos do Guidismo no Algarve, entre 2018 e 2020, e é com o objetivo de recordar o passado de olhos no presente e futuro, que a Região de Faro quer apagar estas 50 velas.

No ano de 2018, as Guias do Algarve vão recordar o passado e conhecer a sua história. Em 2019, celebrarão o presente com o Acampamento Regional, em que são esperadas as antigas Guias algarvias. Depois, serão plantadas sementes para o futuro com várias ações até 2020.

Entre o ano de 1968 e o ano de 1969 iniciaram-se as primeiras reuniões das primeiras Companhias do Algarve (Olhão e Faro), mas a primeira Cerimónia Oficial de Promessas aconteceu apenas em 1970, na Companhia de Faro, eis o motivo da comemoração alargada.

O Senhor Padre Sustelo foi o impulsor do Guidismo no Algarve, quando no fim dos anos 60 desafiou alguns grupos de raparigas, em Olhão e Faro, a experimentar o Guidismo e os seus ideais. Foi assistente espiritual em três Companhias e acompanhou e apoiou sempre o desenvolvimento do Guidismo no Algarve.

Comissariado Regional de Faro

GUIAS CONSTROEM PRESÉPIO EM TORRES NOVAS

Foi lançado à Companhia de Torres de Novas o desafio de construir um presépio, em tamanho real, no Jardim das Rosas.

Com madeira, ferro, sisal, serapilheira, muito brio e boa disposição, foi criado o presépio, deixando a prova de que com dedicação e força de vontade se conseguem alcançar grandes objetivos.

De realçar a divisão de tarefas, pois desde a mais pequenina das Avezinhas à Dirigente mais antiga, todas se empenharam e deixaram um bocadinho de si neste projeto, que recebeu o Menino Jesus na própria noite de Natal.

A obra manteve-se até ao dia 6 de Janeiro, Dia de Reis.

1ª Companhia de Torres Novas
Região de Santarém



GUIAS SEMPRE ALERTA

Em dezembro de 2017, a Patrulha Estrela do Mar encontrava-se a fazer um raid noturno de 10km pelos pontos importantes da cidade de Portimão. A caminho do último posto passou por um prédio, já antigo, sentindo um intenso cheiro a gás.

Alertaram as Dirigentes, que ligaram para o número nacional de emergência, que por sua vez encaminhou a ocorrência às entidades competentes. Passados alguns minutos, recebiam uma chamada dos bombeiros que pretendiam obter melhor informação sobre o local.

Os bombeiros não tardaram em chegar e devido à gravidade do incidente, vieram acompanhados pelo INEM. Após fazerem a avaliação da ocorrência, evacuaram o local para segurança de todos, pois tratava-se de uma fuga de gás, num apartamento do 2º andar, do referido prédio. A operação correu bem, evitando-se uma catástrofe.

A Patrulha Estrela do Mar aprendeu a manter a calma e a saber como reagir e ajudar numa situação como esta, consolidando a divisa das Guias 'Sempre Alerta Para Servir'.

Patrulha Estrela do Mar
Frota da 1ª Companhia de Portimão
Região de Faro



GUIA DE PORTUGAL VAI À ONU

A Inês Gonçalves, da Associação Guias de Portugal, ganhou o concurso mundial do U-Report e vai ser uma das representantes da WAGGGS (Associação Mundial das Guias) na reunião da CSW - Comission for the Status of Women (Comissão sobre o Estatuto da Mulher), em Nova Iorque, em março de 2018.

A oportunidade é mais do que merecida: a Inês conseguiu angariar o maior número de raparigas e jovens mulheres para aderirem à U-Report, uma plataforma dinamizada pela UNICEF para auscultar a opinião dos jovens sobre diversos temas, assente nos meios de comunicação digitais.



