

CADERNO DE

ATIVIDADES

2021



Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor

Diretoria Executiva Nacional

Rafael Macedo
Cristine Ritt
Roberlei Beneduzi
Carla Neves
Celso Menezes
Sérgio Marangoni
Paula Acirón
Lidia Ikuta

Diretor de Métodos Educativos

Celso Menezes

Coordenação

Celso Menezes | Marcelo Margraf Oliveira

Desenvolvimento

Marcelo Margraf Oliveira

Diagramação

Raphael Luis K.

Revisão

Marcelo Margraf Oliveira | Luis Henrique Guimarães

CADERNO DE **ATIVIDADES** 2021

Versão 2.1 | 09.03.2021



MENSAGEM DA DEN

Com a intenção de facilitar o trabalho das Unidades Escoteiras Locais, em 2020 os Escoteiros do Brasil lançaram o seu 1º caderno de atividades, que reuniu as atividades especiais em um único documento publicado logo no início do ano. O objetivo era permitir às UELs organizarem melhor os seus calendários, selecionando quais atividades iriam participar e quando estas iriam ocorrer.

Pelo segundo ano consecutivo juntamos as atividades especiais em um único documento, visando ampliar o processo participativo nas seções e a melhor gestão dos calendários. Sabemos que o calendário que chega às UELs é repleto de atividades nacionais, regionais e, muitas vezes, distritais. Com o caderno publicado, a intenção é facilitar o planejamento dos ciclos de programa nas seções, bem como fortalecer o sistema participativo, fazendo com que os jovens definam, com a orientação dos escotistas, quais atividades irão participar e quais dessas serão prioritárias.

Recomendamos, portanto, que este documento seja estudado pelos Escotistas e Dirigentes e que seja debatido com os jovens através das ferramentas democráticas presentes no Programa Educativo. Esse trabalho participativo e conjunto entre jovens e voluntários deverá definir quais as preferências e prioridades, otimizando não só os calendários, mas também o processo educativo.

Aproveitamos para lembrar que, nesse ano atípico de pandemia, todas as atividades podem ser adaptadas, para serem realizadas de maneira online ou conforme calendário de atividades híbridas estabelecido pelas UELs, porém sempre respeitando as orientações dos órgãos de saúde.

As atividades aqui dispostas foram planejadas com muito carinho por múltiplas equipes, visando um processo educativo eficiente, divertido e com impacto comunitário e social.

Boas atividades!

Sempre Alerta!



SUMÁRIO

Hora do Planeta	5
Março Roxo	7
CQWS	19
Grande Jogo Aéreo	31
Semana Escoteira	43
EducAÇÃO Escoteira	47
Scout's Field Day	73
Muteco	77
Dia do Amigo	83
Grande Jogo Naval	92
Jornada X	116
Mutcom	124
1ª Atividade Nacional de Radioescotismo em Echolink e DMR	190
Dia Mundial da Limpeza	194
JOTA-JOTI	196
ELO Nacional	198
Messageiros da Paz	201
HeForShe	204
Escoteiros do Mundo	207





O que é

A Hora do Planeta (HP) é um ato simbólico promovido pelo WWF, em que milhões de pessoas pelo mundo sinalizam sua preocupação com as questões climáticas e seus impactos na biodiversidade e em nossas vidas. O movimento nasceu em 2007 em Sydney, na Austrália.

A ação mais famosa da HP é o apagar das luzes. Na mesma hora, das 20h30 às 21h30, cidadãos apagam as luzes de casa, comerciantes apagam letreiros, empresas apagam prédios de escritórios, governos apagam pontos turísticos... todos se unem em uma mesma mensagem: a natureza é importante para todos nós.

Porém, para muito além de apagar as luzes por 60 minutos, o objetivo da Hora do Planeta é que indivíduos, organizações e poder público assumam a responsabilidade por suas pegadas ecológicas e se engajem no desenvolvimento de soluções reais para nossos desafios ambientais. Ao longo dos anos, mais e mais pessoas se uniram à Hora do Planeta, que se tornou um dos maiores atos mundiais pelo meio ambiente, com mais de 190 países participantes. O movimento escoteiro em todo o mundo integra a HP há anos. Só no Brasil, em 2020, foram mais de 20 mil escoteiras e escoteiros participantes.

Como será este ano

Em razão da pandemia, em 2021 a Hora do Planeta será mais uma vez inteiramente online. No Brasil, o Festival Digital Hora do Planeta terá transmissão ao vivo nas redes sociais do WWF-Brasil, com a presença de convidados especiais e muita interatividade.

Detalhes da programação, atividades prévias e conteúdos relacionados serão divulgados nas redes sociais do WWF-Brasil:

- Instagram: @wwfbrasil
- Twitter: @WWF_Brasil
- Facebook: facebook.com/WWFBrasil

Uma Hora do Planeta com a sua cara!

Além das atividades promovidas pelo WWF, cada pessoa ou grupo tem a liberdade de aderir à Hora do Planeta da forma que achar melhor. As possibilidades são inúmeras. Desde gincanas de coleta de lixo em parques, concursos de fotografia de folhas, intervenções urbanas a luz de velas, até sessões de cine-debates com temática ambiental: ao longo destes 15 anos da HP, pessoas em todo o mundo soltaram a criatividade para usar a sua voz pela natureza.

O site da Hora do Planeta tem dicas de como organizar atividades com diversos públicos – este ano, para preservar a saúde de todos e contribuir no combate à pandemia, a recomendação é que sejam realizadas apenas atividades digitais ou sem aglomerações. Para saber mais, acesse: <https://www.wwf.org.br/participe/horadoplaneta/>

Sobre o WWF-Brasil

O WWF-Brasil é uma organização da sociedade civil brasileira e sem fins lucrativos que trabalha para mudar a atual trajetória de degradação ambiental e promover um futuro onde sociedade e natureza vivam em

harmonia. Criada em 1996, atua em todo Brasil e integra a Rede WWF (Fundo Mundial para a Natureza). Conheça e apoie nosso trabalho em wwf.org.br.





O **“Dia Roxo”**, Purple Day, é um esforço internacional dedicado a aumentar a consciência sobre a epilepsia em todo o mundo. Em 26 de março, anualmente, as pessoas em países de todo o mundo estão convidadas a se vestir de roxo nos eventos em prol da consciência da epilepsia.

O “Dia Roxo” foi criado em 2008 por Cassidy Megan uma criança na época com nove anos de Nova Escócia, no Canadá, com a ajuda da Associação de Epilepsia da Nova Escócia (EANS).

Cassidy escolheu a cor roxa para representar a epilepsia por causa da lavanda. A flor de lavanda também é frequentemente associada com a solidão que representa os sentimentos de isolamento que muitas pessoas com epilepsia sentem. O objetivo de Cassidy é mostrar que as pessoas com epilepsia, sejam em que lugar do mundo estiverem, jamais deverão se sentir sozinhas.

No Brasil o “Dia Roxo” começou a participar mais ativamente de iniciativas desde 2011 e já conseguimos fazer com que na maioria dos eventos relacionados ao assunto a cor roxa fosse aderida, além de divulgação em programas de televisão e rádio e publicações em revistas e jornais. Também tivemos participações ativas em Congressos, Simpósios, Palestras e eventos de uma maneira em geral.

E em 2021, os Escoteiros do Brasil se juntarão a esta ação tão importante para conscientização, divulgação e apoio, sendo assim, convidados a todos os escoteiros a participarem do Março Roxo, dedicando o mês de março para esta importante ação em parceria com a Associação Brasileira de Epilepsia - ABE



ABE

Associação Brasileira de Epilepsia

Divulgação do evento

Durante a realização da atividade, sugere-se que nas fotos postadas nas redes sociais utilizem as hashtags **#epilepsiaabraceestacausa** **#purpledaybrasil2021** **#escoteirosnomarçoroxo** **#escoteirosonline**

Distintivos e certificados

Aqueles que realizarem ao menos uma das atividades propostas para o “Março Roxo”, deverão cadastrar a atividade no PAXTU Administrativo com a tipologia “Março Roxo” – Descrição: “Março Roxo 2021”, assim ficando disponível a solicitação de e também o download do certificado de participação.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

Nome sugerido

Quem vê cara, não vê epilepsia

Ramo

Escoteiro, Sênior, Pioneiro

Objetivos

- Despertar o interesse por conhecer a doença denominada epilepsia.
- Discutir os estigmas e possíveis preconceitos que uma pessoa com epilepsia pode sofrer e o que as pessoas/grupo escoteiro podem fazer;

- Saber que qualquer pessoa ou animal que tenha cérebro (espécie, gênero, raça, condição sócio-econômica-cultural) pode apresentar epilepsia ou outras condições de saúde ou de vida

Material

Smartphones ou projetores para apresentar sobre epilepsia e/ou material impresso

Descrição da atividade – aproximadamente 40 a 60 minutos

1. Discutir sobre o que é epilepsia e possíveis estigmas e preconceitos que uma pessoa com epilepsia pode sofrer (vide material suplementar); explicar também que, além da espécie humana, qualquer animal que tenha cérebro pode ter uma crise epiléptica;

2. Estimular os jovens a promoverem esquetes de no máximo 2-3 minutos. Os assuntos podem ser diversos: abordar o preconceito, dificuldade de uma pessoa falar o que tem e como se tratar; desafios que as pessoas apresentam/apresentaram; Chefe da seção deve ajudar os jovens a desenvolverem esquetes sendo esta ilustrativa e que posteriormente possam discutir e refletir. O chefe faz um sorteio da ordem dos grupos que irão apresentar esquetes. Podem ser utilizados como tema de fundo a história de algum famoso (Van Gogh, Machado de Assis, Napoleão Bonaparte, etc);

3. Após a apresentação das esquetes – o grupo seguinte comenta algo positivo e como ajudar no combate do preconceito ou bullying.

4. Discutir ainda o que nós (do movimento escoteiro) podemos fazer para ajudar as pessoas com epilepsia e/ou outras doenças? Possíveis respostas:

- ajudar um indivíduo caso apresente uma crise (vide folheto como atender uma crise epiléptica);
- ensinar outras pessoas (como membro de grupo escoteiro) como proceder durante uma crise epiléptica (convulsão);
- ajudar a divulgar sobre epilepsia e/ou qualquer outra doença (como tratar, desmistificar, evitar preconceito) na sua comunidade. Ex. autismo, depressão, diabetes, câncer.

Nome sugerido

Epilepsia: Abrace esta causa

Ramo

Lobinho / escoteiro

Objetivos

- Estimular os jovens a propagar conhecimentos da epilepsia
- Ter mais conhecimento sobre a doença e evitar o preconceito da epilepsia;
- Falar sobre o bullying e preconceito

Material

- Duas maçãs
- Uma faca de mesa

- Informativos sobre epilepsia (utilizar material suplementar)
- Folhas A4 ou cartolinas, canetas hidrográficas.

Descrição da atividade

1. Chefes de seção inicia o tema falando de uma doença chamada epilepsia (forma sucinta, de acordo com o ramo) – utilizar material suplementar;

2. Explicar que o “Purple Day” (Dia Roxo) é comemorado no dia 26 de março e foi criado em 2008. O roxo foi escolhido por uma garota no Canadá (Cassidy Megan) por conta da cor da lavanda, que simboliza a solidão, que algumas pessoas com epilepsia sentem. Ela queria que em nenhum lugar do mundo jamais as pessoas com epilepsia sentissem sozinhas, exatamente como na plantação de lavanda. No Brasil, Eduardo Caminada, hoje é o Embaixador do Purple Day no Brasil. Ele tem epilepsia desde a infância e iniciou a divulgação sobre epilepsia há mais de 10 anos. Nas suas redes sociais @vivacomepilepsia ele mandou um recado para os Escoteiros do Brasil:

3. Assim como a epilepsia, outras doenças também têm meses ou dias comemorativos, com intuito de propagar conhecimentos de determinadas doenças, ajudar a combater o preconceito. Abrir para o grupo sobre outros dias e meses (ex. Janeiro branco – mês para conscientizar sobre a saúde mental; abril – dia do autismo; Setembro amarelo – mês do combate ao suicídio; Outubro rosa – mês de conscientização do câncer de mama).

4. Perguntar para os jovens sobre o bullying e os possíveis preconceitos que as pessoas com epilepsia ou doenças neurológicas podem sofrer;

5. Lição sobre bullying usando duas maçãs

Fonte:

<https://blog.estantemagica.com.br/materiais-pedagogicos/>

Uma forma bastante criativa e simples de sensibilizar as crianças sobre os malefícios causados pelo bullying foi pensado pela professora britânica Rosie Dutton. Ela pegou duas maçãs que eram aparentemente iguais e, antes de entrar em sala, bateu uma delas delicadamente no chão. As crianças não viram. Ao entrar, mostrou as duas frutas e os alunos apresentaram semelhanças entre elas. Então, Rosie pegou a maçã que bateu levemente no chão e começou a falar que não gostava dela, incentivando as crianças a repetirem as críticas - ainda que não vissem praticamente nenhuma diferença entre as duas frutas. Em seguida, pegou a outra maçã e começou a falar bem dela, incentivando as crianças a fazerem o mesmo. No final, pegou novamente as duas maçãs e perguntou sobre as semelhanças entre elas - os alunos continuavam achando as mesmas. Rosie, então, cortou as duas ao meio. A primeira maçã, xingada e maltratada, estava machucada e molenga por dentro. A elogiada, clarinha e fresca. Desta forma, os alunos entenderam a mensagem: “Acho que as crianças tiveram uma espécie de iluminação naquele momento. Elas realmente entenderam: o que vimos no interior das maçãs, os machucados, os pedacinhos partidos, era como cada um de nós se sente quando alguém nos maltrata com suas ações ou palavras”, disse Rosie.

Que tal experimentar essa metáfora criativa no grupo escoteiro?

Neste formato, o chefe pode abrir uma roda de conversa e expor e debater com o grupo algumas frases (podem ser lidas ou escritas numa folha de papel/cartolina):

- “se eu tocar em alguém tiver uma crise epiléptica (convulsão) posso pegar esta doença” (explicar que a epilepsia não é uma doença contagiosa).
- “as pessoas com epilepsia não são inteligentes e não aprendem” (a epilepsia não afeta a inteligência, algumas pessoas que têm muitas crises epiléticas podem ter mais dificuldades, mas têm capacidade para aprender como qualquer outra).
-
- “as pessoas com epilepsia são preguiçosas” (algumas pessoas com epilepsia podem ter muitas crises epiléticas e ainda necessitar a tomar muitos medicamentos que levam a sonolência, mas não por isso são preguiçosas).
-
- “não contarei que tenho epilepsia porque serei diferente das outras pessoas” (uma das formas de combater o preconceito de uma doença ou condição é falar sobre ela. Todos somos diferentes. E ser uma pessoa com epilepsia não a torna melhor ou pior que outra).

6. Ao final, o chefe ou algum lobinho pode ler o poema: “O tempo – de Mario Quintana” – pode-se terminar a atividade dizendo que não vamos deixar passar tantos anos para nos arrependermos, sempre há tempo para pedir perdão, tentar consertar algo que fizemos de errado

para um amigo, colega, familiar. Pedem para que todos se abracem e peçam perdão ou se desculpem por algo que possivelmente falaram e que magoaram um ao outro.

7. Terminar a atividade fazendo cartazes com o que discutiram e fazendo frases calorosas e positivas para pessoas que têm epilepsia ou outras doenças (ex. autismo, paralisia cerebral). Exemplos de frases: Quando pensamos e trabalhamos em prol do nosso semelhante, a crise desaparece; A epilepsia não é contagiosa, o preconceito sim!; Epilepsia: abrace esta causa; O meu grupo escoteiro não trata a epilepsia com preconceito; Eu falo de epilepsia sem preconceito, e você? Não julgue uma pessoa pelo fato de ter epilepsia, ela é muito mais do que isso. A epilepsia é muito mais comum do que possamos imaginar. Aproximadamente 50 milhões de pessoas convivem com a epilepsia em todo o mundo. A epilepsia pode afetar qualquer ser, em qualquer momento de sua vida, basta ter um cérebro. A epilepsia tem tratamento procure ajuda. O nosso grupo sabe lidar durante uma crise epilética/convulsão.

8. Os cartazes e materiais podem ser disponibilizados na sede escoteira durante o mês, podem ser disponibilizados numa escola ou entidade (igreja, hospital, posto de saúde), depois fotografar ou filmar e colocar nas redes sociais com a #purpledaybrasil2020 #epilepsiaabraceestacausa

9. Os melhores trabalhos e fotos serão publicadas no site da Associação Brasileira de Epilepsia e podem receber uma menção honrosa.

Nome sugerido

Se vira nos 30

Ramo

Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro

Objetivos

- Despertar o interesse por conhecer a doença denominada epilepsia.
- Discutir os estigmas e possíveis preconceitos que uma pessoa com epilepsia pode sofrer e o que o grupo escoteiro pode fazer;
- Saber que qualquer pessoa (gênero, condição sócio-econômica) pode apresentar epilepsia ou outras condições de saúde ou de vida

Material

- Smartphones ou projetores para apresentar sobre epilepsia ou material impresso;
- Folhas A4 ou cartolinas / canetas hidrográficas/ tinta pintura facial /fantoques / materiais recicláveis / balões roxos

Descrição da atividade - aproximadamente 40 a 60 minutos

1. O chefe divide os jovens da seção em grupos menores, que precisarão bolar algum material para ser usado na campanha Março Roxo 2020 (Epilepsia: abrace esta causa). Pode ser uma poesia, uma pintura facial, uma esquete, uma música, um jogo, etc) em 30 segundos e mostrar para seus colegas de seção;

2. Posteriormente filmar ou fotografar as atividades e postar nas redes sociais, com a #purpledaybrazil2021 #epilepsiaabraceestacausa

3. Os melhores trabalhos e fotos serão publicadas no site da Associação Brasileira de Epilepsia e podem receber uma menção honrosa.

Nome sugerido

Epilepsia não é contagiosa, mas o preconceito sim

Ramo

Escoteiro, Sênior, Pioneiro

Objetivos

- Despertar o interesse por conhecer a doença denominada epilepsia.
- Discutir os estigmas e possíveis preconceitos que uma pessoa com epilepsia pode sofrer e o que o grupo escoteiro pode fazer;
- Saber que qualquer pessoa (gênero, condição sócio-econômica) pode apresentar epilepsia ou outras condições de saúde ou de vida

Material

- Smartphones para apresentar sobre epilepsia; material impresso;
- Folhas A4 ou cartolinas / canetas hidrográficas

Descrição da atividade – aproximadamente 40 a 60 minutos

1. Discutir com os jovens sobre o que é epilepsia e possíveis estigmas e preconceitos que uma pessoa com epilepsia pode sofrer (vide material suplementar);

2. Estimular que os jovens, fazendo parte do movimento escoteiro pode ajudar ativamente a divulgar sobre o tema de diversas formas:

- i. ajudando corretamente um indivíduo caso apresente uma crise (vide folheto como atender uma crise epiléptica);
- ii. ensinando outras pessoas (como membro de grupo escoteiro) como proceder durante uma crise epiléptica (convulsão);
- iii. ajudando a divulgar sobre epilepsia e/ou qualquer outra doença (como tratar, desmistificar, evitar preconceito) na sua comunidade. Ex. autismo, depressão, diabetes, câncer.