Sendo atualmente cerca de 60% dos U-Reporters do sexo masculino, a WAGGGS tem por objetivo contribuir para a adesão de um maior número de raparigas e jovens mulheres, para que a sua voz se faça realmente ouvir. Com esse propósito foi dinamizado um concurso mundial para angariar U-Reporters do sexo feminino, através das próprias raparigas, concurso que foi ganho pela Inês Gonçalves, Dirigente da Região de Lisboa.

O prémio consiste nada mais, nada menos do que integrar a comitiva da WAGGGS na próxima reunião da Comissão sobre o Estatuto da Mulher em Nova Iorque, incluindo toda a preparação para o grande momento através de formação específica e a oportunidade de poder conhecer outras representantes da Associação de todo o mundo.

Na reunião da Comissão a WAGGGS apresentará dados do U-Report representativos da opinião das raparigas sobre temas relevantes para a agenda política e social dos vários países membros da ONU com destaque para os temas relacionados com a violência contra jovens raparigas.



O QUE É O CSW?

O CSW é uma comissão especial da ONU que reúne todas as organizações do mundo que trabalham em prol das mulheres e jovens raparigas. O principal evento acontece todos os anos em março, em que durante duas semanas são discutidos as estratégias e projetos da ONU que promovam o desenvolvimento e igualdade de oportunidades para todas as mulheres dos diferentes países. A WAGGGS é uma convidada muito respeitada e presente em todas as edições e considerada uma organização especialista nestes assuntos. É também a única associação do mundo aberta a qualquer rapariga, independentemente da sua nacionalidade ou condições sociais.

Temas do CSW nos últimos anos:

CSW 62 (2018)

Capacitar raparigas e mulheres do meio rural

CSW 61 (2017)

Capacitação económica das mulheres num mundo profissional em mudança

CSW 60 (2016)

Capacitação das mulheres e a sua relação o desenvolvimento sustentável

CSW 59 (2015)

Implementar a Plataforma de Ação de Pequim

CSW 58 (2014)

Implementar os Objetivos de Desenvolvimento do Milénio para as raparigas e mulheres

CSW 57 (2013)

Eliminação e prevenção de todas as formas de violência contra raparigas e mulheres

SABIAS QUE...

Não é a primeira vez que uma Guia de Portugal participa no CSW. Em 2015, a Sandra Costa, Dirigente da Região de Braga, foi escolhida para fazer parte de um grupo de Delegadas Remotas que acompanham todo o processo e dão apoio remoto, durante a realização do evento.

COMO TUDO COMEÇOU

O meu nome é Inês Gonçalves, tenho 22 anos e estou nas Guias há 15. Entrei com sete anos e fui crescendo neste Movimento até me tornar Dirigente. Depois de cinco anos na Chefia da 2ª Companhia de Lisboa, tornei-me Efetiva Colaboradora porque fui trabalhar para o México e depois para Londres. Antes de me mudar para esta última cidade, estava a ver o Facebook da WAGGGS e vi que havia um concurso sobre o U-Report para ir ao CSW. Eu nem sabia bem o que era nem o que tinha de fazer, mas como o prémio era participar num evento das Nações Unidas em Nova Iorque, decidi investigar e por mãos à obra! Para poder ganhar tinha de recrutar o maior número de raparigas para o U-Report, uma plataforma da UNICEF nas redes sociais em que podemos falar sobre os nossos problemas como jovens e o que achamos deve ser melhorado à nossa volta. Através do U-Report, também ajudamos a responder a questionários no Facebook que depois são muito importantes para obter informação atualizada sobre os jovens de todo o mundo.

Depois de visitar algumas Companhias da Região de Lisboa, de ter tido ajuda de muitas Guias e de bastante esforço, consegui recrutar 1085 raparigas e acabei por ganhar mesmo a competição!

Fiquei incrivelmente agradecida e contente pela oportunidade de ser uma Youth Delegate da WAGGGS e de poder representar Portugal, a nossa Associação e o Guidismo num evento internacional como o CSW. Somos 12 delegadas de vários países e estamos a receber treino para irmos o melhor preparadas possível.

Como já estava em Londres por esta altura, visitei algumas vezes o World Bureau, onde conheci a equipa de cerca de 100 pessoas que trabalham todos os dias para que a WAGGGS atinja a sua Missão. Através destas visitas, acabei por ficar a colaborar em part-time com o World Bureau no Departamento de Comunicação! Se forem visitar o Facebook, Instagram ou Twitter da WAGGGS, poderão ver como é o meu dia de trabalho aqui no World Bureau e como tem sido toda esta minha aventura.

Que orgulho!



JAMBOREE 2017

Nos dias 20, 21 e 22 de outubro de 2017 realizou-se o 60º JOTA (Jamboree on the air) e o 21º JOTI (Jamboree on the internet), tendo sido a Região da Madeira a Estação Nacional da Associação Guias de Portugal.

O JOTA/JOTI é uma atividade internacional que tem como objetivo a realização do máximo de contactos possíveis com Guias e Escuteiros de todo o mundo, através de um posto de radioamador e da Internet. A atividade realiza-se anualmente no terceiro fim de semana do mês de outubro, desde as 00h00 de sábado até às 24h00 de domingo (hora local), num total de 48 horas.

A atividade desenrolou-se na Estação de Radioamadorismo da Santa, no concelho do Porto Moniz, tendo sido possível contactar com Guias e Escuteiros de todos os continentes, num total de 489 contactos!

A abertura oficial do JOTA/JOTI ficou marcada pela mensagem da Comissária Nacional da AGP, Joana Alves.

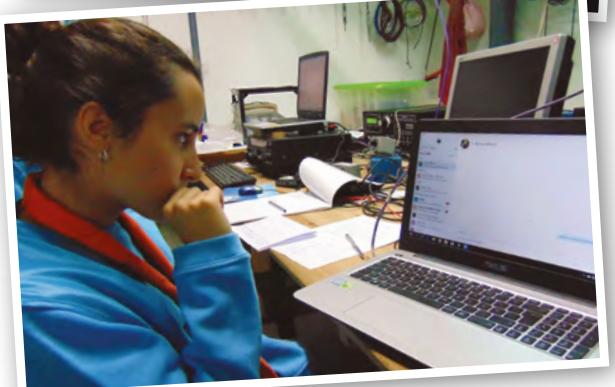
"Queridas Guias e irmãos Escuteiros, salido-vos neste arranque do Jamboree no Ar de 2017. Desejo uma excelente atividade a todos, repleta de orgulho e alegria em fazerem parte de um movimento tão grandioso como é o Guidismo e o Escutismo.

Aproveito para reforçar a importância do nosso trabalho e da nossa missão enquanto educadoras, para que cada rapariga e jovem mulher seja uma cidadã ativa, responsável, completa e atenta ao que a rodeia.

Nesta atividade, Jamboree no Ar, que é a única no mundo, quero dizer-vos para aproveitarem ao máximo a oportunidade de estarem ligadas com todas as Guias do Mundo - é uma forma simples de se sentirem verdadeiramente "amiga de todas e irmã de todas as Guias"!

Continuem Sempre a contribuir para um mundo melhor, porque juntas podemos mudar o mundo! We can change the world!

Boa Caça!"



THE ACADEMY

A Associação Guias de Portugal (AGP) esteve novamente representada no "The Academy" – atividade de formação que reúne associações/organizações de Guias e Escuteiros de toda a Europa. A última edição realizou-se em Novembro de 2017 em Esztergom, na Hungria, e contou com a presença de 170 participantes oriundos de cerca de 35 países. A Comissária Regional de Viana do Castelo, Rita Almeida e a Comissária Internacional Adjunta, Paula Ferreira foram as Guias de Portugal participantes.