3. Solicitar para os jovens (preferencialmente anteriormente a atividade de sede) promovam alguma atividade na sua escola, em casa ou outra comunidade (ex. com seus pais, irmãos, avós, tios e amigos) despertando ao público o interesse sobre o assunto epilepsia (explicar que tem que ser algo breve – não mais que 20-30 minutos, imprimir materiais ou disponibilizar via celular pelo WhatsApp, e-mail e redes sociais). Os chefes podem indicar que apresentem os seguintes assuntos: 1. Você sabe o que é epilepsia? 2. Sabe lidar quando uma pessoa apresenta uma crise epiléptica ou convulsão? 3. Curiosidades sobre epilepsia (famosos que têm/tiveram epilepsia; animais que podem apresentar crises).

4. Fazer uma filmagem ou relatório sobre o que cada jovem fez e enviar para o chefe de seção.

5. A seção ou grupo escoteiro posta um resumo das atividades em suas redes sociais com a #purpledaybrasil2021 e #epilepsiaabraceestacausa

MATERIAL SUPLEMENTAR PARA TODAS AS ATIVIDADES ACIMA

1. Sobre Epilepsia

Epilepsia tem tratamento. Conheça os sinais dessa doença

Nosso cérebro possui, aproximadamente, 86 bilhões de neurônios. A comunicação entre eles acontece por meio de impulsos elétricos; quando estes se tornam excessivos ou anormais, podem causar epilepsia. Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), a epilepsia é um problema de saúde comum, podendo atingir pessoas de todas as idades, etnias, sexo e classe econômica, porém 70% daqueles que procuram tratamento conseguem controlar a doença.

A epilepsia (repetição de crises epiléticas, sem fator desencadeante) se apresenta, principalmente, por meio de crises epiléticas. A convulsão é o termo popular de um tipo de crise epilética que apresenta os abalos musculares.

As crises epiléticas podem durar segundos ou minutos e manifestam-se por uma ou mais características abaixo:

- Abalos musculares.
- “Ausências” – perdas momentâneas da consciência, como um “desligamento” (o indivíduo pode não perceber que se desligou e outras pessoas tentam chamar sua atenção, mas ele não responde. Continua na posição em que estava, como se estivesse pensando por alguns instantes, os olhos ficam abertos e parece estar com o olhar distante, “vago”),
- Queda ao chão.
- Perda da consciência.
- Movimentos automáticos de mãos, boca, face ou pernas.
- Perda de urina ou, mais raramente, fezes.

Para ajudar alguém durante uma crise epiléptica:

- Mantenha a calma e, se possível, peça ajuda.
- Coloque a pessoa em local seguro de forma que não se machuque, caso tenha contrações musculares.
- Deixe a cabeça em posição mais alta do que o corpo.
- Caso esteja de óculos, retire-os.
- Não coloque nenhum objeto na boca da pessoa nem tente segurar sua língua.
- Se a pessoa estiver com roupas apertadas, cintos ou gravatas, procure desapertá-los para evitar traumas.
- Não tente restringir os movimentos da pessoa em convulsão.
- Se a crise durar mais de cinco minutos, ligue para o SAMU (192) para levar a pessoa para um hospital o mais rápido possível.
- Tente achar alguma identificação (principalmente se há algum cartão identificando que a pessoa apresenta epilepsia).

- Quando a crise passar, coloque a pessoa de lado para que não aspire suas secreções.

(Fonte: <https://hospitalsiriolibanes.org.br/sua-saude/Paginas/epilepsia-tratamento-conheca-sinais-doenca.aspx>)

2. Vídeo do Dr. Drauzio Varella

<https://youtu.be/QRmThda7sQ0>

3. Famosos que tem/tiveram epilepsia

Fonte: Wikipedia e <http://enciclopediaaepilepsia.blogspot.com/2009/09/em-contrucao.html>

Esta lista inclui algumas celebridades que, por sua biografia, supõe-se que tenham sofrido de epilepsia.

- **Alexandre o Grande**, rei macedônico
- **Alfred Nobel**, criador do prêmio Nobel. Há evidências de que sofreu de epilepsia principalmente na infância.
- **Caio Júlio César**, estadista romano
- **Fiódor Dostoievski**, escritor russo. Ele começou a ter as crises aos 25 anos de idade. Os ataques se prolongaram até a sua morte aos 60 anos. Nestes 35 anos, o escritor teve cerca de 400 crises convulsivas, que eram seguidas de confusão mental, depressão e distúrbios temporários de fala e memória. “sim, eu tenho a doença das quedas, a qual não é vergonha para ninguém. E a doença das quedas não impede a vida”.

- **Gustave Flaubert**, escritor francês, autor de Madame Bovary. A doença se manifestou aos 22 anos de idade, com crises parciais simples, (com sintomas visuais de curta duração) e depois com crises complexas. Ele também apresentava os sintomas emocionais, como terror, pânico, alucinações, pensamentos forçados e fuga de idéias.
- **Machado de Assis**, escritor brasileiro
- **Margaux Hemingway**, atriz americana (1955 - 1996)
- **Napoleão Bonaparte**, imperador francês. “Gemia e babava, tinha uma espécie de convulsão que cessava ao cabo de um quarto de hora...” (testemunho de Talleyrand, ano de 1805, um dos que atestam que o imperador sofria, desde jovem, de epilepsia)
- **D. Pedro I**, imperador do Brasil. Segundo os historiadores, ele sofria de epilepsia herdada do lado materno de sua família e antes dos 18 anos já tinha sofrido seis crises.
- **Sócrates**, filósofo
- **Van Gogh**, pintor holandês. Em uma dessas cartas, quando estava internado em Sait-Remy, ele escreveu: “as alucinações insuportáveis desapareceram, estando agora reduzidas a um pesadelo simples, eu penso que em conseqüência do uso que venho fazendo do brometo de potássio”, o primeiro medicamento usado para combater crises epilépticas.
- **Lenin**, revolucionário russo (1870-1924)
- **Eric Clapton**, guitarrista
- **Prince**, cantor

4. Epilepsia em animais

https://pt.wikipedia.org/wiki/Epilepsia_em_animais

<https://www.youtube.com/watch?v=-ACLUN-JCts>

Sites recomendados

Liga Brasileira de Epilepsia

<http://epilepsia.org.br/o-que-e-epilepsia/>

Associação Brasileira de Epilepsia

<https://www.epilepsiabrasil.org.br/duvidas-frequentes>

5. Poema – “O tempo” - Mario Quintana

O Tempo

A vida é o dever que nós trouxemos para fazer em casa.

Quando se vê, já são seis horas!

Quando se vê, já é sexta-feira!

Quando se vê, já é natal...

Quando se vê, já terminou o ano...

Quando se vê perdemos o amor da nossa vida.

Quando se vê passaram 50 anos!

Agora é tarde demais para ser reprovado...

Se me fosse dado um dia, outra oportunidade, eu nem olhava o relógio.

Seguiria sempre em frente e iria jogando pelo caminho a casca dourada

e inútil das horas...

Nome sugerido

“Rap da Epi”

Ramo

Escoteiro, Sênior, Pioneiro

Objetivos

- Despertar o interesse por conhecer a doença denominada epilepsia.
- Saber o que é epilepsia, o que pode ser feito numa crise epiléptica/convulsão
- Discutir os estigmas e possíveis preconceitos e o que o grupo escoteiro pode fazer

Material

- Caixa de som ou computador que possa reproduzir música youtube;
- Cópias da letra da música (“Rap da Epi”)
- Folhetos para o chefe dos mitos e verdades e como proceder numa crise epiléptica;
- Caixa de papelão
- Folhas A4, Canetas hidrográficas

Descrição da atividade – aproximadamente 40 a 60 minutos

1. Ler o texto mitos e verdades e, se possível entregar o folheto de como proceder numa crise epiléptica (convulsão);

2. Reproduzir o “rap da epi” (disponível no youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=-2zb02L3wbA>)e solicitar que os jovens prestem muito atenção na letra;

3. Dividir em duas equipes. A equipe que acertar mais afirmativas vence.

4. Tentar que os jovens identifiquem as seguintes informações da música e do folheto;

5. O chefe lê a afirmação e um dos membros de cada equipe corre até um determinado ponto, bate na caixa de papelão e fala a resposta.

- a) Em que órgão (parte) do corpo causa a epilepsia? Resposta correta: cérebro
- b) Quem tem epilepsia? Resposta correta: qualquer ser vivo que tenha cérebro
- c) Epilepsia é contagiosa? Resposta: epilepsia não é contagiosa
- d) A pessoa que tem epilepsia pode ter uma vida normal? Resposta: sim, pode ter uma vida normal.
- e) A saliva produzida durante uma convulsão pode transmitir a doença? Resposta: não, a saliva não transmite a doença.
- f) Durante uma convulsão, é necessário segurar a língua e os braços da pessoa? Resposta correta: não é necessário. Não se deve segurar. O ideal é colocar o paciente em local confortável e deixá-lo de lado.
- g) Todas as pessoas que têm epilepsia têm problemas intelectuais? Resposta: não. A maioria tem inteligência normal.

6. Após a discussão, pedir aos jovens que escrevam no modelo anexo, frases sobre o que entenderam do vídeo e da reflexão e sobre o Purple Day e a epilepsia.

Discussão/Reflexão que pode ser feita posterior a esta atividade:

O que nós (do movimento escoteiro) podemos fazer para ajudar as pessoas com epilepsia e/ou outras doenças? Possíveis respostas:

- ajudar um indivíduo caso apresente uma crise (vide folheto como atender uma crise epiléptica);
- ensinar outras pessoas (como membros de grupo escoteiro) como proceder durante uma crise epiléptica (convulsão);
- ajudar a divulgar sobre epilepsia e/ou qualquer outra doença (como tratar, desmistificar, evitar preconceito) na sua comunidade. Ex. autismo, diabetes, câncer.
- se tiver algum evento na cidade (caminhada ou encontro) estimular o grupo e os jovens a participar Ramo

Material Suplementar

- <http://epilepsia.org.br/mitos-e-verdades-de-epilepsia/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=-2zb02L3wbA>

Letra da música: "Rap da epi"

RAP DA EPI

Música sobre epilepsia visando acabar com o estigma e o preconceito que cercam a doença.

Projeto da ABE (Associação Brasileira de Epilepsia)

Cantor: Robert MC

- <https://youtu.be/-2zb02L3wbA>

Falar de epilepsia é falar de mudanças. Não se pode mudar o mundo sem mudar as pessoas. Mude sua mente!

Refrão

O cérebro controla a gente e ninguém nunca sabe o que pode acontecer
 Mas a esperança tá na frente
 Se tem alguém sofrendo vamos socorrer
 Às vezes quem sofre sente
 Que tem algo de errado e que não é normal
 Mas vendo gente decente
 Recebe ajuda e vê que todo mundo é igual
 Esse órgão na cabeça é uma peça muito rara
 Nos faz respirar, dançar, pensar e nunca pára
 Mas de vez e quando ele não pode dar uns curtos

Que causam agito, tumultos, e muitos sustos
Mas todo esse caos se mostra sem nenhum sentido
O cara desmaia e acorda sem nenhum amigo
Para lhe falar: relaxa mano, isso acontece!
Sepá se vai num médico e isso aí desaparece
A epilepsia não é algo tranquilo
Quem tem, sabe bem, que não pode dar vacilo
Tomar medicamentos na hora certa
Evitar disparadores pois, se não, a crise aperta

Refrão

O que essa gente enfrenta, irmão, não é moleza
São fortes, são guerreiros, são heróis por natureza
Mas tem uma coisa que é difícil de aguentar
Preconceito e intolerância tão aí para atazanar
Agora camarada vou falar essa pra tu
Crise epiléptica não é coisa de Exú
Não é contagioso e nunca, nunca por maldade
Pare com fantasia e encare a realidade
Cachorro, papagaio, todo mundo pode ter
Ninguém se abstém, das imposições do além
Basta cérebro para ter uma convulsão
Assim como o amor só requer um coração

Refrão

Nas sombras permaneceu
Por milhares de ano, a epilepsia se escondeu
Quem diria que um dia tivesse essa gritaria
Essa luta sofrida para tirá-la do breu
Acabar com a escuridão por meio de um clarão
Que haja luz! Pela a atitude do cidadão
Que todos sejam aceitos pela maneira que são
Tenho certeza que assim quis, Machado de Assis
Portanto pessoal, ninguém quer ser diferente
Mas escolhemos sim, ser ou não ser, gente
Ser gente é amar, compreender e ajudar
Gritar e acreditar que todos têm o seu lugar



O **CQWS – CQ World Scout Contest** nasceu em 2002 com o objetivo de deixar o JOTA exclusivamente uma atividade de confraternização. É uma competição de radioamadores (do Movimento Escoteiro ou não) organizada pelos Escoteiros do Brasil.

Local

Descentralizado, por distrito ou por unidade escoteira local.

Público alvo

- Lobinhos e lobinhas, escoteiros e escoteiras, sêniores e guias, pioneiros e pioneiras para a atividade Radioescuta no CQWS-HF;
- Jovens e adultos habilitados no serviço de radioamador através de suas estações e/ou agremiações (Unidade Escoteira Local, Labre, Grêmios).

Investimento do participante

Nenhum investimento no nível nacional, mas podendo haver conforme a organização local (respeitando os devidos protocolos).

Autorizações

Atividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser feitos com Autorizações de Pais e da diretoria da UEL. Sempre com enfoque na Proteção Infanto-Juvenil.

Certificados

- As Unidades Escoteiras Locais que participarem da ATIVIDADE receberão Certificados de Participação através do PAXTU, enquanto jovens e adultos registrados receberão certificados

individuais, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente. A atividade deve ser lançada em Atividades fora de sede com o tipo: CQWS HF;

- Para os participantes radioamadores (jovens e adultos) será necessário envio do relatório conforme regulamento e a Equipe Nacional de Radioescotismo providenciará os certificados.

Importante

- Outras informações, atualizações e boletins da atividade serão publicadas em nosso PADLET (<https://padlet.com/radioescotismobr/ANR>), na coluna CQWS-HF. Utilize também o PADLET como um espaço para dúvidas e sugestões;
- Usar as Hashtags: @cqws-hf @radioescotismobr para divulgação nas mídias sociais, sempre marcando o perfil dos Escoteiros do Brasil.

Objetivo

O **CQWS – CQ World Scout Contest** é uma atividade anual, promovida pela Equipe Nacional de Radioescotismo dos Escoteiros do Brasil, que tem como objetivo principal desenvolver a boa prática operacional, com enfoque na comunicação intergrupos e/ou interpessoal.

Data e duração

O CQWS é realizado no 2º final de semana cheio do mês de abril, com duração de 24 horas, das 16h00 UTC do sábado, até 16h00 UTC do domingo. O Horário Legal Brasileiro (HLB) é o de Brasília e corresponde a Horário UTC – 3h.

Quando

10 e 11 de abril de 2021.

Modos, bandas e assistências

Os contatos podem ser efetuados em Fonia (SSB) e Telegrafia (CW), nas bandas de 80, 40, 20, 15 e 10 metros. É OBRIGATÓRIO o uso da ÉTICA OPERACIONAL e que sejam respeitados os segmentos usuais das bandas para cada modo de operação (Band Plan). Embora seja permitido o uso de Clusters, NÃO É PERMITIDO o uso de Self-Spots.

Categorias

As estações podem participar em uma das seguintes categorias:

- **Operador Único, Banda Única (SO-SB):** Um operador realiza todos os trabalhos de operação e registros em uma das bandas;
- **Operador Único, Todas as Bandas (SO-AB):** Um operador realiza todos os trabalhos de operação e registros em mais de uma banda;
- **Baixa Potência, (QRP):** Estações com potência média de saída menor ou igual a 5 W RMS;
- **Novato, (ROOKIE):** Operadores licenciados há menos de 3 (três) anos da data do conteste e que nunca participaram do CQWS;
- **Multioperador, Todas as Bandas (MO-AB):** Mais de um operador realiza os trabalhos de operação e registro (de acordo com a regulamentação em vigor e considerando o distanciamento social), utilizando apenas um indicativo de chamada. É permitida a transmissão de sinais simultâneos em bandas diferentes, desde que os transmissores não estejam a

mais de 100 metros de distância entre si. A operação é limitada às faixas de frequências e potência atribuídas à Classe do operador.

Troca de mensagens (Exchange)

Cada estação participante deverá transmitir e receber o RS(T) seguido de uma das seguintes siglas:

- **WS:** Estações da Organização Mundial do Movimento Escoteiro (HB9S, 9M4WSB, Gilwell Park, Brownsea Island e WJJT);
- **CE:** Estações Escoteiras em geral, de Grupos, Regiões, Distritos, Escoteiras, Associações Escoteiras da WOSM;
- **CH:** LABREs, Estações de Grêmios, Clubes ou Associações Nacionais ou Regionais de Radioamadores;
- **RE:** Estações de Radioamadores Escoteiros;
- **RA:** Estações de Radioamadores.

Registro dos contatos (LOG)

- Deverão ser registradas nos logs as seguintes informações para cada contato: INDICATIVO DE CHAMADA, DATA, UTC, FREQUÊNCIA, RS(T) e SIGLA;
- Os LOGs deverão ser enviados eletronicamente em até 7 dias após o término do conteste, em formato Cabrillo 3.0.
- Deverá ser preenchido um pequeno relatório de participação para encaminhamento do LOG;
- O sistema de recebimento do LOG executará uma verificação, podendo apontar erros e orientar para correção e reenvio;
- No mesmo site podem ser obtidos para download e instalação os módulos CQWS_HF.udc e CQWS.sec para uso no N1MM+.

Pontuação

Os pontos atribuídos para cada estação trabalhada serão de acordo com a SIGLA recebida:

- WS: 50 pontos;
- CE: 25 pontos;
- CH: 15 pontos;
- RE: 10 pontos;
- RA: 5 pontos

Validade

- Serão considerados válidos apenas os contatos registrados nos LOGs de ambas as estações;
- Somente serão válidos contatos com uma estação na mesma banda se efetuados em modos diferentes;
- Somente serão considerados para pontuação os indicativos de chamada que forem registrados por pelo menos 3 estações participantes.

Multiplicadores

Serão considerados multiplicadores:

- Todos os prefixos* diferentes trabalhados uma vez em cada banda e
- Todos as diferentes Entidades DXCC** trabalhados uma vez, independente da banda.

A pontuação em cada banda será dada pela soma dos CONTATOS multiplicada pela soma dos MULTIPLICADORES.

*Prefixo é a combinação de letras e algarismos que formam a primeira parte do indicativo de chamada (PY2, 6W1, JA3, por exemplo. Qualquer diferença na sequência das letras ou números torna o prefixo diferente.

**Entidades DXCC não são os países em si, mas territórios que são considerados independentes, por exemplo PY0FAA é uma entidade (Fernando de Noronha) e PY7ABC (apesar de ser no mesmo país e estado, Pernambuco) é outra entidade (Brasil). Atualmente são 340 Entidades DXCC.

Resultados

- Os resultados preliminares serão publicados em até 30 dias após o término do conteste;
- Os resultados finais serão publicados em até 3 dias após a publicação dos resultados preliminares;
- O período entre as duas publicações poderá ser usado para pedidos de revisão na pontuação e na classificação;
- Os Escoteiros do Brasil, por meio do Comitê Organizador do CQWS, expedirão os seguintes diplomas e distinções, não cumulativos:
 - Diplomas especiais para os três primeiros colocados em cada categoria;
 - Diploma de participação a todas as estações que enviarem seus LOGs; e
 - Diplomas de participação para todos os operadores listados no relatório das estações Multioperador.
- Todos os Diplomas serão enviados por e-mail.

Declaração

Ao enviar seus LOGs de participação para o CQWS o operador concorda que:

- Leu, entendeu e concordou com as regras do concurso;
- Participou de acordo com essas regras e com a Legislação do Serviço Radioamador de seu país;
- As informações contidas no LOG foram feitas de acordo com o Regulamento do CQWS-HF e utilizando o formato de LOG fornecido pelo Comitê Organizador. Só assim o Comitê Organizador do CQWS poderá se responsabilizar pela apuração dos pontos e pela classificação da estação
- Os registros efetuados em seus LOGs podem ser publicados;
- As decisões do Comitê Organizador do CQWS serão soberanas.

Paralelo ao concurso/conteste, temos duas atividades. Uma para adultos – iniciativa de formação no Campo Escola Virtual, e outra para Jovens que é uma atividade de Radioescuta. Veja abaixo uma explicação de ambos.

1 - CURSO: CONFIGURANDO O N1MM+ PARA O CQWS-HF

Este curso é voltado para radioamadores que desejam adquirir ou aperfeiçoar técnicas e conhecimentos para participação em concursos (contestes), neste caso o CQWS-HF dos Escoteiros do Brasil. Pode também ser acompanhado pelos entusiastas que ainda não possuem licença (isso é uma questão de tempo!)



Principais conteúdos

- Participação em Contestes
- Utilização do Software N1MM+ para registro de LOG
- Exemplos práticos em vídeos
- Terminologia (Glossário)
- Dicas e Técnicas operacionais.

Requisitos

- Noções de operação de equipamentos transceptores,
- Conhecimentos básicos de informática,
- Computador pessoal (O software N1MM+ não funciona em celular)

Acompanhe nas mídias sociais do Radioescotismo e no Campo Escola Virtual o lançamento do curso.

2 - RADIOESCUTA NO CQWS-HF



Informações

- **Duração:** até 24 horas
- **Custo:** sem custo
- **Local:** Interno
- **Participantes:** radioamadores, família, adultos e jovens
- **Ramo:** lobinho, escoteiro, sênior, pioneiro

Materiais

- Celular ou câmera para as fotos ou vídeos;
- Computador com internet;
- Folha para anotar os contatos e outras informações (modelo em anexo);

Objetivo

A atividade tem como objetivo principal desenvolver conhecimentos e habilidades para a conquista da Especialidade de Radioescuta e promover a atividade CQWS.

Antes de começar

Prepare o material descrito acima. Confira se os seus dispositivos estão com bateria carregada e memória livre.

A atividade

Radioescuta é o indivíduo que faz uso de tecnologias para “escutar” a comunicação de radioamadores, ou de televisão ou rádios. A fim de comprovar a “escuta” este indivíduo encaminha um relatório reportando dados da transmissão. Rádios, TVs e Radioamadores costumam responder a estes relatórios com um cartão. Para as Rádios, TVs e Radioamadores é interessante receber esta reportagem pois demonstra o alcance de suas transmissões.

O CQWS – CQ World Scout Contest é uma atividade anual, promovida pela Equipe Nacional de Radioescotismo dos Escoteiros do Brasil, que tem por objetivo principal desenvolver a boa prática operacional do Radioamadorismo entre os membros do Movimento Escoteiro e Radioamadores experientes de todo o mundo, como acontece com a maioria dos contestes internacionais.

O CQWS será nos dias 10 e 11 de abril de 2021, com duração de 24 horas, das 13h00 do sábado, até 13h00, horário de Brasília.

A radioescuta é facilitada neste final de semana pois muitos radioamadores estarão ativos participando do concurso.

Mesmo sem um rádio de comunicação é possível escutar o que os radioamadores estão conversando.

SDR é um sistema que permite através do computador escutar as ondas sonoras. Sugerimos o WebSDR Pardinho-SP Brazil (GG56TV) encontrado em <http://www.appr.org.br:8901/>.

A tela apresentada em seguida é a principal:



Onde tem VFO Freq é onde colocamos a frequência que queremos ouvir. No CQWS as estações estarão em várias frequências. Alguns exemplos são: 28390, 14290, 3690, etc.

Atente também para a cachoeira. Onde tem as linhas sendo formadas no fundo azul mostra movimento. Posicione a escuta aí.

Importante: para escutar é necessário clicar em AUDIO ON na parte superior da cascata.

Identifique na tela abaixo os pontos comentados anteriormente.



O que posso fazer durante o CQWS

1. Faça visitas virtuais ou presenciais (de acordo com a regulamentação em vigor e considerando o distanciamento social) a estações de radioamador e/ou de rádio e televisão;
2. Faça um vídeo e poste nas redes sociais demonstrando o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor. O Jovem pode utilizar uma estação de radioamador construído com sucata, identificando os principais itens. Marque os perfis dos Escoteiros do Brasil e use a hashtag **#radioescotismobr #radioescutanocqws-hf**;
3. Ao escutar um contato entre radioamadores, é possível encaminhar aos radioamadores um relatório do contato. Com isto muitos radioamadores

agradecem o relatório com um cartão QSL. Este cartão pode fazer parte de uma coleção que no futuro pode ajudar a conquistar o item 4 da especialidade de radioescuta. No site qrz.com, há os dados de contato de radioamadores que se cadastram. **IMPORTANTE:** Jovem deve pedir a um adulto entrar em contato com o radioamador adulto;

4. Anote os indicativos e busque identificar as estações, especialmente as estrangeiras; e
5. Busque identificar o Código Q, as letras do Código Fonético Internacional e CW.

Relatório

Estará disponibilizado no PADLET (<https://padlet.com/radioescotismobr/ANR>), na coluna CQWS-HF um link para um formulário no google forms. A partir do dia 10 de abril de 2021 até o dia 18 de abril, o formulário aceitará postagens. Os interessados poderão preencher sobre suas atividades de radioescuta e a Equipe Nacional de Radioescotismo emitirá um **MAPA DE AVALIAÇÃO - Especialidade de RADIOESCUTA - Ramo de Conhecimento SERVIÇOS.**

Este MAPA DE AVALIAÇÃO poderá ser utilizado pelo jovem para após apresentação aos Escotistas da seção ser reconhecido em algum nível da Especialidade de RADIOESCUTA.

Materiais de apoio

- Representação do Código Morse;
- Modelo para anotar os contatos e outras informações;
- Código Fonético internacional;
- Código Q.

1. Representação do Código Morse

A	..	J	S	...	2
B	K	---	T	-	3
C	L	U	..	4
D	---	M	--	V	5
E	.	N	--	W	---	6
F	O	---	X	7
G	---	P	Y	8
H	Q	Z	9
I	..	R	---	1	0

O Código Morse é um sistema de representação de letras, algarismos e sinais de pontuação através de um sinal codificado enviado de modo intermitente através de SONS Longos e Curtos. Foi desenvolvido por Samuel Morse em 1835, criador do telégrafo elétrico, dispositivo que utiliza correntes elétricas para controlar eletroímãs que atuam na emissão e na recepção de sinais. Uma mensagem codificada em Morse pode ser transmitida de várias maneiras em pulsos (ou tons) curtos e longos. Ao visualizar um ponto, diga ou pense “Di”. Da mesma forma, ao visualizar um traço, não diga ou pense “traço”, mas pense ou diga em voz alta “daá”.

Por exemplo, uma dica para a letra L : vem cá Lili: Di daá Di Di

OU então a letra F: diga “esse é o éfe” : Di Di daá Di

Crie suas próprias frases e divirta-se até com sons das buzinas que ouvir na rua. Antes de se preocupar com transmitir é mais importante começar a lidar com o código morse apenas ouvindo.

2. Modelo para anotar os contatos e outras informações

QRG FREQUÊNCIA	INDICATIVO	NOME DO OPERADOR	DATA	HORA UTC	ESTADO/PAÍS

Na transmissão foi identificado o uso de Código Q? Se sim descreva abaixo:

Código Q	Significado

Na transmissão foi identificado o uso do Código Fonético? Se sim descreva abaixo:

Código Fonético	Significado

Na transmissão foi identificado o uso do Código Morse? Se sim descreva abaixo:

Código Morse	Significado

OBS: use a palavra “di” para um som curto e “dah” para um som longo

3. Código Fonético internacional

RECONHECIDO PELA ANATEL (ARTIGO 43 DA RESOLUÇÃO Nº 449, DE 17 DE NOVEMBRO DE 2006)

Quando se comunicando em fonia (utilizando o microfone) e há dificuldade de compreensão ou para distinguir perfeitamente as letras que se está dizendo (indicativos de chamada, nomes, endereços etc) deverão ser usadas as codificações internacionais, que também são utilizadas por militares, aeronaves e embarcações. Normalmente se pronuncia as palavras correspondentes às letras em inglês:

LETRA	CODIFICAÇÃO
A	ALFA
B	BRAVO
C	CHARLIE
D	DELTA
E	ECHO
F	FOXTROT
G	GOLF
H	HOTEL
I	INDIA
J	JULIET
K	KILO
L	LIMA
M	MIKE
N	NOVEMBER
O	OSCAR
P	PAPA
Q	QUEBEC
R	ROMEO
S	SIERRA
T	TANGO
U	UNIFORM
V	VICTOR
W	WHISKEY
X	X-RAY
Y	YANKEE
Z	ZULU

Embora não previstas na Legislação Brasileira, são comuns as utilizações, no Brasil, das codificações abaixo:

LETRA	TERMOS GEOGRÁFICOS	TERMOS DE RÁDIO
A	AMÉRICA	ANTENA
B	BRASIL	BATERIA
C	CANADÁ	CONDENSADOR
D	DINAMARCA	DETETOR
E	EUROPA	ESTÁTICO
F	FRANÇA	FILAMENTO
G	GUATEMALA	GRADE
H	HOLANDA	HORA
I	ITÁLIA	INTENSIDADE
J	JAPÃO	JUSTIÇA
K	KÊNIA	KILOWATT
L	LONDRES	LÂMPADA
M	MÉXICO	MANIPULADOR
N	NORUEGA	NEGATIVO
O	OCEANIA	ONDA
P	PORTUGAL	PLACA
Q	QUÊNIA	QUADRO
R	ROMA	RÁDIO
S	SANTIAGO	SINTONIA
T	TORONTO	TERRA
U	URUGUAI	UNIDADE

V	VENEZUELA	VÁLVULA
W	WASHINGTON	WATT
X	XINGU	XADREZ
Y	YUCATAN	YUCATÃ
Z	ZANZIBAR	ZERO

Para codificar **algarismos em português (ou inglês)**, deverá ser usada a tabela:

N.º ou SINAL	CODIFICAÇÃO
0	ZERO ou Negativo (Zero)
1	UM ou Primeiro (One)
2	DOIS ou Segundo (Two)
3	TRÊS ou Terceiro (Three)
4	QUATRO ou Quarto (Four)
5	CINCO ou Quinto (Five)
6	SEIS ou Sexto (Six)
7	SETE ou Sétimo (Seven)
8	OITO ou Oitavo (Eight)
9	NOVE ou Nono (Nine)

4. Código Q

O Código Q é reconhecido internacionalmente em todos os serviços de telecomunicações. É composto por uma série de três letras, sempre iniciando pela letra Q, com combinações contidas de **QAA até QUZ**.

As séries de **QAA a QNZ** são reservadas para o **serviço aeronáutico** e as séries de **QOA a QQZ** reservadas ao **serviço marítimo**.

Os radioamadores utilizam somente as séries de QRA a QUZ.

As séries do código Q podem ser usadas para perguntar, responder, afirmar ou negar. Quando seguidas de interrogação se referem a perguntas. Se não houver interrogação são afirmações ou respostas. Preferencialmente devem ser usadas em sinais telegráficos, pelo fato de abreviarem as perguntas e as respostas, uma vez que dispensam a construção de longas frases e o conhecimento amplo de outro idioma.

Conversando ao microfone (fonia) o uso somente é necessário quando as estações têm limitações de tempo, de audição suficiente ou dificuldades com compreensão devido a diferença de idiomas.

É desnecessária a utilização excessiva de códigos quando se tem condições favoráveis de audição e se conversa no mesmo idioma.

Significados das séries mais utilizadas do Código Q pelos radioamadores:

- QRA = Qual é o indicativo de chamada de sua estação? Ou O indicativo de chamada de minha estação é...
- QRG = Qual é a minha frequência exata? Ou Sua frequência exata é...
- QRL = Você está ocupado? Ou Estou ocupado. Favor não interferir.
- QRM = Está sendo interferido? Ou Sofro interferência.
- QRN = Está sendo perturbado por estática? Ou Estou sendo perturbado por estática.
- QRO = Devo aumentar a potência do transmissor? Ou Aumente a potência do transmissor.
- QRP = Devo diminuir a potência do transmissor? Ou Diminua a potência do transmissor.
- QRQ = Devo transmitir mais depressa? Ou Transmita mais depressa (... palavras por minuto).
- QRS = Devo transmitir mais devagar? Ou Transmita mais devagar (... palavras por minuto)
- QRT = Devo cessar a transmissão? Ou Cesse a transmissão.
- QRU = Tem algo para mim? Ou Não tenho nada para você.
- QRV = Está preparado? Ou Estou preparado.
- QRX = Quando me chamará novamente? Ou Eu o chamarei novamente às ... horas.
- QRZ = Quem está me chamando? Ou Você está sendo chamado por ...
- QSL = Pode acusar recebimento? Ou Acuso recebimento.
- QSO = Pode comunicar-se diretamente com ...? ou posso comunicar-me diretamente com
- QSP = Quer retransmitir para...? Ou Vou retransmitir para ...
- QSY = Devo transmitir em outra frequência? Ou Transmita em outra frequência.
- QTC = Tem alguma mensagem para transmitir? Ou Tenho ... mensagem(ns) para você.
- QTH = Qual é sua posição (ou localização)? Ou Minha posição (ou localização) é ...
- QTR = Qual é a hora



Esta é a proposta do Grande Jogo Aéreo de 2021 - **Eles estão entre nós!** Mas será que estão mesmo, ou não?

Apresentamos 3 propostas de atividades para os ramos lobinho a sênior e uma proposta para o ramo pioneiro, assim a sua equipe pode se divertir pensando nessa pergunta que seus pais provavelmente, na infância deles, se faziam ao assistirem Arquivos X, MIB, Independence Day, e outros filmes e séries do tempo deles. Será que vocês vão conseguir se divertirem ou até mesmo chegarem a uma conclusão? Eles estão ou não entre nós?

Neste Grande Jogo Aéreo, as alcateias, patrulhas e clãs terão a oportunidade de vivenciar, um pouquinho, brincadeiras, tarefas e desafios de ficção científica, despertando suas competências artísticas e filosóficas sobre uma pergunta ainda sem resposta: estamos sozinhos no universo? E aqui na Terra?

Ah, como é de se esperar neste ano de 2021, temos atividades possíveis de serem desenvolvidas individualmente ou por equipes, de forma remota ou presencial, ok? E não esqueçam de postar tudo com a nossa hashtag **#gja2021**

Quando

A partir de 28 de Abril, dia do Escoteiro do Ar

Quem organiza?

A atividade pode ser organizada em nível local, distrital ou regional. É interessante que as equipes, dos 4 ramos, de diversas Unidades Escoteiras Locais possam se encontrar, mesmo que virtualmente, para

confraternizar com essas tarefas. Mas mesmo uma única equipe, que tenha interesse, pode participar do Grande Jogo Aéreo como uma atividade de patrulha. Basta selecionar um desafio, e pedir autorização para sua Unidade Escoteira Local.

Quem participa?

Podem participar do Grande Jogo Aéreo os Lobinhos, Escoteiros, Sêniores e Pioneiros de todas as Unidades Escoteiras Locais, independentemente de sua modalidade.

Forma de participação?

A atividade não é competitiva. Cada equipe (matilha, patrulha ou clã) buscará a participação das atividades propostas que mais desejarem. A vitória será a superação dos obstáculos de cada atividade proposta e o desenvolvimento de novas competências pelos jovens. Apesar das fichas apresentarem sugestões dos ramos a que elas mais se adequam, não há problemas em uma tarefa ser executada por uma equipe de outro ramo, que tenha demonstrado interesse em executar essa tarefa, cabendo aos escotistas dosarem as expectativas e auxiliarem na execução delas, sempre que necessário.

Relatórios?

Ao longo da atividade, ou mesmo após ela, é interessante compartilhar nas redes sociais as conquistas de cada tarefa do Grande Jogo. Finalizada a atividade, em até 20 dias cada Unidade Escoteira Local deverá fazer um breve relatório da atividade no Paxtu, com algumas imagens selecionadas do evento. Além disso, pedimos para usar a hashtag **#gja2021** nos posts em redes sociais e não esqueçam de deixar eles públicos, para que possamos visualizar as atividades.

Distintivos?

Cada unidade escoteira local poderá comprar os distintivos dos participantes conforme orientação contida no site dos Escoteiros do Brasil.

RAMO LOBINHO

TAREFA L1: NÓS ESTAMOS ENTRE ELES!

Competências desenvolvidas

1ª Fase

- Demonstra interesse por aprender e por conhecer e manipular novos objetos;
- Demonstra contínuo progresso em suas habilidades manuais;

2ª Fase

- Desenvolve capacidade para pesquisar, interrogar e descobrir as causas dos fenômenos que observa e soluções para pequenos problemas.

Material Necessário

- 1 ovo;
- Tesoura sem ponta;
- Cola ou fita adesiva;
- Caneta para colorir;
- Corda ou barbante;
- Sacola de supermercado.