Esta formação proporcionou uma imensa aprendizagem e partilha internacional em temas como mobilidade de Escuteiros e Guias pelo estrangeiro, orientações para o acolhimento de refugiados, dimensão espiritual no Guidismo e Escutismo, planeamento estratégico, parcerias, "advocacy", entre tantos outros. Além das sessões em formato de workshop, houve também espaço para a partilha de projetos de várias associações, pequenas sessões em que se explorava formas de trabalhar alguns temas e reuniões de pequenos grupos para avaliação e partilha.

Os serões são habitualmente mais culturais, havendo as cerimónias de abertura e encerramento, a tradicional noite internacional, em que os vários países partilham a sua cultura e gastronomia e houve ainda uma noite nacional, em que os participantes tiveram a oportunidade de aprender folclore húngaro.

A aplicação de muitos destes conhecimentos trará decerto mais força à AGP e mais certezas de que a Associação segue o melhor caminho para continuar com sucesso a Missão.

Paula Ferreira, Comissária Internacional

Ana Rita Almeida, Comissária Regional de Viana do Castelo



DIA MUNDIAL DO PENSAMENTO

Comemorado a 22 de fevereiro, dia de aniversário dos nossos fundadores, o Dia Mundial do Pensamento celebra, desde 1926, o valor da amizade que caracteriza o Guidismo à escala mundial, estando o Movimento presente em 150 países.

É também uma oportunidade para alertar para temas da atualidade que afetam as raparigas e jovens mulheres e ainda para angariar fundos para apoiar a ação da Associação Mundial das Guias (WAGGGS) em todo o mundo, em particular com projetos de capacitação das raparigas nas mais variadas geografias do globo.



COMO TUDO COMEÇOU

Em 1926, durante a 4ª Conferência Mundial que se realizou nos Estados Unidos da América, o dia 22 de fevereiro foi o escolhido para que anualmente as guias de todo o mundo, mesmo que separadas por muitos quilómetros e fronteiras, nesse dia pensassem umas nas outras.

“O 22 de Fevereiro é um dia de festa, em que fazemos em pensamento a volta ao mundo”, escreveu Baden-Powell.

A escolha desta data tem naturalmente um grande sentido, pois coincide a 22 de fevereiro o aniversário do fundador das Guias, Lord Baden-Powell (em 1857), e da sua mulher e Chefe Mundial, Olave Baden-Powell (1889).

IMPACT FOI O TEMA DESTE ANO

Todos os anos, o Dia Mundial do Pensamento tem associado um tema diferente, incentivando as Guias de todo o mundo a aprenderem mais e agirem sobre ele. Para apoiar esse objetivo é também anualmente desenvolvido um pacote de atividades adaptadas aos vários escalões etários.

Em 2018, o tema do Dia Mundial do Pensamento foi “IMPACT”. Impactar significa conseguir com a nossa ação ter efeito sobre algo, de que tem sido um bom exemplo o projeto das Guias de Portugal “Vozes Contra a Violência” (ver páginas 14 a 17), uma iniciativa de educação para a cidadania que em Portugal envolveu mais de 80 escolas e cerca de 5000 participantes para serem vozes ativas contra a violência.

Dia Mundial do Pensamento de 2018 completa assim o triénio Connect-Grow-Impact (Liga-te, Cresce, Impacta), culminando um importante esforço da Associação Mundial no sentido de levar o Guidismo a cada vez mais países e raparigas.



CONTRIBUIR PARA O TOSTÃO MUNDIAL

Associado ao Dia Mundial do Pensamento está também a angariação de verbas para apoiar o desenvolvimento do Guidismo.

Esta angariação, a que chamamos de Tostão Mundial, remonta a 1932 e à 7ª Conferência Mundial na Polónia onde surgiu a ideia de que cada Guia poderia oferecer uma contribuição, para além do seu pensamento, como demonstração de amizade e apreço. Foi então criado o Fundo do Dia do Pensamento, também designado por Tostão Mundial, e estabelecido como objetivo de aplicação do dinheiro angariado a promoção do Guidismo nos locais onde essa necessidade fosse maior.