Para que nosso astronauta pouse com segurança em Marte. Pode ser uma caixa pequena com papelão, ou outros materiais.

Descrição da atividade

Perseverance (Perseverança em português) é um robô estilo rover criado pela NASA para explorar Marte. Sua partida da terra se deu no dia 30/07/2020 como parte da missão MARS 20 para tentar desvendar um grande mistério: será que existe ou existiu vida no planeta vermelho?

A parte mais delicada desta missão foi a de conseguir pousar com sucesso na superfície do planeta. Para isto, os engenheiros da NASA criaram uma cápsula acoplada a um paraquedas. Vamos agora recriar este procedimento, para enviarmos a nossa cápsula escoteira para Marte. O ovo será nosso astronauta. Pinte ele da forma mais criativa possível. Após nosso astronauta estar pronto, vamos criar nossa cápsula de sobrevivência. Você poderá criar uma caixa pequena, mas tente fazer com que ela se pareça com a cápsula que está na foto.

Para que o pouso seja bem sucedido, devemos criar um paraquedas bem grande, e amarrá-lo à nossa cápsula. Não esqueça que você estará em Marte, para isto precisará de um traje espacial adequado para testar a cápsula. Utilize papel alumínio ou o material que você tiver em casa para a criação deste traje.

Chegou a hora de testar nosso equipamento. Com a ajuda de um adulto responsável, lance sua cápsula da maior altura possível, para que o paraquedas abra e nosso companheiro espacial pouse com segurança. Grave um vídeo, tire fotos legais e peça para sua família postar nas redes sociais utilizando a hashtag **#gja2021**

TAREFA L2: AGROGLIFOS E GEÓGLIFOS

Competências desenvolvidas

1ª Fase:

- Se expressa artisticamente por meio de diferentes linguagens: música, dança, dramatização e artes visuais;

2ª Fase:

- Desenvolve capacidade para pesquisar, interrogar e descobrir as causas dos fenômenos que observa e soluções para pequenos problemas.

Material

- Farinha de trigo ou milho,
- Papel
- Lápis de cor
- peças de lego ou brinquedos pequenos (blocos, carrinhos etc.)
- Um celular ou computador para ter acesso ao google Maps ou Google Earth

Descrição da atividade

Resumo histórico

Você e/ou seus pais alguma vez já devem ter ouvido falar ou visto alguma reportagem sobre os estranhos e gigantescos círculos que surgem sem explicação em plantações e áreas planas, em diversas partes do mundo. Da mesma forma inexplicável surgiram os Geóglifos, desenhos gigantescos de diversos formatos encontrados em desertos e montanhas, estes só podem ser vistos durante um voo sobre o local, não sendo possível identificar a figura no nível do solo.

Conforme descrito na Wikipédia, os círculos nas plantações, também chamados de agrolifos, são formações de tamanho considerável criadas por meio do achatamento de uma cultura, como cereais, colza, cana e capim. Estas marcas em plantações normalmente são complexas e nem sempre apresentam forma circular. Apesar de muitos estudiosos alegarem causas naturais misteriosas ou origem alienígena como explicação para o fenômeno, o consenso científico é de que quase todos os casos são feitos pelo homem, com poucas exceções possivelmente formadas por fenômenos naturais ou meteorológicos.

O conceito de círculos nas plantações surgiu no final da década de 1970 por conta de trotes feitos por Doug Bower e Dave Chorley. Eles disseram que foram inspirados pelo caso de Tully, Queensland, Austrália, onde um fazendeiro encontrou um círculo achatado de juncos no pântano, depois de observar um OVNI, o que posteriormente foi explicado, que, na verdade, isso foi causado por um redemoinho.

Já o Geóglifo é uma grande figura feita no chão (geralmente com mais de quatro metros de extensão), em morros ou regiões planas. Sua construção pode se dar pela disposição organizada de sedimentos (como pedras, cascalho ou terra), criando um desenho em relevo positivo, ou pela retirada de sedimentos superficiais de modo a expor uma rocha subjacente, criando um relevo negativo. Em ambos os casos a formação da imagem se dá pelo fato de que a região trabalhada se destacará do solo natural do local, formando o desenho.

Tarefa

A tarefa dos nossos lobinhos será recriar em uma superfície plana (onde ele espalhará farinha) um dos muitos agrolifos, encontrados pelo mundo, ou em algum lugar da casa criar um geóglifo. É importante que seu Agrolifo ou Geóglifo seja o mais parecido possível com o da foto escolhida em sua pesquisa. Peça ajuda para fotografá-los de um lugar mais alto, assim teremos a mesma impressão das fotos aéreas.

2º OPÇÃO (caso sua mãe não deixe você mexer na farinha)

Recrie um Agrolifo ou Géoglifo através de um desenho no papel, seguindo os mesmos critérios já explicados acima.

Observação importante

Através de sua pesquisa você irá encontrar além de fotos, muitos vídeos e reportagens interessantes sobre o assunto. Assista e comente com sua alcateia qual foi a mais legal. Mas acima de tudo, divirtam-se! E não esqueçam de postar as suas matérias com a hashtag **#gja2021**

TAREFA L3: RASTREANDO ALIENS

Competências desenvolvidas

1ª Fase:

- Se expressa artisticamente por meio de diferentes linguagens: música, dança, dramatização e artes visuais;

2ª Fase:

- Consume alimentos que o (a) ajudem a crescer forte e sadio (a) e sabe preparar uma refeição.

Material

- Gesso
- Água
- Plástico
- Luvas de proteção

Ou

- 125 g de manteiga sem sal em temperatura ambiente
- 3/4 xícara de açúcar
- 1/2 xícara de açúcar mascavo
- 1 ovo
- 1 e 3/4 de xícara de farinha de trigo
- 1 colher (chá) de fermento em pó
- 300 g de chocolate meio amargo picado
- 1 colher (chá) de essência de baunilha
- para fazer cookie de chocolate acrescentar 1/4 xícara de chocolate em pó

Descrição da atividade

O cinema e a TV nos mostram inúmeras espécies de alienígenas e cada uma apresenta diferentes formas de andar e até mesmo diferentes pés. Nesta tarefa, os lobinhos poderão escolher uma espécie de alienígena (que não seja igual aos humanos!) de algum filme ou série e fazerem ou uma pegada desses alienígenas com moldes de gesso, ou com a ajuda dos adultos de suas casas, fazerem cookies no formato desses alienígenas.

E não esqueçam de postar as suas matérias com a hashtag **#gja2021**

Receita de Cookie

- Misture a manteiga, açúcar mascavo, açúcar, essência de baunilha (e chocolate em pó, se for fazer cookies com base de chocolate).
- Adicione o ovo batido aos poucos e misture bem.
- Acrescente a farinha aos poucos e misture bem (pode ser na mão ou na batedeira planetária)
- Por último, adicione o fermento e misture só para incorporá-lo à massa.
- Depois da massa bem misturada, adicione o chocolate picado.
- Forme os alienígenas e asse em forno preaquecido, sobre papel manteiga, por aproximadamente 15 a 20 minutos (250° C).

RAMO ESCOTEIRO**TAREFA E1: NÓS ESTAMOS ENTRE ELES!****Competências desenvolvidas**Pistas e Trilha:

- Participo com entusiasmo das atividades artísticas de minha tropa.

Rumo e Travessia:

- Manifesto meus interesses e aptidões artísticas, contribuindo com o bom ambiente nas atividades.

Material:

- 2 ovos;
- Tesoura sem ponta;

- Cola ou fita adesiva;
- Caneta para colorir;
- Corda ou barbante;
- Sacola de supermercado;
- Garrafa pet.

Descrição da atividade

Perseverance (Perseverança em português) é um robô estilo rover criado pela NASA para explorar Marte. Sua partida da terra se deu no dia 30/07/2020 como parte da missão MARS 20 para tentar desvendar um grande mistério: será que existe ou existiu vida no planeta vermelho?

A parte mais delicada desta missão foi a de conseguir pousar com sucesso na superfície do planeta. Para isto, os engenheiros da NASA criaram uma cápsula acoplada a um paraquedas. Vamos agora recriar este procedimento, para enviarmos a nossa cápsula escoteira para Marte. Vamos preparar uma cápsula para que nossos astronautas pousem em segurança no Planeta Vermelho. Escolha um nome para cada um de seus astronautas, faça seus rostos e pinte um traje espacial bem legal, para depois tirar uma foto de vocês três para recordação.

Nossa cápsula deverá ser feita com a parte superior de uma garrafa pet, amarrada a um paraquedas que você deverá confeccionar e ser segura ao ponto de não danificar nossos aventureiros. Nosso veículo espacial deverá ter um nome, estar bem estilizado e ser lançado a uma altura mínima de 5 metros.

Uma missão espacial não se faz sozinho. Porém mesmo em tempos de distanciamento social vamos deixar nossos amigos por perto. Grave um vídeo apresentando-se informando seu nome, idade, grupo escoteiro,

patrulha e o nome de seus colegas de patrulha, mandando uma mensagem de que mesmo estando em Marte, vocês estarão sempre unidos. Poste este vídeo e as fotos em suas redes sociais com a hashtag **#gja2021**

TAREFA E2: RADIODIFUSÃO

Competências desenvolvidas

Pistas e Trilha:

- Participo com entusiasmo das atividades artísticas de minha tropa.

Rumo e Travessia:

- Manifesto meus interesses e aptidões artísticas, contribuindo com o bom ambiente nas atividades.

Material

- Gravador de áudio (celular, computador, gravador de voz, etc)
- APP de dublagem (ex: MadLipz)

Descrição da atividade

Resumo histórico

Todos nós já imaginamos em alguma vez na vida a possibilidade de uma invasão alienígena da Terra.

Mas saibam que já tivemos uma, ou na verdade, uma “ilusão” gerada pelas “ondas do rádio”, quando em 1938, Orson Wells, transmitiu “ao vivo” uma invasão de Marcianos.

“Orson Welles causa pânico ao narrar invasão de marcianos no rádio”

Quando milhões de ouvintes sintonizaram a rádio CBS naquela noite de 30 de outubro de 1938, era narrada uma invasão de marcianos assassinos e impiedosos contra os Estados Unidos. De acordo com um programa da rádio, os extraterrestres haviam pousado em Chicago e St. Louis, aniquilado as forças de defesa, envenenado o ar com gás tóxico, entre outras coisas terríveis.

Estima-se que quase um milhão de pessoas pensaram que isso tudo estivesse realmente acontecendo. Porém, parte dos ouvintes da rádio perdeu a parte inicial do programa, que explicava que companhia “Mercury Theater”, de Orson Welles, estava fazendo um rádio-teatro, inspirado no livro de ficção científica “A Guerra dos Mundos”, de H.G Wells, em que a Terra é invadida por marcianos. Até que o mal-entendido fosse desfeito, na vida real, pessoas tentavam fugir de carro por rodovias e outros imploravam por máscaras de gás para a polícia.

Orson Welles tinha apenas 23 anos quando isso tudo aconteceu. Assim que a notícia do pânico nas ruas chegou aos estúdios da CBS, Welles foi ao ar para lembrar os ouvintes que tudo não passava de ficção. A Comissão Federal de Comunicação investigou o caso, mas não encontrou nenhuma lei que tivesse sido desrespeitada durante a apresentação de A Guerra dos Mundos. Após o caso, Welles temeu pelo fim da sua carreira, mas, na realidade, a publicidade gerada por isso resultou na sua contratação por um estúdio de Hollywood. Em 1941, ele dirigiu, escreveu, produziu e atuou no filme Cidadão Kane, considerado por muitos o maior filme norte-americano já produzido.

Como vocês perceberam, uma simples brincadeira acabou por despertar e desenvolver uma habilidade incrível em Orson Welles. Mas agora é a sua vez, que tal criar sozinho, ou com sua patrulha, a transmissão de uma invasão alienígena?

O primeiro passo é aprender como se faz, para isso, procure matérias de rádio sobre invasões em tempo real, observe como até o tom de vós do repórter é diferente de acordo com o momento.

Um ótimo exercício é narrar um pequeno episódio do cotidiano, grave e depois ouça, mas faça isso de olhos fechados, se conseguiu imaginar exatamente a cena que narrou, você está no caminho certo! Lembre-se que sua rádio deve ter um nome e prefixo, para que traga veracidade a sua transmissão. Você pode usar sua imaginação a vontade!

Se for trabalhar em patrulha, imagine que um de vocês é o “Ancora do Jornal” e os demais seus correspondentes e/ou entrevistados sobre o assunto. Assim você consegue montar uma história com base em visões diferentes do mesmo fato.

2º OPÇÃO

Encontrar um trecho de um filme sobre alienígenas e/ou aventuras espaciais e faça sua dublagem substituindo o áudio original pelas suas falas e/ou da sua patrulha

<https://madlipz.com/p/33562qdkb9ahj5>

Tenho certeza de que vocês irão se surpreender com o resultado no final do trabalho, além de dar boas risadas.

Observação importante

Nesta atividade não existe o “Certo ou Errado”, apenas façam, procurem ouvir e reproduzir matérias do jornal diário satirizem o que puderem, sejam livres para falar sobre o que quiserem (sem ofender ninguém, claro!). Mas acima de tudo, divirtam-se! E não esqueçam de postar as suas matérias com a # do evento!

Especialidades Relacionadas

- Echolink
- Multimídia
- Jornalismo
- Dublagem

TAREFA E3: CONSTRUINDO SEU DISCO VOADOR

Competências desenvolvidas

Pistas e Trilha

- Procuo desenvolver minhas habilidades manuais.

Rumo e Travessia

- Melhoro minhas habilidades manuais.

Material

- 2 pratos de plástico fundos
- 1 copo transparente de 500ml
- 1 Miniatura para ser abduzida (carrinho, animal, boneco, etc)
- 1 Lâmpada LED Vela 4W E14
- 1 Fio paralelo de 75mm (comum de extensão ou aparelhos)
- 1 plug macho de tomada

- 1 Interruptor centro cortão
- Pedaco de tecido verde (feltro ou algodão) ou Tinta verde.
- Pedaco de arame de aço
- Cola Quente

Descrição da atividade

Você já imaginou em o distintivo de uma atividade em 3D, ou melhor ainda, saber de onde surgiu a ideia do distintivo? Essa é sua oportunidade! Criar um abajur em forma de Disco Voador usando materiais simples.

Desenvolver a cooperação entre os membros da família, fazendo com que o jovem realize uma atividade com a participação de seus familiares. Vamos postar um tutorial feito por uma jovem, que explica alguns detalhes importantes sobre o trabalho.

(Participação dos adultos no sentido de apoio, não de fazer pelo jovem).

Observação importante

A ideia original é de um abajur, mas o jovem pode realizar apenas o disco como pêndulo, ou montar apenas a escultura (sem a parte elétrica).

O mais importante é que o jovem procure realizar a tarefa, existem vários exemplos e modelos que podem ser utilizados para cumprir esta tarefa.

Especialidades Relacionadas

- • Artesanato
- • Manutenção Elétrica
- • Reparos Domésticos



RAMO SÊNIOR

TAREFA S1: NÓS ESTAMOS ENTRE ELES!

Competências desenvolvidas

- Exponho minhas criações artísticas;
- Correlaciono meus valores e crenças pessoais com os métodos empregados pela ciência.

Material

- 2 ovos;
- Tesoura sem ponta;
- Cola ou fita adesiva;
- Caneta para colorir;
- Corda ou barbante;
- Sacola de supermercado;
- Garrafa pet.

Descrição da atividade

Perseverance (Perseverança em português) é um robô estilo rover criado pela NASA para explorar Marte. Sua partida da terra se deu no dia 30/07/2020 como parte da missão MARS 20 para tentar desvendar um grande mistério: será que existe ou existiu vida no planeta vermelho?

A parte mais delicada desta missão foi a de conseguir pousar com sucesso na superfície do planeta. Para isto, os engenheiros da NASA criaram uma cápsula acoplada a um paraquedas. Vamos agora recriar este procedimento, para enviarmos a nossa cápsula escoteira para Marte.

Primeira parte da Missão

Vamos preparar uma cápsula para que nossos astronautas pousem em segurança no Planeta Vermelho. Escolha um nome para cada um de seus astronautas, faça seus rostos e pinte um traje espacial bem legal, para depois tirar uma foto de vocês três para recordação.

Nossa cápsula deverá ser feita com a parte superior de uma garrafa pet, amarrada a um paraquedas que você deverá confeccionar e ser segura ao ponto de não danificar nossos aventureiros.

Nosso veículo espacial deverá ter um nome, estar bem estilizado e ser lançado a uma altura mínima de 5 metros.

Segunda parte da Missão

Você sabia que alguns cientistas acreditam que Marte já teve vida e água assim como na Terra? E que se não cuidarmos de nosso planeta, em algum momento ele poderá ficar com a mesma aparência de nosso vizinho?

Debata com sua patrulha a importância que tipo de exploração espacial tem para com o futuro de nosso planeta, e quais seriam as melhores ações que podemos aplicar desde já em nossa comunidade para evitar um futuro de extinção para nosso lar.

Poste este vídeo e as fotos em suas redes sociais com a hashtag **#gja2021**

TAREFA S2: INVASÃO DO MUNDO

Competências desenvolvidas

- Cuido da minha saúde, evito hábitos que possam comprometê-la, e aceito a minha imagem corporal, compreendendo as diferenças físicas e psicológicas entre homens e mulheres;
- Demonstro capacidade de sintetizar, criticar e propor alternativas a serem analisadas pelos meus amigos;
- Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos;

Descrição do cenário

Uma raça alienígena está invadindo a Terra. Como forma de eliminar mais facilmente qualquer resistência, eles provocaram uma sequência de desastres, sejam deslizamentos de terra, cheias de rios, estouro de barragens, incêndios florestais etc., afetando todas as grandes aglomerações de pessoas (cidades) com mais de 5000 habitantes. Enquanto o que restou das forças armadas está concentrado em tentar promover a defesa de um segundo ataque e em um contra-ataque, os escoteiros foram convocados para auxiliar os órgãos de proteção civil no resgate e manutenção das vidas humanas restantes.

Primeira parte da Missão

A equipe deve identificar qual desastre natural seria, na opinião o mais impactante em sua comunidade, levantando as áreas da cidade que seriam afetadas, população que precisaria ser deslocada, assim como uma estimativa do tempo necessário para deslocar essa população etc. Ou seja, elaborar o plano de evacuação ou mesmo um plano de atuação

de seu Grupo Escoteiro no caso dessa calamidade. Elaborar ainda a lista de materiais para realização dos primeiros socorros de pessoas feridas durante a evacuação e/ou desastre em si.

Segunda parte da Missão

Caso o clã pioneiro de seu grupo esteja realizando a Tarefa de Invasão do Mundo, auxiliar o clã na execução de suas tarefas, como membros das equipes de trabalho organizadas pelo clã.

Especialidades Relacionadas

- Defesa Civil
- Primeiros Socorros

TAREFA S3: O CONTATO

Competências desenvolvidas

- Exponho minhas criações artísticas;
- Correlaciono meus valores e crenças pessoais com os métodos empregados pela ciência.

Descrição da atividade

Encontramos na internet inúmeros relatos e até vídeos referentes a aparições alienígenas. Um trabalho relevante dos ufólogos é exatamente identificar a veracidade desses relatos e vídeos. A proposta desta atividade, contudo, vai na direção oposta. Como forma de identificar a veracidade dos vídeos encontrados na internet, os sêniores serão aqui incentivados a criar um vídeo simulando um Contato Imediato.

Como motivação, vejam os vídeos produzidos em uma base semelhante durante o Aerocampo 2015 e tentem fazer melhor que eles! Afinal, já se passaram 6 anos e a tecnologia evoluiu muito, não é?

- <https://youtu.be/B8BgYuPjBcl>

Especialidades Relacionadas

- Artes Cênicas
- Multimídia

RAMO PIONEIRO

TAREFA: INVASÃO DO MUNDO

Competências desenvolvidas

- Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição;
- Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

Descrição do cenário

Uma raça alienígena está invadindo a Terra. Como forma de eliminar mais facilmente qualquer resistência, eles provocaram uma sequência de desastres, sejam deslizamentos de terra, cheias de rios, estouro de barragens, incêndios florestais etc., afetando todas as grandes aglomerações de pessoas (cidades) com mais de 5000 habitantes. Enquanto o que restou das forças armadas está concentrado em tentar promover a defesa de um segundo ataque e em um contra-ataque, os

escoteiros foram convocados para auxiliar os órgãos de proteção civil no resgate e manutenção das vidas humanas restantes.

Primeira parte da Missão

A equipe deve identificar qual desastre natural seria, na opinião o mais impactante em sua comunidade, levantando as áreas da cidade que seriam afetadas, população que precisaria ser deslocada, assim como uma estimativa do tempo necessário para deslocar essa população etc. Ou seja, elaborar o plano de evacuação ou mesmo um plano de atuação de seu Grupo Escoteiro no caso dessa calamidade. Elaborar ainda a lista de materiais para realização dos primeiros socorros de pessoas feridas durante a evacuação e/ou desastre em si.

Identificar as possíveis rotas de deslocamento de feridos, sejam hospitais, postos de saúde etc. NA ausência de um hospital nos terrenos “seguros”, elaborar o projeto simplificado de um hospital de campanha para ser levantado no em local seguro e adequado.

Segunda parte da Missão

Verificar com os órgãos competentes da sua comunidade (Defesa Civil, Corpo de Bombeiros etc.) a existência de um plano de evacuação no caso desse desastre natural que o clã resolveu estudar e compare o plano desses órgãos com o plano de seu clã.

Junto dos sêniores de seu grupo, e clãs pioneiros de outros grupos, elabore uma rede e um plano de captação e distribuição de doações de alimentos, água, roupas etc. Verifiquem questões como rotas de transporte, armazenamento e distribuição. Se acharem interessante, envolvam outras entidades como parceiras nesse projeto.

Terceira parte da Missão:

Com a rede e o plano da segunda parte prontos, que tal testar essa rede? Escolha uma comunidade vulnerável de sua cidade e faça um piloto dessa sua campanha de captação de doações e faça a entrega a essa comunidade.

Após a entrega, avalie os possíveis problemas e oportunidades de melhoria do projeto que vocês identificaram durante a execução do teste e atualizem o projeto.



INTRODUÇÃO

Muitas Regiões Escoteiras realizam, anualmente, a Semana Escoteira tendo como referência o dia 23 de abril – Dia do Escoteiro – com objetivo de promover o Escotismo, divulgar sua proposta educativa e celebrar a fraternidade escoteira.

Ainda em 2021 continuamos vivendo um momento diferente, em que todos devem manter distanciamento social, e tornase ainda mais importante realizar a Semana Escoteira, destacando nosso ideal e nosso propósito de construir um mundo melhor.

Segue aqui uma proposta para que, durante a semana de 17 a 25 de abril, todos os membros do Movimento Escoteiro realizem algumas atividades deste boletim, mostrando a todos o nosso entusiasmo e a presença nas nossas comunidades.

A ATIVIDADE

Todos os membros dos Escoteiros do Brasil – lobinhas e lobinhos, escoteiras e escoteiros, guias e seniores, pioneiras e pioneiros, pais e sócios contribuintes, escotistas de todos os Ramos e dirigentes de todas as funções – estão convidados a escolher e realizar algumas das atividades propostas, para contribuir com a divulgação do Movimento Escoteiro nesta semana tão especial.

Fiquem à vontade para ajustar, adaptar e criar as ações de acordo com as necessidades e possibilidades de sua Unidade Escoteira Local.

Fotografem, filmem, registrem estas atividades, e encaminhem esses materiais para os escotistas e/ou dirigentes do seu grupo, que devem inserir no Paxtu, em Atividades Fora de Sede – Semana Escoteira. Será concedido, via Paxtu, um certificado digital de participação a todos que, individual ou coletivamente, realizarem e cadastrarem suas atividades.

ORIENTAÇÕES

Os escotistas e dirigentes serão os responsáveis por cadastrar a participação de todos no Paxtu Administrativo, para as atividades referentes à Semana Escoteira. Imagens, vídeos e relatórios resultantes das atividades sugeridas devem ser incluídas no evento.

Procure usar o **lenço escoteiro, vestuário, uniforme ou camiseta de motivo escoteiro** para todas as atividades. São elementos que nos identificam e incentivam a divulgação do Movimento Escoteiro.

Muita gente desiste de assistir vídeos até o final quando percebem que são longos, com mais de dois minutos. Então, leve isso em conta quando produzir os seus vídeos.

Ao enviar algum vídeo, caso fique muito pesado, utilize o wetransfer - <https://wetransfer.com/> - e envie o link para o chefe responsável para realizar o download. O que você enviar ficará disponível na nuvem por sete dias.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

1. Atividade imitando as fotos

Vamos fazer os jovens correrem pela casa! Os chefes devem separar uma série de fotos (animais, objetos, profissionais, etc.). Assim que as fotos forem apresentadas para os jovens, todos terão um curto tempo para correr pela casa e pegar itens para se fantasiarem da foto que foi mostrada. Pode até ser a foto da sua promessa escoteira, o que acha?

2. Atividade: A Família

Os jovens devem apresentar os membros de sua família, seja por fotos, ou presencialmente. Além disso, devem compartilhar com outros uma história que os marcaram muito. Caso as pessoas da história estejam presentes, cada um deve contar um pedacinho, assim todo mundo lembra da sua maneira daquele fato.

3. Atividade: Treinando Líderes!

Os jovens e escoteiros têm habilidades que as vezes nós subestimamos! A ideia dessa atividade é passar um tema para que eles debatam, porém, devem ser divididos entre grupos e escolher um que intermedeie a discussão e outro para ir anotando as ideias. Os escotistas nessa atividade devem ser coadjuvantes e deixar com que cada grupo desenvolva a sua própria discussão e organização.

4. Atividade: Escoteiros em ação

Para comemorar a semana do escoteiro, o que melhor do que mostrar para que estamos aqui? A atividade é bem simples, organizar uma campanha de arrecadação durante essa semana, e no último dia de arrecadação todos irão buscar as doações (com segurança e seguindo os devidos protocolos). Lembre-se, a propaganda é a alma do negócio, vamos colocar o movimento escoteiro em destaque!

5. Atividade: O acampamento que queremos!

Assim que for possível, todos terão tanta energia para gastar em atividades ao ar livre, que faltará finais de semana para tanta coisa! A proposta dessa atividade é junta com os jovens, em grupo, para fazerem a programação de um acampamento que eles têm vontade de fazer, mas deve conter todo tipo de informação, data, valor, local, atividades, programação. Já que estamos com acesso ao computador, use e abuse dessa ferramenta para deixar o mais completo possível. Assim trabalhamos a noção de organização dos jovens!

6. Atividade: a palavra misteriosa

Um jovem deve ser selecionado para adivinhar a palavra misteriosa. Antes do jogo começar e depois que o primeiro (a) participante foi escolhido, o restante do clã deve escolher uma palavra e deixar combinado entre si.

O participante que foi separado não deve ficar sabendo qual foi a palavra escolhida, o mesmo deve fazer quaisquer tipos de pergunta para conseguir adivinhar qual foi a palavra escolhida. Assim que a palavra for descoberta, repete-se, um novo participante é escolhido assim como uma nova palavra.

7. Atividade: Caricatura da verdade

Cada um de nós temos nossa auto percepção e habilidade de perceber tanto o ambiente ao redor quanto as pessoas. A atividade consiste em através de sorteio, todos terem um nome de alguém da sua seção (não vale ser o próprio nome).

Quando a divisão for devidamente feita, todos os participantes devem fazer uma autocaricatura, ressaltando as principais características, tanto físicas e de caráter e em seguida caricatura de nome sorteado. Ao finalizar os desenhos, todos devem apresentar primeiramente o seu próprio auto desenho e em seguida o de quem escolheu. A ideia é partilhar um momento percepção em geral.

Sugestão: Faça a sua caricatura com o vestuário! Se postar nas redes sociais deixe o pessoal falar quais são as suas características.

8. Atividade: Nó Escoteiro

Você deverá gravar um vídeo sem cortes, fazendo um nó, de livre escolha, porém de uma forma inusitada ou que demonstre seu domínio. Poderá ser de olhos fechados, nas costas, com uma mão só, somente usando os pés, etc. e explique para que serve este nó. Poste o vídeo nas redes sociais e envie ao seu Chefe de Tropa.

9. Atividade: A sustentabilidade do dia-a-dia

Quanto antes começarmos a conscientizar os jovens melhor! E essa atividade se baseia em colocar os jovens para pensar quais são os hábitos que cada um tem e o que acha que mais polui, como ou o que pode fazer para reduzir?

10. Atividade: Challenge das redes sociais

Sabe aqueles vídeos que ficamos vendo o dia todo nas redes sociais, que tal fazer um deles para mostrar para todos que você é escoteiro? Escolha sua rede social preferida, convide seus pais e bora gravar um vídeo, seja com música, dançando qualquer coisa, falando sobre acampamentos, etc!

11. Atividade: Eu sou Lobinho

Vista seu vestuário ou uniforme de lobinho, faça uma boa pose e peça para seu pai ou irmão mais velho tirar uma foto com o celular. Embaixo desta foto escreva porque você gosta de ser lobinho. Pode ser com algum aplicativo ou com papel e caneta mesmo!

Peça para seus pais ou responsáveis enviarem a foto para o seu Akelá ou algum chefe da sua Alcateia, para que ele coloque no Paxtu e informe o seu nome como participante. Também peça para o seus pais ou responsáveis enviarem a foto para os seus parentes e amigos.



ATIVIDADE 1

FOTO ALFABETO

Habilidades

(EF02LP02) Segmentar palavras em sílabas e remover e substituir sílabas iniciais, mediais ou finais para criar novas palavras.

(EF01LP17) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas,

Objetivo

Buscar objetos letra inicial conforme o alfabeto

Material

Aparelho celular.

Descrição

Definir um tema com os jovens para que enviem mensagens de texto para chamar a atenção onde todos os participantes deverão ficar atentos. Na sequência os jovens receberão o comando dos escotistas para que iniciem uma busca de objetos seguindo a sequência alfabética. Eles deverão enviar fotos do objeto com seu nome separado por sílabas, porém se um participante já enviar a foto com a letra inicial será anulado esse objeto só sendo válido a pontuação do primeiro jovem que enviar a imagem e nome. A rodada termina quando o último jovem enviar a imagem com a letra inicial do tema Z.

Exemplo:



ATIVIDADE 2

QUAL É A MÚSICA?

Habilidades

(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais)

(EI01TS03) Explorar diferentes fontes sonoras e materiais para acompanhar brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

(EI03TS03) Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.

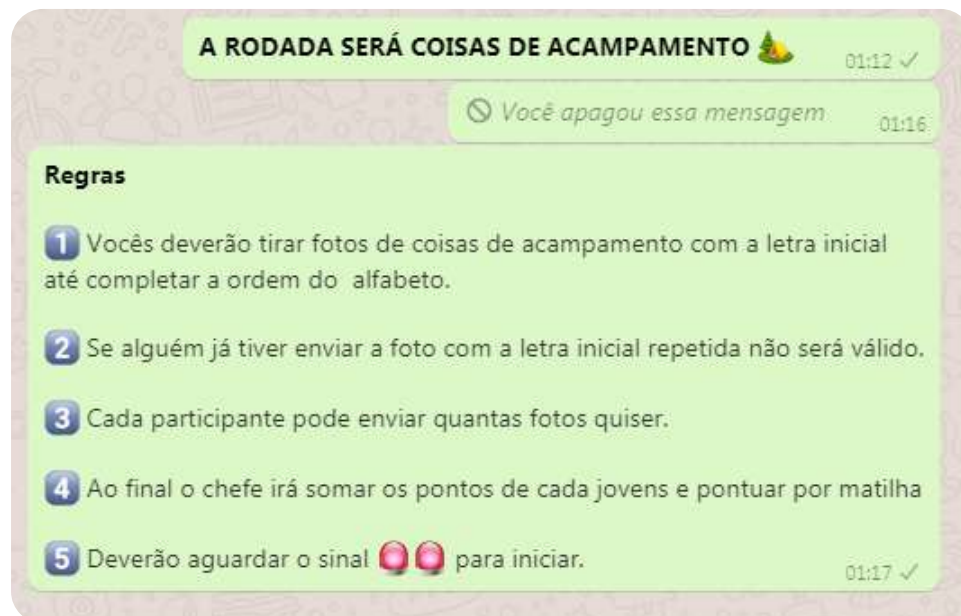
(EF12LP07) Identificar e (re)produzir, em cantiga, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas e canções, rimas, aliterações, assonâncias, o ritmo de fala relacionado ao ritmo e à melodia das músicas e seus efeitos de sentido.

Objetivo

Identificar qual a música, cantor e ritmo.

Material

celular



Descrição

O chefe fará uma playlist variadas e através do celular ao sinal do início da atividade colocara um áudio via Whatsapp os jovens deverão identificar qual é o interprete, o ritmo e cantar a continuidade da música tudo através da ferramenta de áudio. Será marcado pontos para cada acerto é será feito a consulta dos acertos por ordem de chegada do áudio via o aplicativo.

ATIVIDADE 3

EMOÇÕES NA FLOR DA PELE - (ONLINE)

Trabalhando com as emoções e sentimentos

Habilidades

(EI03EO04) Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos.

(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.

Objetivo

Identificar qual a música, cantor e ritmo.

Material

celular

Descrição

O escotista iniciará a discussão mostrando na tela alguns emojis (usados pelos jovens em redes sociais) e perguntando aos jovens quais reações os emojis estão passando. Deixar que os jovens falem suas mais diversas opiniões.

Em seguida, o escotista apresentará o conceito de emoções e sentimentos (antes perguntando quem sabe a diferença e os conceitos). Apresente a seguinte situação problema: Você está em um acampamento, andando no meio do mato e vê uma cascavel, ou uma onça. O que acontece? – Deixar que os jovens discutam por um tempo e apresentem suas ideias.

Usar os personagens do filme Divertidamente para concluir a atividade, lembrando aos jovens que os sentimentos e emoções fazer parte do nosso comportamento e nos ajudam no nosso crescimento e amadurecimento emocional.

ATIVIDADE 4

GRÁFICO DAS EMOÇÕES

Área do desenvolvimento

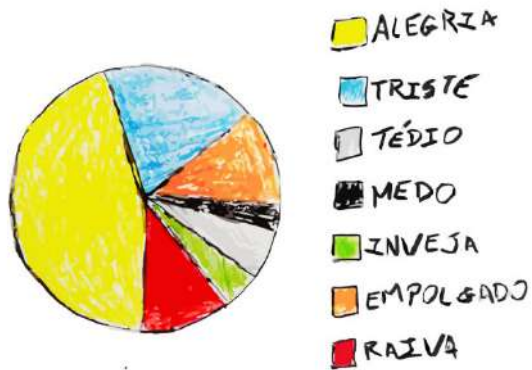
Afetivo

Descrição

Pedir para que os jovens construam com a utilização de papel e lápis de cor ou giz de cera um gráfico das emoções, usando da sua percepção de emoções e sentimentos vivenciados durante a semana.

EX.:

IAGO



ATIVIDADE 5

CATA-CATA

Descrição

A exemplo do quadro no programa do Gugu, o escotista falará itens aleatórios e os jovens terão que realizar a busca em sua casa e apresentar ao escotista.

Para que fique mais divertido, intercale com itens fáceis de ser encontrados e outros mais difíceis, quase impossíveis.

Sugestão de itens:

- Vassoura com cabo vermelho;
- Poster da seleção de futebol da copa de 94;
- Tesoura sem ponta de cor rosa;
- Panela de ferro;
- Foto do Albert Einstein;
- CD do É o Tchan;
- Capo de cor laranja;
- Bolo de cenoura;
- Adorno de porta;
- Caderno de capa preta;
- Ferro de passar roupa a brasa...

ATIVIDADE 6

MUNDO DOS INSETOS

Objetivos

Características e desenvolvimento dos animais

Habilidades

(EF03CI06) Comparar alguns animais e organizar grupos com base em características externas comuns (presença de penas, pelos, escamas, bico, garras, antenas, patas etc.).

Ciências da Natureza

(EM13CNT202) Analisar as diversas formas de manifestação da vida em seus diferentes níveis de organização, bem como as condições ambientais favoráveis e os fatores limitantes a elas, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais (como softwares de simulação e de realidade virtual, entre outros).

(EM13CNT206) Discutir a importância da preservação e conservação da biodiversidade, considerando parâmetros qualitativos e quantitativos, e avaliar os efeitos da ação humana e das políticas ambientais para a garantia da sustentabilidade do planeta.

Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

13. Ação contra a mudança Global do Clima
14. Vida na água
15. Vida terrestre

Descrição das atividades

1. HOTEL PARA INSETOS

Texto de embasamento

Esta atividade visa conhecer o “Mundo dos Insetos”. Estes invertebrados fazem parte da entomologia (do grego entomon = inseto; logia de logos= estudo), ou seja, é a área do conhecimento da biologia que estuda os insetos e sua relação com o homem, às plantas e outros animais.