Em 1933, a Chefe Mundial das Guias escrevia: "A união dos nossos pensamentos, por si só, não conduz à ação; ela só será um ato positivo na medida em que os nossos pensamentos forem acompanhados de um donativo com a finalidade de contribuir para o desenvolvimento da amizade a nível mundial".

A ideia é simples: uma pequena moeda pode não parecer muito, mas 10 milhões de pequenas moedas podem fazer a diferença!

Durante os primeiros anos as quantias angariadas foram utilizadas nos países que sofriam os efeitos da Segunda Guerra Mundial e mais tarde para restabelecer as Associações Nacionais de Guias nos países devastados pela Guerra.

Desde essa altura, o Fundo do Dia do Pensamento tem tornado possível a expansão do Movimento pelo mundo e tem sido ocasião para todas as Guias ajudarem outras Guias!

Novos países

Um dos destinos dados ao Tostão Mundial é apoiar o desenvolvimento do Guidismo em novos países. Resultado desse contributo são cada vez mais as raparigas e jovens mulheres pelo mundo fora a terem a oportunidade de, através das Guias, desenvolverem plenamente o seu potencial como cidadãs universais responsáveis.

A Albânia e o Azerbaijão, na Região Europa, estão entre os novos países membro da Associação Mundial das Guias (WAGGGS).

Na Albânia, existem atualmente cerca de 200 Guias, que para celebrar o Dia Mundial do Pensamento decidiram juntar-se numa atividade nacional, convidando também outras raparigas a conhecer o Movimento. A criação de um logótipo humano em forma de árvore foi um dos desafios lançados.

O Azerbaijão conta, por sua vez, com cerca de 500 Guias, que estiveram reunidas no dia 18 de fevereiro para celebrar antecipadamente o Dia Mundial do Pensamento com muitos jogos e diversão.



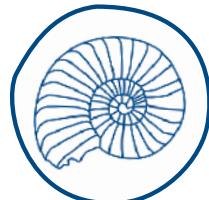
CONHECER E CELEBRAR O PATRIMÓNIO CULTURAL



2018 é Ano Europeu do Património Cultural, uma iniciativa da Comissão Europeia, com os objetivos de promover a diversidade e o diálogo interculturais, a coesão social e a motivação dos cidadãos para os valores comuns europeus.

Nas Guias conhecer o nosso património é uma constante, estando presente de forma especial em algumas provas da progressão, especialidades, jogos de cidade e até em alguns projetos de serviço, entre outras atividades.

A existência de um ano dedicado a este tema é neste sentido uma importante oportunidade para aprofundar esta vertente em diferentes níveis – europeu, nacional, regional e local – que fará as nossas Guias crescerem em conhecimentos, capacidades, atitudes e valores. O Património Cultural é mais do que monumentos, museus e edifícios históricos – é algo que nos rodeia todos os dias. São os edifícios das nossas cidades, os livros que lemos, as histórias que contamos e a comida que comemos. Manifesta-se em artes, artesanato tradicional, música e paisagens. Basta olharmos à nossa volta e 2018 é um convite à descoberta de todo esse mundo que nos fala do passado e nos inspira para o futuro.



SABES QUAIS SÃO OS BENS PORTUGUESES QUE SÃO PATRIMÓNIO DA HUMANIDADE?