Os insetos podem ser considerados como um dos grupos mais bem sucedidos evolutivamente e tal sucesso pode ser medido pelo número de diferentes espécies que compreendem o grupo, o número de indivíduos por ecossistema e sua ampla distribuição geográfica (Almeida et al, 2002). Segundo (Brusca & Brusca, 2007), estima-se que o número de espécies de insetos no mundo pode variar de 898.000 a 984.000, mais ou menos, 17 vezes mais abundantes que os humanos na Terra e, apesar da fama, os insetos têm sua importância nas nossas vidas porque são fundamentais em todos os ecossistemas da Terra, inclusive os antrópicos (com as cidades, fazendas, sítios etc). Isso se dá porque a maioria das plantas precisam de algum tipo de polinizador para gerarem seus frutos e sementes. Assim, a redução desse serviço ecossistêmico pode impactar enormemente as áreas naturais como a agricultura.

Apesar disso, eles são lembrados mais pelo seu papel nocivo aos, como vetores de doenças, pragas agrícolas e/ou urbanas, que é totalmente injusto, quando vemos que a maioria deles simplesmente não fazem mal a nós. Pelo contrário, suas ações benéficas como polinização,

inimigos naturais de pragas agrícolas e fonte de alimento (Freitas et al 2020). Quando pensamos nos Polinizadores, são tão variados quanto a morfologia e fenologia das flores que polinizam. O conhecimento sobre quais polinizadores são importantes para quais flores é crucial para um manejo que otimize a polinização, incluindo os polinizadores silvestres. Então, quando um deles desaparece de uma região, alguma planta sofrerá com isso. Assim como todos que dependem dela para sobreviver. Perturbando muito o ciclo da vida dessas espécies.

Quando pensamos em ambientes urbanos, o medo e a intolerância aos insetos são maiores ainda. Eles sempre estão associados a doenças, sujeita etc. Mas isso não é verdade. Nem todos os insetos que habitam as cidades fazem mal aos humanos. Além dos polinizadores, existem aqueles insetos que caçam insetos, como as joaninhas, tesourinhas e bicho-lixo. Outros, são parasitas de outros insetos, como as vespíngas (Araújo, 2020). Mas o problema é maior quando usamos agrotóxicos e venenos. O uso irracional desses produtos, além de matar aqueles insetos que são pragas, também matam os insetos que protegem e ajudam as plantas (Madro et al, 2009).

Portanto, proteger o equilíbrio desse grupo de animais é importante para a sobrevivência da natureza e de nós mesmos.

Mas podemos ajudá-los construindo hotéis para os insetos benéficos.

Esses hotéis são estruturas construídas para atrair principalmente insetos polinizadores e insetos predadores de insetos. Oferecem abrigo, local para hibernação ou local para reprodução para abelhas solitárias, joaninhas, besouros, borboletas, crisopas e moscas-das-

flores, entre outras. Essas estruturas são muito fáceis de fazer e nos ajudam a identificar, compreender, acompanhar de perto e promover a conscientização sobre a importância dos insetos e de manter o equilíbrio nas relações entre as espécies (Divigov, 2020).

Então se você tem uma praça perto de casa, um jardim, uma horta ou plantas em vasos, preste atenção se há insetos visitando. E que tal construir um Hotel para insetos para facilitar essas observações?

Como construir um Hotel para insetos

Para construir um hotel para insetos use materiais variados com texturas variadas. Assim, seu hotel atrairá uma grande variedade de hóspedes!

Por exemplo: Abelhas solitárias gostam de madeira furada e canos de bambu, joaninhas curtem gravetos e bambu de diferentes tamanhos, enquanto as crisopas gostam de palha ou papelão enrolado (Divigov, 2020).

Seu hotel pode ter formas distintas. Desde as mais simples às mais elaboradas. O importante é manter em mente que quanto mais diversificado forem os materiais usados, melhor.

Antes de começar, separe os materiais que você pode precisar.

- madeira
- pedaços de bambu
- galhos
- palha
- pinhas

- folhas secas
- gravetos
- cascas de árvores
- frutos secos
- rolhas
- papelão grosso
- pedaços de telhas
- pregos ou parafusos
- Cordão
- lixa para madeira
- Um pedaço de tela de galinheiro (não é obrigatório)
- uma tábua de azimbre ou eucalipto ou qualquer outra madeira (mas cuidado madeiras muito moles tendem a durar pouco se molhadas).

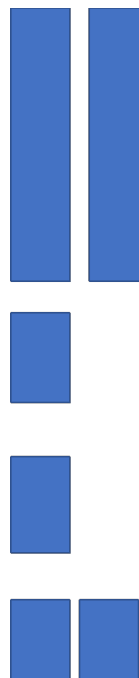
Equipamentos

- Serra,
- Martelo (Se for usar pregos)
- Trena,
- Furadeira (se for usar parafusos)
- Chave de fenda ou phillips (se for usar parafusos)

Passo a passo para construir um hotel para insetos bem simples:

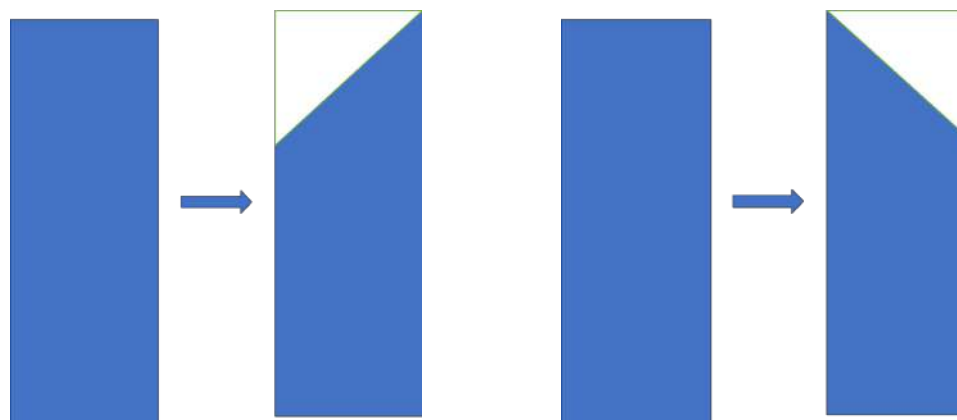
Cortes

Com a serra, corte oito pedaços com as seguintes dimensões:



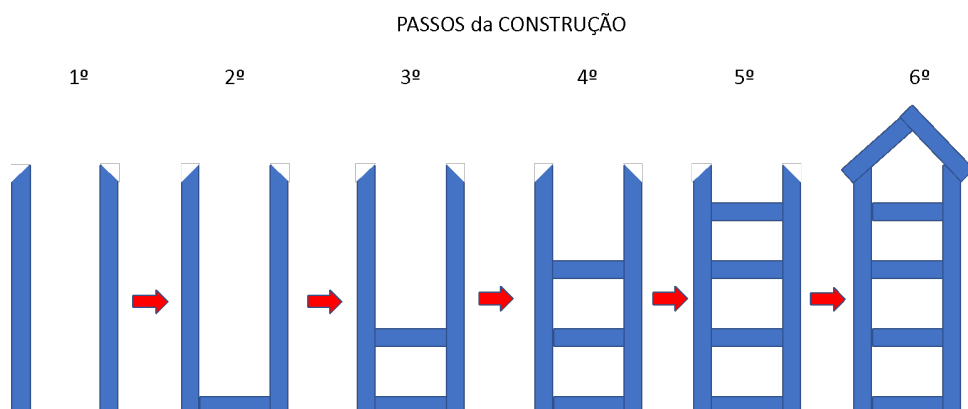
- Dois pedaços com 70cm de comprimento (serão as laterais do hotel)
- Um pedaço com 23,2 cm de comprimento (telhado melhor)
- Um pedaço com 25 cm de comprimento (telhado maior)
- Quatro pedaços de 20 cm (separadores - andares do hotel)

Corte o topo das laterais do hotel, em um ângulo de 45 graus. Isso vai ajudar no encaixe do telhado:



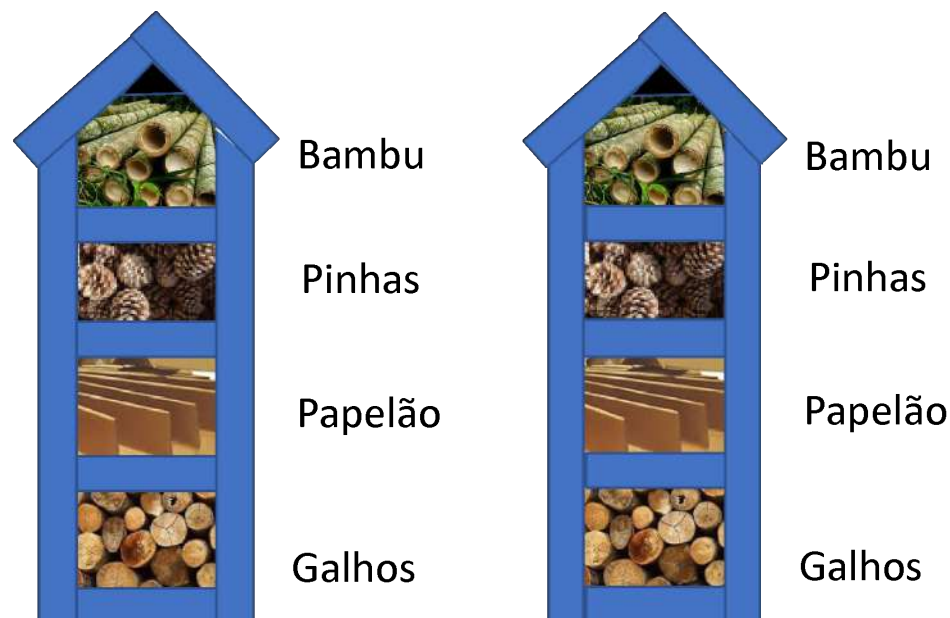
Montagem:

Agora pregue (ou aparafuse) os quatro pedaços de 20 cm, começando de baixo para cima. Não precisa ter o mesmo distanciamento. Apenas observe se você terá material suficiente para preenchê-los. Lembrando que não podem ficar apertados nem folgados demais. Terminando com o telhado. Para ajudar na montagem, veja esse vídeo: <https://youtu.be/xF2doEh7zro>



Preenchimento:

Em cada andar, você pode preencher com um ou dois materiais diferentes. Mas se você for preencher com gomos de bambu, lembre-se de abrir um furo para que as abelhas possam entrar.



Você ainda pode por uma tela de galinheiro na frente e atrás para evitar que o material caia. Preguar ou colar o material também resolve.

Quando terminar, escolha um lugar (na praça, quintal, jardim, varanda) protegido da chuva direta e instale seu hotel para insetos.

Importante

Nunca envernize ou pinte as partes onde os insetos viverão. Pode fazer mal aos insetos.

Registro dos Hóspedes

Sugerimos que você separe um caderno e anote a chegada de cada hóspede. Recomendamos que fotografe e desenhe-os. Você verá que será um sucesso! E ajudará na identificação deles.

Material de apoio

- <https://revistagloborural.globo.com/Cidades-Verdes/noticia/2015/09/6-animais-amigos-da-horta.html>
- <https://tropicalcestufas.com.br/insetos-do-bem-conheca-4-insetos-que-sao-beneficos-para-a-sua-horta/>
- <https://comofazerhorta.com.br/5-insetos-beneficos-para-a-horta/>
- <https://www.plastprime.com/insetos-no-jardim-saiba-quais-manter-por-perto/>
- <https://www.folhadelondrina.com.br/folha-rural/produtor-em-paz-com-os-insetos-do-bem-1028358.html>
- <https://youtu.be/CXHUj6tEuLg>
- <https://youtu.be/xF2doEh7zro>
- <https://youtu.be/7y-H5pg-SNk>

2. CAIXA ENTOMOLÓGICA: UM REGISTRO PARA A POSTERIDADE

Descrição

Você pode aproveitar seu hotel para insetos para te ajudar a montar sua caixa entomológica (ou insetário) para sua especialidade de entomólogo (especialista em insetos).

Uma caixa entomológica é uma caixa (ou gaveta) hermeticamente fechada feita de papelão, madeira ou qualquer outro material disponível que serve para você guardar sua coleção de insetos.

Essa coleção pode te ajudar a compreender mais sobre a morfologia (partes do corpo) e ajudar a identificar (no futuro) que tipo de inseto você tem em seu Hotel para insetos. Na próxima atividade você aprenderá como capturar um representante de cada espécie, com segurança, e como você pode sacrificá-lo, prepará-lo e montá-lo para ser depositado em sua caixa entomológica.

Como construir uma caixa entomológica!

Como já foi dito, uma caixa entomológica pode ser feita de madeira ou papelão. Deve ter uma tampa transparente, para que se possa observar os insetos, sem a necessidade de abri-la. Quanto menos ela for aberta, menos danos por manipulação, fungos, ataques de insetos vivos, sua coleção sofrerá

A caixa pode ter qualquer largura e comprimento (vai depender muito do material que você tenha disponível. Mas a altura pode ter 6 ou 7cm. O importante é que o recorte na tampa tenha uma margem de aproximadamente 2cm e depois Cole uma lâmina plástica transparente (para caixas de papelão) ou vidro, se for caixa de madeira) internamente na margem (Figura 1).

Para que os insetos possam ser fixados dentro, no fundo da caixa, fixe lâmina de isopor (10 ou 15mm de espessura)

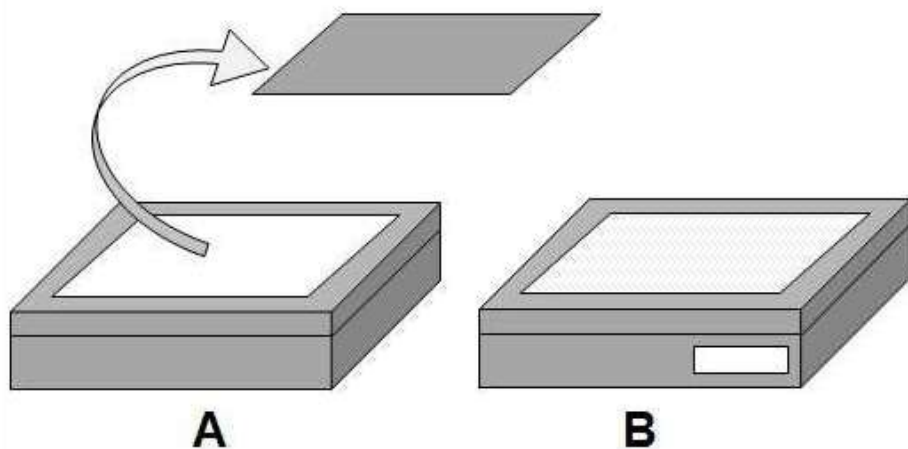


Figura 1. Modelo em papelão de uma caixa entomológica. Baseado em (Azevedo-Filho)2017)

Importante

As caixas entomológicas, de madeira ou papelão, devem ser forradas com EVA, papel ou veludo de modo que dê um fundo que destaque os insetos ali depositados. É importante também fazer um sachê (uma trouxinha feita com tecido fino, tule ou filó) com naftalina ou cravo da Índia, preso com um alfinete. Esse sachê vai espantar traças, que podem danificar seus exemplares. Mas tenha certeza que sua caixa entomológica está bem fechada, para que o cheiro do sachê não esqueça e nem permita que insetos ou umidade entre na sua coleção.

Dica importante

Infelizmente, às vezes, sua coleção pode mofar. Nesses casos, passar cotonete embebido em solução de xilol + éter é o adequado. Outra opção é fazer uma solução de álcool 70% (7 porções de álcool 96o, misturado em 3 porções de água fervida).

Sugestão para se inspirar

- <https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/como-montar-um-insetario.htm>
- <https://www.youtube.com/watch?v=w9-E2e5K9FM>

3. SAFARI ENTOMOLÓGICO

Descrição

Antes de começar as capturas. É importante entender quem é inseto e quem não é inseto. Então, recomendamos que se faça uma atividade de aprendizagem prévia.

TEXTO Base para a atividade de aprendizagem

O Filo Arthropoda reúne os invertebrados que possuem pernas articuladas e têm uma carapaça protetora externa, o exoesqueleto, ou seja, um esqueleto externo composto de uma proteína chamada de quitina. Este filo tem mais de um milhão de espécies conhecidas que supera todos os filos reunidos. Esses organismos possuem ampla dispersão geográfica, habitando os mais distintos ambientes: aéreo, terrestre e aquático, cada qual adaptado às condições adversas do ecossistema a que pertencem.

O termo Athros, vem do grego que significa articulação e podos significa pernas, ou seja, estes invertebrados possuem pernas articuladas que é um dos critérios para classificar as cinco classes principais deste filo como: Insetos, aracnídeos, crustáceos, quilópodes e diplópodes.

Para diferenciar estes grupos existe uma ferramenta que auxilia na identificação dos artrópodes que se chama chave de identificação ou chave dicotômica. Através dessa ferramenta você consegue identificar a classe destes animais como: o tagma, ou seja, a divisão do corpo, podendo ser cabeça, tórax e abdome separadamente ou cefalotórax, que é a junção da cabeça com o tórax e o abdome, além da presença e ausência de antenas, além do número de pernas. Veja abaixo:

Para entender melhor as partes do corpo dos insetos (morfologia). Aqui vai um texto explicativo, que também pode ser pedido para que os jovens pesquisem e preparem uma apresentação sobre a morfologia dos insetos.

MORFOLOGIA EXTERNA DE UM INSETO

Os insetos apresentam o corpo dividido em três segmentos: cabeça, tórax e abdome

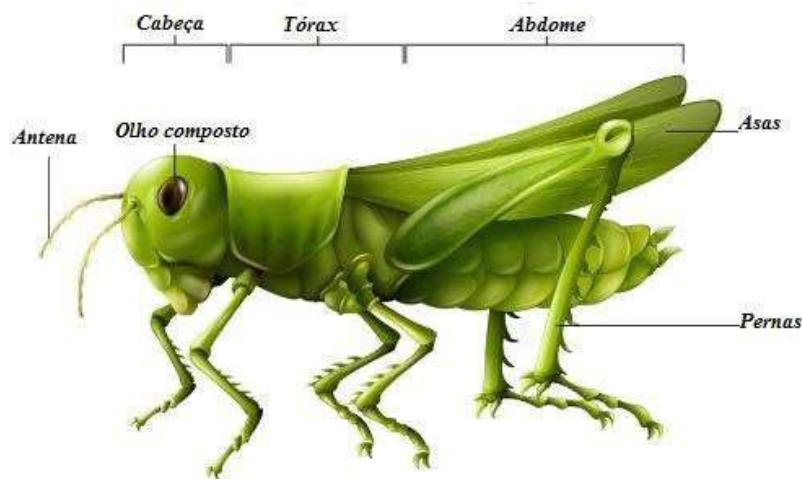


Figura 1. Morfologia externa de um inseto

CABEÇA

A região anterior do corpo, ou cabeça, é formada pela fusão de seis segmentos e nela se localizam os principais órgãos dos sentidos: um par de antenas e os olhos simples e compostos. As antenas agem como órgãos sensoriais do olfato, do tato e, em algumas espécies, também da audição. Perto das antenas encontram-se dois olhos compostos laterais, integrados por um aglomerado de facetas, chamadas omatídeos. Podem existir dois ou três olhos simples, ou ocelos, normalmente fixados no alto da cabeça, entre os olhos compostos.

Aparelho bucal:

O aparelho bucal possui modificações segundo a maneira pela qual o inseto se alimenta, ataca ou se defende de inimigos. Desse modo as peças bucais estão adaptadas, conforme o caso, para mastigar, picar, lambem ou sugar. O aparelho bucal pode ser de três tipos: mastigador, lambedor e sugador. Os insetos com aparelho bucal mastigador (besouros, gafanhotos, baratas etc.) possuem mandíbulas robustas, com as quais trituram os alimentos, sempre sólidos. No aparelho bucal lambedor, o lábio funciona como uma língua encontrada apenas nas abelhas. As borboletas e mariposas possuem aparelho bucal sugador com um longo tubo mantido enrolado como uma corda de relógio (espirotromba). A mosca doméstica tem aparelho bucal sugador que forma uma tromba que suga o alimento líquido. Nos percevejos e barbeiros o aparelho bucal é picador-sugador que também suga alimentos líquidos como o conteúdo.

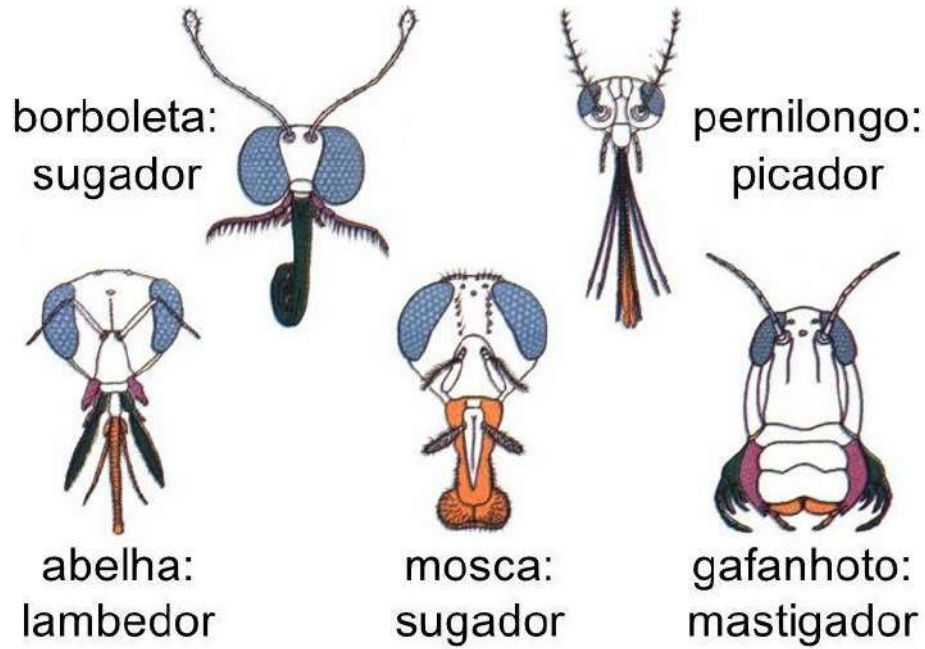


Figura 2. Tipos de aparelhos bucais dos insetos.

TÓRAX

O tórax é dividido em três segmentos: protórax, mesotórax e metatórax. No primeiro e segundo segmento, cada um possui um par de asas que são geralmente membranosas e providas de nervuras, exceto as asas dos besouros, percevejos, gafanhotos entre outros. A maioria dos insetos possuem dois pares de asas, exceto o grupo das moscas, mosquitos e pernilongos que apresentam um único par de asas, mas também alguns insetos não possuem asas como os piolhos e as pulgas.

Asas membranosas: Todos os insetos possuem pelo menos um par de asas membranosas, pelas quais o inseto voa.

Élitro. – asas anteriores bem endurecidas formando um estojo protetor para as asas posteriores, que são funcionais e membranosas (em besouros, ordem Coleoptera);

Tégmina: asas anteriores mais ou menos coriáceas, fornecendo proteção ao par posterior. As asas posteriores são membranosas e servem para voar. (em gafanhotos, ordem Orthoptera, em baratas, ordem Blattaria etc.)

Hemiélitro: asas anteriores endurecidas apenas parcialmente, com a porção distal membranosa e com veias aparentes (em percevejos, ordem Hemiptera);

Halter ou balancim – redução e modificação das asas posteriores formando uma estrutura que atua na estabilidade durante o voo (em moscas e mosquitos, ordem Diptera). (Ventura, 2010)

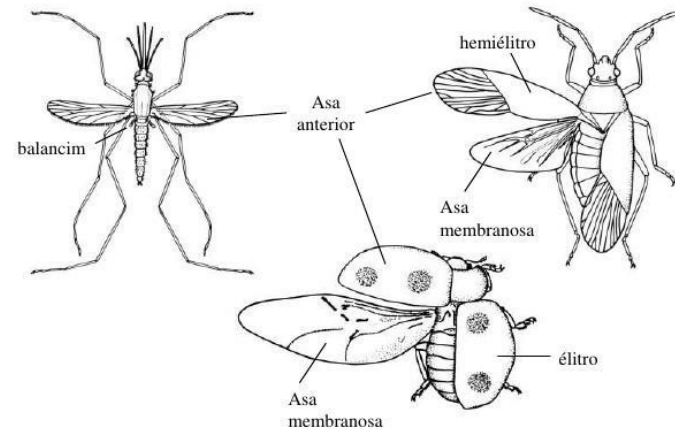


Figura 3. Tipos de asas dos insetos

As pernas, localizadas no tórax, são articuladas e se dividem em: coxa, trocânter, fêmur, tíbia e tarso. (Figura 4)

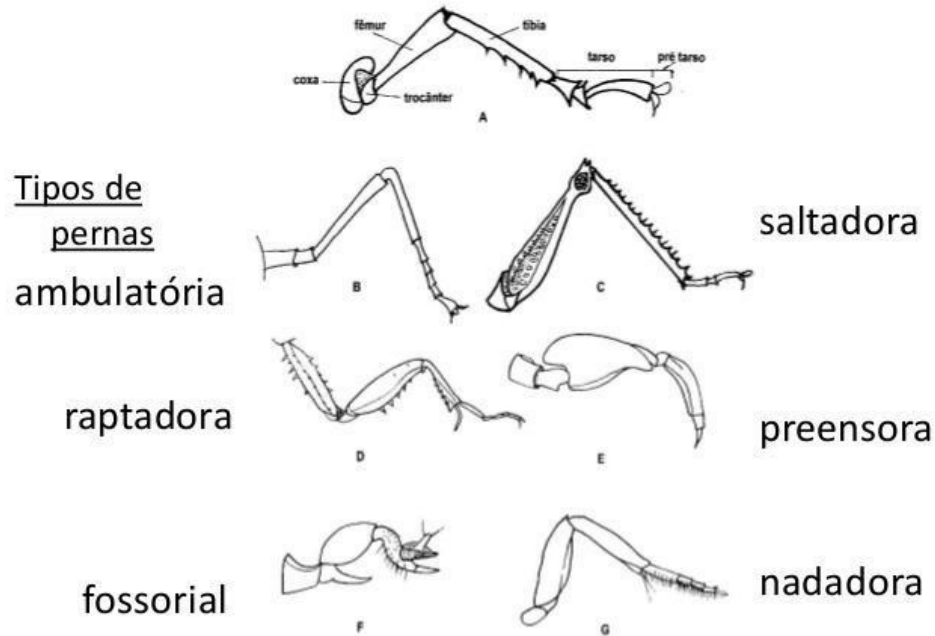


Figura 4. Tipos de pernas de um inseto

ABDOME

O abdome é composto por 9 ou 11 segmentos.

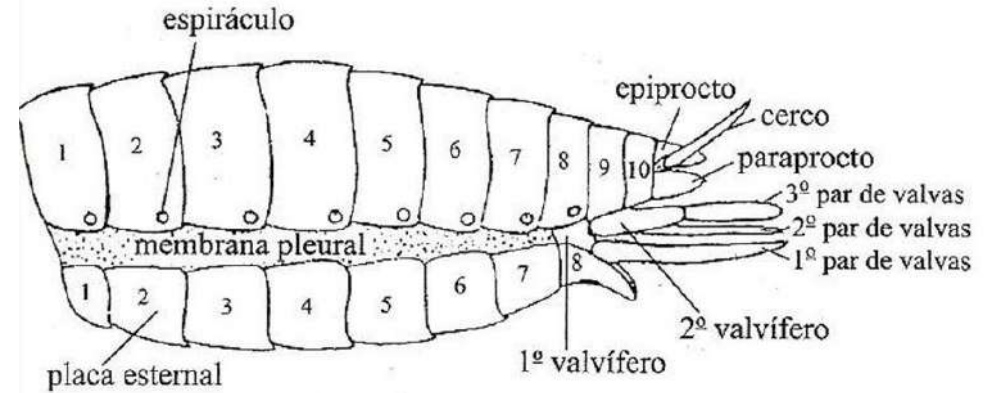


Figura 5. Abdome de um inseto

CHAVE DE IDENTIFICAÇÃO PARA DIFERENCIAR OS GRUPOS DE ARTRÓPODES

Use esse modelo de chave de identificação para aprender a identificar os artrópodes (diferenciando-os uns dos outros). É simples, basta ver as figuras acima que se referem a morfologia externa de um inseto, é uma boa base.

1. Conte o número de pernas:

- a. Artrópodes com dez ou mais pernas: 2
- b. Artrópodes com seis ou oito pernas: 4

2. Observe a cabeça:

- a. Cabeça fundida ao tórax; abdome com segmentação nítida; dois pares de antenas: CRUSTACEA

- b. Cabeça distinta do resto do corpo o que é formado por uma série de segmentos muito nítidos; um par de antenas: 3

3. Observe os segmentos do corpo:

- a. Cada segmento do corpo com um par de pernas: CHILOPODA
- b. Cada segmento do corpo (a partir do 5º) com dois pares de pernas: DIPLOPODA

4. Conte o número de pernas:

- a. Oito pernas; sem antenas, sem asas; cabeça indistinta por ser fundida ao tórax: ARACHNIDA
- b. Seis pernas; antenas presentes, asas quase sempre; corpo constituído de três segmentos bem distintos: cabeça, tórax e abdome: INSECTA

Para uma melhor fixação desse conteúdo após a identificação dos artrópodes preencher o quadro comparativo abaixo.

QUADRO COMPARATIVO DE ARTRÓPODES

Você pode passar o quadro abaixo para cada patrulha, como uma atividade de consolidação do conhecimento. Peça para os jovens preencherem com o que aprenderam a diferenciar insetos de aranhas etc.

Classe					
Nº de asas					
Nº de antenas					
Nº de pernas					
Divisão do corpo					
ARTRÓPODES	Crustacea	Arachnida	Chilopoda	Diplopoda	Insecta

Para facilitar o entendimento, você pode pedir para eles pesquisarem, montarem e apresentarem painéis que demonstre as principais características morfológicas dos insetos, como segue abaixo.

TÉCNICAS DE COLETA

Agora que já sabemos como diferenciar um inseto dos demais artrópodes, vamos nos preparar para ir a campo. Para isso, é importante conhecer o local a ser pesquisado. Em uma expedição de campo as normas de segurança também devem ser seguidas, por isso é recomendável o uso de alguns acessórios básicos necessários como:

- Sapato fechado (Tênis, bota)
- Calça comprida de tecido mais grosso
- Camisa com proteção UVA e UVB
- Boné
- Cantil com água
- Protetor solar
- Repelente
- Antialérgico (principalmente para aqueles que são alérgicos a picadas de insetos)
- Lanches leves, para não fazer peso na mochila (como barras de cereal, se a viagem for mais longa deve-se organizar melhor toda a alimentação a ser levada)
- Caderneta de anotações
- Lápis e borracha (lembre-se que se você escrever a caneta e sua caderneta molhar, você poderá perder seus dados)
- Pinças e pincéis
- Frascos de vidro contendo álcool a 70% (Cruz et al, 2009)

IMPORTANTE

Um dos insetos mais benéficos que existem na natureza são as abelhas que são responsáveis pela polinização de 42% das 57 espécies vegetais mais plantadas no mundo. Para se ter uma ideia, no Brasil das plantas cultivadas, mais de 60% dependem da polinização deste animal. Existem dois grupos de abelhas, as chamadas melíponas, ou abelhas nativas que produzem mel e que não possuem ferrão como as espécies: jandaíra e urucu, porém a espécie mais comum é a abelha-europa (*Apis mellífera*) que possui um ferrão que pode causar acidentes em humanos e nos outros animais. Nas atividades de campo quando avistarem uma nuvem de abelhas chegando devemos tomar algumas precauções como: abaixar-se, enquanto ainda não foi picado, correr em ziguezague; se estiver de camiseta, retirar a peça de roupa e usá-la para proteger o rosto, a cabeça e o pescoço (quanto mais picadas nessas regiões, maior chance de choque anafilático), correr para um local em que é possível se abrigar e fugir para locais onde há água: lagoa, rio etc; mas caso seja ferroadado (picado) deverá ver o inchaço no local da ferroadada e retirar com cuidado o ferrão, depois fazer uma compressa úmida e tomar um anti-histamínico e corticoides. Porém, se os sinais e sintomas que indicam uma reação alérgica exagerada à ferroadada de uma abelha como: aumento da vermelhidão, coceira e inchaço no local da picada, dificuldade para respirar ou para engolir a saliva, inchaço do rosto, boca ou garganta e sensação de desmaio ou tonturas, o paciente deverá ser levado imediatamente para um pronto-socorro. Outro animal que pode causar acidentes são as lagartas-de-fogo, fase jovem de várias espécies de mariposas, também conhecidas como taturanas que apresentam cerdas urticantes podendo acarretar em queimaduras. Caso aconteça algum acidente com algum escoteiro, deverão ser seguidos os seguintes

procedimentos: lavar bem o local com água corrente, passe na região afetada compressas de água fria e gelo ajudam a minimizar a dor, não passe nenhum tipo de produto ou medicamento sobre a queimadura. Isso pode piorar o quadro. Em casos mais graves procure um médico e se possível leve a lagarta-de-fogo para ser identificada.

Técnicas de Coleta de insetos

A coleta das espécies de insetos pode ser feita na vegetação rasteira, arbustiva ou arbórea; sobre a superfície da vegetação ou no seu interior; em flores, frutos e folhas; sobre ou sob o solo; no interior de residências; em criação de animais domésticos; em material orgânico em decomposição; sob focos de iluminação pública, na água, etc. (Almeida et al. 1998). Podemos encontrar insetos também no interior de bromélias; folhiço; troncos em decomposição; sob “cascas” de árvores; debaixo de rochas, tijolos; frutas em decomposição; ocos de árvores; sob esterco de gado.

Nesses ambientes a maioria dos insetos pode ser coletada manualmente ou com auxílio de uma pinça; exceto os insetos peçonhentos como as abelhas, marimbondos, vespas; além das borboletas e mariposas, por terem as asas cobertas de escamas, devem ser coletadas através de redes entomológicas ou puçás. (Figura 6)

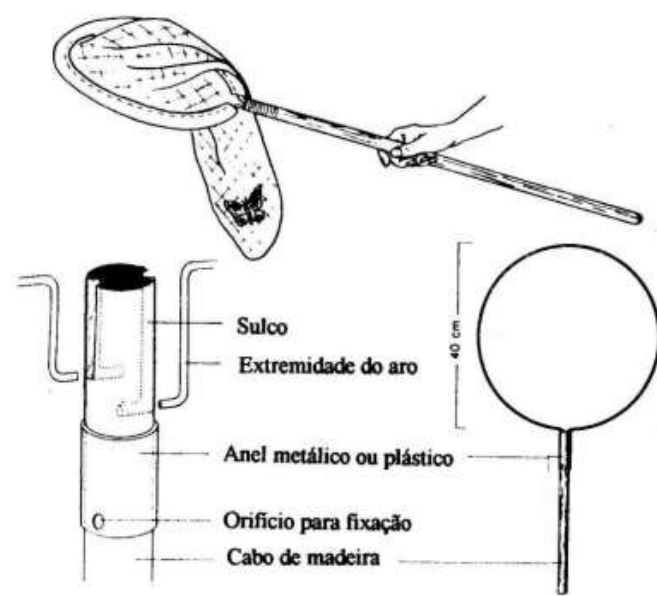


Figura 6. Rede entomológica ou puçá (Figura retirada de Almeida et al., 1998).

Existem outras formas de captura de insetos. Veja os exemplos:

- <https://www.youtube.com/watch?v=MC5E57cjkZQ>
- https://www.youtube.com/watch?v=1qNdFGT_KEY
- https://www.youtube.com/watch?v=_Vqn56s9XHA
- https://www.youtube.com/watch?v=K3_IFq4M6xM
- <https://www.youtube.com/watch?v=RU4XEUrXpww>

Após a coleta com a rede entomológica as borboletas e mariposas devem ser transportadas em envelopes triangulares de papel, ou envelope entomológico (Figura 7) até que possam ser mortos de forma

adequada. Uma dica importante, as asas desses insetos devem ficar no interior dos envelopes com suas asas dobradas.

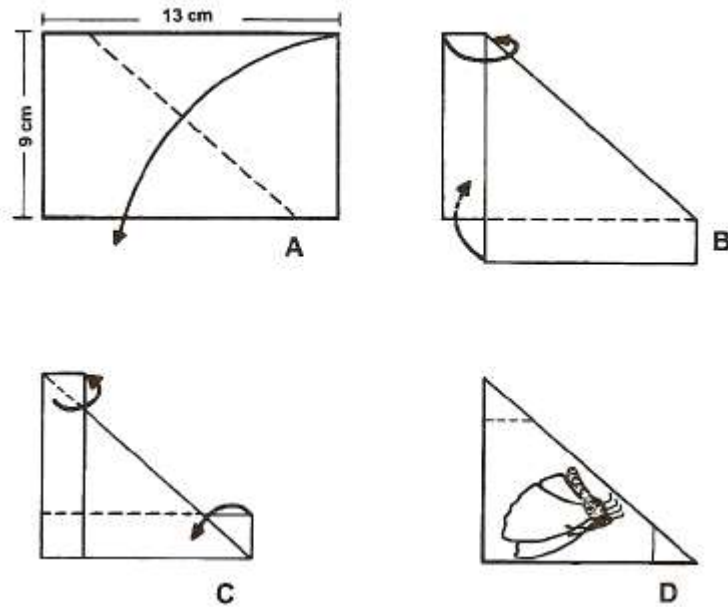


Figura 7. Como fazer um envelope entomológico (Figura retirada de Almeida et al., 1998).