- CENTRO HISTÓRICO DE ANGRA DO HEROÍSMO NOS AÇORES, desde 1983
- MOSTEIRO DA BATALHA, desde 1983
- MOSTEIRO DOS JERÓNIMOS E TORRE DE BELÉM EM LISBOA, desde 1983
- CONVENTO DE CRISTO EM TOMAR, desde 1983
- CENTRO HISTÓRICO DE ÉVORA, desde 1986
- MOSTEIRO DE ALCOBACA, desde 1989
- PAISAGEM CULTURAL DE SINTRA, desde 1995
- CENTRO HISTÓRICO DO PORTO, desde 1996
- SÍTIOS PRÉ-HISTÓRICOS DE ARTE RUPESTRE DO VALE DO RIO CÔA, desde 1998
- FLORESTA LAURISSILVA NA MADEIRA, desde 1999
- CENTRO HISTÓRICO DE GUIMARÃES, desde 2001
- ALTO DOURO VINHATEIRO, desde 2001
- PAISAGEM DA CULTURA DA VINHA DA ILHA DO PICO, desde 2004
- FADO, desde 2011
- CIDADE-QUARTEL FRONTEIRIÇA DE ELVAS E SUAS FORTIFICAÇÕES, desde 2012
- UNIVERSIDADE DE COIMBRA, desde 2013
- DIETA MEDITERRÂNICA, desde 2013
- CANTE ALENTEJANO, CANTAR POLIFÔNICO DO ALENTEJO, SUL DE PORTUGAL, desde 2014
- FALCOARIA, UM PATRIMÓNIO HUMANO VIVO, desde 2016
- PRODUÇÃO DE FIGURADO EM BARRO DE ESTREMOZ, desde 2017

HOMENAGEM

GERMANA TÂNGER (1920 – 2018)

Atriz, encenadora, declamadora... e Guia, Germana Tânger será recordada como uma figura incontornável da cultura portuguesa.

Nasceu em Lisboa em 1920, tendo privado com vários dos maiores poetas do seu tempo, como Almada Negreiros, Sophia de Mello Breyner Andresen, José Régio e Jorge de Sena, entre outros. Nesse contexto foi uma grande promotora da poesia portuguesa, sobretudo através da declamação.

Foi professora de dicção no Conservatório Nacional durante 25 anos e teve vários programas na Radiodifusão Portuguesa e na Radiotelevisão Portuguesa. Terminou a sua carreira artística em novembro de 1999.

Agraciada com o Grau de Grande Oficial da Ordem do Infante D. Henrique, pelo Presidente da República Jorge Sampaio, recebeu também a Medalha de Mérito da Câmara de Lisboa, a Medalha de Mérito de Sintra e ainda o Prémio Maria Isabel Barreno - Mulheres Criadoras de Cultura do Governo português, entre outras distinções.

Na AGP, assumiu vários cargos na Comissão Executiva nas décadas de 60 e 70 do século passado.

Em 2012, escreveu um texto, publicado mais tarde no livro *Moinho em Construção*, sobre a importância do Compromisso que aqui recordamos.

"Queridas Guias, queridas irmãs,

O ideal Guidista irmania quem o segue e por isso vos chamo irmãs. Que importa se eu tenho 80 anos e as Avezinhas podem ter 10 e todas as Guias, sejam chefes ou chefias, têm todas o mesmo ideal de dádiva, de verdade de alegria mesmo nos maus momentos? Gostava de lhes contar o meu caso - há tantos anos! No liceu eu era sempre escolhida para dizer poemas, para participar em todos os teatros, etc.; e tudo era para mim natural e sem problemas. Pois quando fiz a Promessa de Guia, com 15 anos, tremi, gaguejei, engoli palavras que sabia de cor. Porquê? Porque para mim aquela Promessa era um projeto de vida, um projeto de coragem, um projeto de dádiva.

O tempo é outro, os hábitos são outros, a luta é outra, mas o ideal, esse, é o mesmo e a Promessa que fiz aos 15 anos continua a viver comigo."



Faleceu no dia 22 de janeiro de 2018, apenas poucos dias depois de ter completado 98 anos.



ASSOCIAÇÃO GUIAS DE PORTUGAL
Av. Miguel Bombarda, 128, r/c Esg. - 1050-167 LISBOA
Tel: 351 217938227 - Fax: 351 217938228
Email: a.g.p@netcabo.pt - Website: www.guiasdeportugal.org