Após a coleta dos insetos, estes devem ser sacrificados através dos seguintes métodos: Os insetos devem ser colocados em frascos de vidro, no congelador ou freezer, permanecendo por 24 horas até vários dias. Para evitar que esses artrópodes ressequem devido a baixa umidade, que pode dificultar a alfinetagem, é aconselhável que se coloque um papel absorvente entre os insetos e o fundo do recipiente; os envelopes contendo as borboletas devem também ficar no congelador por 24 horas ou até poucos dias. (Macedo, 2004)

MONTAGEM DOS INSETOS

Depois que os insetos estiverem mortos, é necessário que sejam montados nos alfinetes entomológicos, caso eles estejam endurecidos, ficam frágeis e difíceis de manipular. Neste caso os insetos deverão ser colocados em uma câmara úmida que consiste de um recipiente com uma abertura larga e tampa de boa vedação (que pode ser um depósito de cozinha, por exemplo). No fundo desse recipiente coloca-se uma camada de areia fina úmida e pequenos pedaços de naftalina ou cravo da Índia, para que não haja proliferação de fungos. Sobre a areia, coloca-se papel toalha onde serão arranjados os insetos para que amoleçam. O tempo necessário para hidratação do inseto depende do seu tamanho e da temperatura ambiente. Pode variar de poucas horas a dias permanecer em câmara úmida até que amoleçam e possam ser alfinetados e ter seus apêndices posicionados de forma correta.

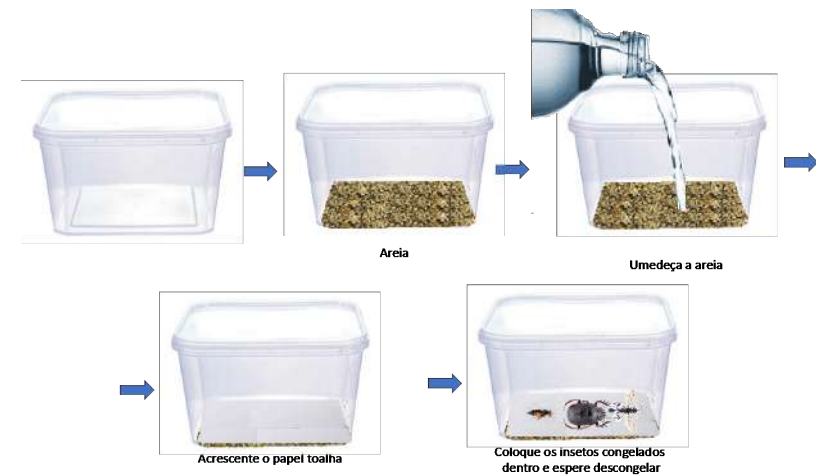


Figura. Procedimento de descongelamento e amolecimento dos insetos, pré-montagem e alfinetagem.

Os insetos coletados deverão ser montados com alfinetes entomológicos (alfinetes “papillon”- fornecedor nacional) que são de aço e não enferrujam, são flexíveis e com comprimento e espessura variados. Mas você pode substituir os alfinetes entomológicos por alfinetes comuns, desde que seja os mais finos possíveis.

O alfinete deve ser inserido verticalmente entre o primeiro e segundo par de pernas, em um ângulo de 90º relação ao eixo longitudinal do corpo do inseto. Os blocos de madeira com alturas são usados para se obter altura uniforme dos exemplares e das etiquetas no alfinete.

TÉCNICAS DE COLETA, MONTAGEM E CONSERVAÇÃO DOS INSETOS

Obs: Cada grupo de inseto tem um local específico na montagem do alfinete entomológico

Orthoptera (grilos, gafanhotos, esperanças) Insetos de corpo duro, montados em alfinetes entomológicos. A montagem deve ser feita no pronoto, no lado direito interno do mesotórax (Figura 8.A)

Hemiptera (percevejos, barbeiros). O alfinete deve ser montado no escutelo (estrutura em forma de triângulo), lado direito interno do mesotórax (Figura 8.B e 8.C).

Coleoptera (Besouros): O alfinete deverá ser inserido no lado direito (no élitro), na parte anterior do mesotórax (Figura 8.D).

Lepidoptera (Borboletas e Mariposas): O alfinete deve ser montado no lado direito do mesotórax. As asas devem ser montadas de tal forma que a margem posterior da asa anterior faça um ângulo reto com o corpo e a asa posterior fique ligeiramente sobre a asa anterior (Figura 8.E).

Diptera (moscas, mosquitos, pernilongos) O alfinete pode ser colocado na parte interna, direita, do mesotórax (Figura 8.F).

Hymenoptera (vespas, formigas, abelhas, marimbondos). O alfinete deve ser inserido na parte interna direita do mesotórax (devem ser coladas em triângulos de papelão e o triângulo deve ser espetado pelo alfinete (Figura 9).

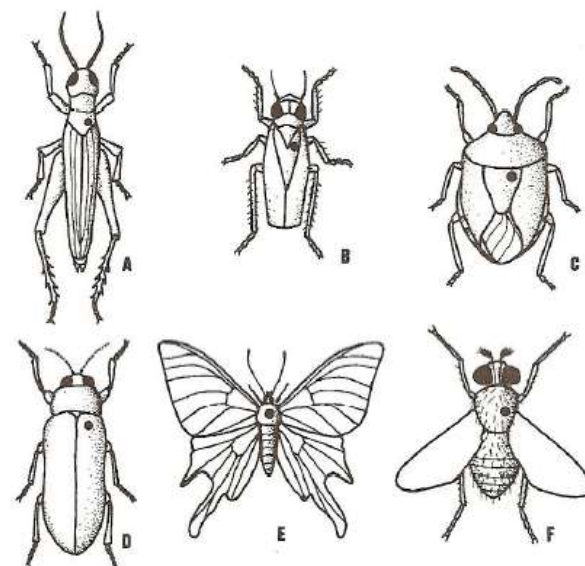


Figura 8. mostrando a posição do alfinete no corpo de insetos de algumas ordens: A. Orthoptera; B. Hemiptera-Homoptera; C. Hemiptera-Heteroptera; D. Coleoptera; E. Lepidoptera; F. Diptera. (Figura retirada de Almeida et al., 1998).

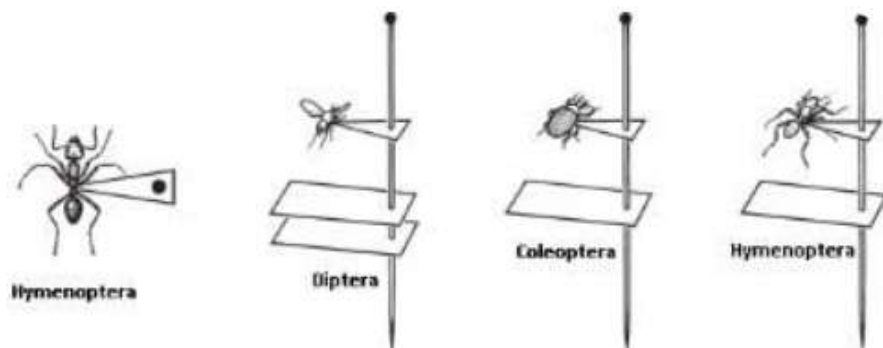


Figura 9. Montagem de insetos pequenos.

Para te ajudar. Assista:

- <https://www.youtube.com/watch?v=X4UD41D5Vi8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=MjPS7bas72I>

Posição dos apêndices

- Pernas: o primeiro par deve ficar voltado para frente; o segundo e terceiro pares, voltados para trás. Esta posição é conseguida através da utilização de alfinetes comuns (de costura) cruzados sobre isopor, que são deixados por mais ou menos uma semana, até que o exemplar seja fixado na posição desejada. Em lepidópteros não é preciso se preocupar com a posição das pernas

- Asas: a grande maioria dos insetos pode permanecer com as asas fechadas, cobrindo o abdome. Entretanto, as borboletas, mariposas e libélulas devem ter as asas abertas facilitando a visualização das nervuras, imprescindíveis para sua identificação.

(Fonte Morandi Filho, 2020)

Antenas: devem permanecer voltadas para frente. No caso de antenas muito longas, estas devem ficar voltadas para trás, contornando o corpo do inseto.

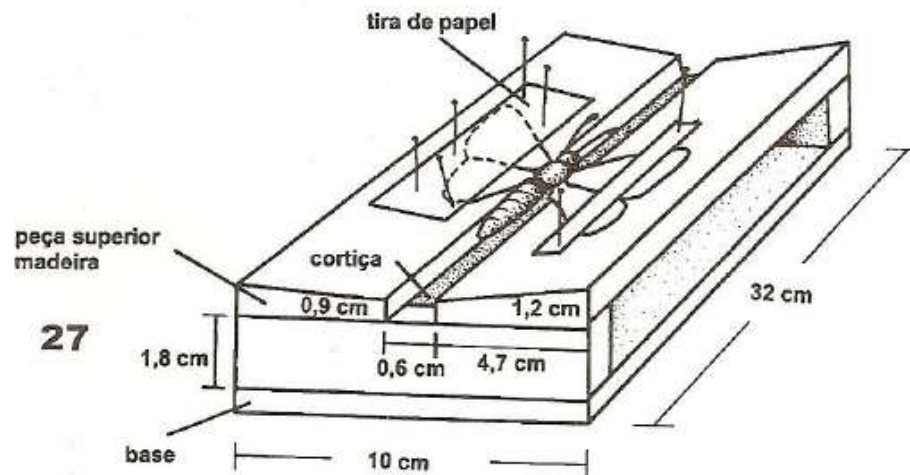


Figura 9. Esticador de borboletas (Figura retirada de Almeida et al., 1998).

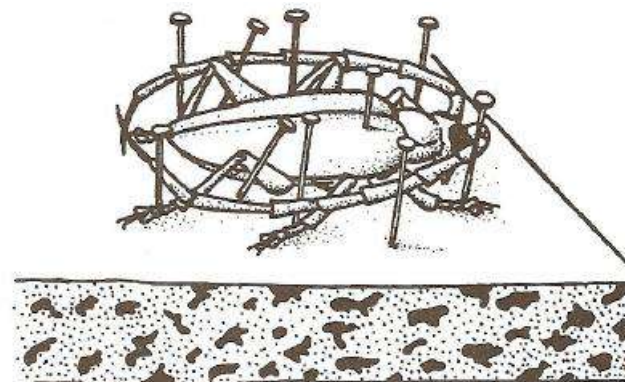


Figura 10. Montagem das pernas e asas.

DICAS

- https://www.youtube.com/watch?v=DT0nsrM_pqU
- https://www.youtube.com/watch?v=qVkkokT_zHA
- https://www.youtube.com/watch?v=vTq3rbM0_ig
- <https://www.youtube.com/watch?v=dGhwap9Vq0A>
- <https://www.youtube.com/watch?v=nE4DGwB3bV4>

ATIVIDADE 7

DESCOBRINDO SERES INTERESSANTES

Texto de apoio

COLEÇÕES ENTOMOLÓGICAS

As coleções entomológicas podem ter finalidade: científicas ou didáticas. No primeiro caso envolve coletas de grupos específicos de insetos em projetos de pesquisa de professores e pesquisadores. As coleções didáticas buscam a obtenção de material que possa ser utilizado em aulas práticas com o intuito de despertar no aluno/escoteiro o interesse pelos insetos, permitindo maior contato, manejo e a aprendizagem sobre seus habitats, hábitos e comportamento. (CAMARGO et al, 2015) Depois que os insetos foram coletados, fixados e montados na caixa entomológica, ou insetário, é importante por nas etiquetas de identificação qual a ordem que cada um pertence, para isso podemos usar a chave dicotômica abaixo, onde cada um vai observar os detalhes anatômicos de cada um dos insetos da coleção e buscar as características correspondentes.

Conheça agora as seis principais ordens dos insetos

Ordem Odonata: Olhos muito grandes (pelo menos metade da área da cabeça); asas anteriores e posteriores bem desenvolvidas e estendidas. Aparelho bucal mastigador. São predadores de outros insetos, vivem nas proximidades de lagoas, rios.



Figura. Odonata. Grupo das libélulas.

Fonte da foto: https://lh3.googleusercontent.com/proxy/25KQcefO2ZhqeRKHV9qTeP7xUV8VkpWpFv7Q7aGz66_hPjZ5QRb3h_IMMZw6rvgwbySMDxtkHoMqNwSqBRmtGjJxJzldBhVxqaqEKPgYmt6GVnECYUY

Ordem Heteroptera: Aparelho bucal picador sugador, surgindo na parte anterior da cabeça; as asas anteriores são do tipo hemiélitro. São fitófagos, outros são sugadores da seiva de várias espécies de plantas como alguns percevejos e cigarras, muitos são pragas agrícolas. Alguns são predadores de outros insetos; outros são hematófagos e transmissores de doenças para o homem como os barbeiros.



Figura. Heteroptera. Grupo dos percevejos, barbeirosas libélulas.
Fonte da foto: <https://www.hnhs.org/sites/default/files/images/heteroptera/Box-Bug%28Gonocerus%20acuteangulatus%29-Hook%20Wood-30%20May%202014-%20Joe%20Gray-w.jpg>

Ordem Orthoptera: Aparelho bucal mastigador, asas anteriores em tégmina e patas posteriores adaptadas para o salto. São mastigadores e muitas espécies são pragas agrícolas como gafanhotos e grilos.



Figura: Orthoptera.
Fonte da foto: <https://www.hnhs.org/sites/default/files/images/heteroptera/Box-Bug%28Gonocerus%20acuteangulatus%29-Hook%20Wood-30%20May%202014-%20Joe%20Gray-w.jpg>

Ordem Coleoptera: aparelho bucal mastigador; asas anterior do tipo élitro; a maioria é fitófaga e muitos são predadores e benéficos como as joaninhas.



Figura Coleoptera. Joaninhas.
Fonte da foto: <https://www.mnhn.fr/en/collections/collection-groups/terrestrial-arthropods/coleoptera>

Ordem Lepidoptera: Aparelho bucal sugador enrolado em forma de espiral, quando em repouso (espirotromba); asas cobertas por escamas. As lagartas tem aparelho bucal mastigador, são fitófagas e muitas são pragas. O adulto, seja borboletas ou mariposas, apenas suga néctar floral.



Figura Lepidoptera. Borboletas.
Fonte da foto: https://www.agencia.cnptia.embrapa.br/Agencia16/AG01/arvore/AG01_81_911200585235.html

Ordem Diptera: É a única ordem de insetos que possui apenas um par de asas, podem apresentar o aparelho bucal picador sugador como os pernilongos e mosquitos ou sugador como as moscas. Muitas espécies são transmissoras de doenças como: dengue, febre amarela, chikungunya, malária, elefantíase entre outras.



Figura Diptera. Moscas.

Fonte da foto: <https://br.depositphotos.com/104293270/stock-photo-horse-fly-blood-sucker-macro.html>

Ordem Hymenoptera: Possuem os dois pares de asas membranosas, apresentam um aparelho bucal mastigador presentes nos marimbondos, vespas e formigas, sendo que nas abelhas possuem um aparelho bucal lambedor. Muitas espécies são responsáveis pelo controle biológico, e as abelhas são os principais responsáveis pela polinização das plantas.



Foto: hymenoptera. Vespas e abelhas. Fonte da foto: <https://www.thoughtco.com/ants-bees-wasps-order-hymenoptera-1968095>

Chave de Identificação das Principais Ordens de insetos adultos

Para começar a identificação, observe se o inseto tem asas ou não. Se tiver asas siga o item 1. Se não tiver, siga o item 1a.

Obs você observará que sempre haverá essas tomadas de decisão.

CHAVE PARA ALGUMAS ORDENS DE INSECTA (adultos)

1. Observe o aparelho bucal:

- a. Aparelho bucal sugador labial (Fig. 1) 2
- b. Aparelho bucal de outro tipo..... 4

2. Observe as asas posteriores:

- a. Asas posteriores do tipo balancins (moscas, mosquitos, pernilongos, mutucas etc.) (Fig. 2)..... DIPTERA
- b. Asas posteriores de outro tipo ou asas ausentes..... 3

3. Ainda sobre as asas do tipo balancim, observe se as:

- a. Asas franjadas (tripes) (Fig. 3) THYSANOPTERA
- b. Asas anteriores do tipo hemiélitro (percevejos, Fig. 4; barbeiros, mariasfedidas, baratas-d'água, etc.) ou membranosa (pulgões, cigarras, moscasbrancas, Fig. 5) ou tégmia (cigarrinhas, Fig. 6) ou asas ausentes (pulgões, Fig. 7; cochonilhas, Fig. 8) HEMIPTERA

4. Observe as pernas posteriores:

- a. Pernas posteriores saltatórias (gafanhotos, grilos, esperanças, paquinhas, taquarinhas, etc.) (Fig. 9) ORTHOPTERA
- b. Pernas posteriores de outro tipo..... 5

5. Observe as asas anteriores:

- a. Asas anteriores do tipo tégmina 6
- b. Asas anteriores de outro tipo ou asas ausentes 7

6. Observe as pernas anteriores:

- a. Pernas anteriores ambulatórias (baratas) (Fig. 10) BLATTODEA
- b. Pernas anteriores raptatórias (louva-a-deus) (Fig. 11) MANTODEA

7. Volte a observar as asas anteriores do tipo tégmina e verifique se ela é também:

- a. (5). Asas anteriores do tipo élitro..... 8
- b. Asas anteriores membranosas ou asas ausentes..... 9

8. Observe a presença de Cercos (tesourinhas)

- a. Cercos presentes (tesourinhas) (Fig. 12)..... DERMAPTERA
- b. Cercos ausentes (besouros, joaninhas, serra-paus, vagalumes, pirlampos etc.) (Fig. 13) COLEOPTERA

9. Ainda sobre as asas, observe:

- a. Asas com escamas (borboletas e mariposas) (Fig. 14) LEPIDOPTERA
- b. Asas sem escamas ou asas ausentes..... 10

10. Observe as antenas

- a. Antenas moniliformes (cupins, siri-siris etc.) (Fig. 15)..... ISOPTERA
- b. 10'. Antenas de outro tipo..... 11

11. Ainda sobre as antenas:

- a. Antenas curtas (libélulas) (Fig. 16) ODONATA
- b. Antenas longas, bem visíveis 12

12. Volte a observar as asas:

- a. Asas com aspecto reticulado devido a numerosas nervuras longitudinais e transversais; antenas filiformes ou clavadas (Fig. 17) NEUROPTERA
- b. Asas com poucas nervuras, nunca com aspecto reticulado ou asas ausentes; antenas geniculadas (abelhas, mamangavas, formigas, vespas), setáceas e filiformes (Fig. 18) HYMENOPTERA

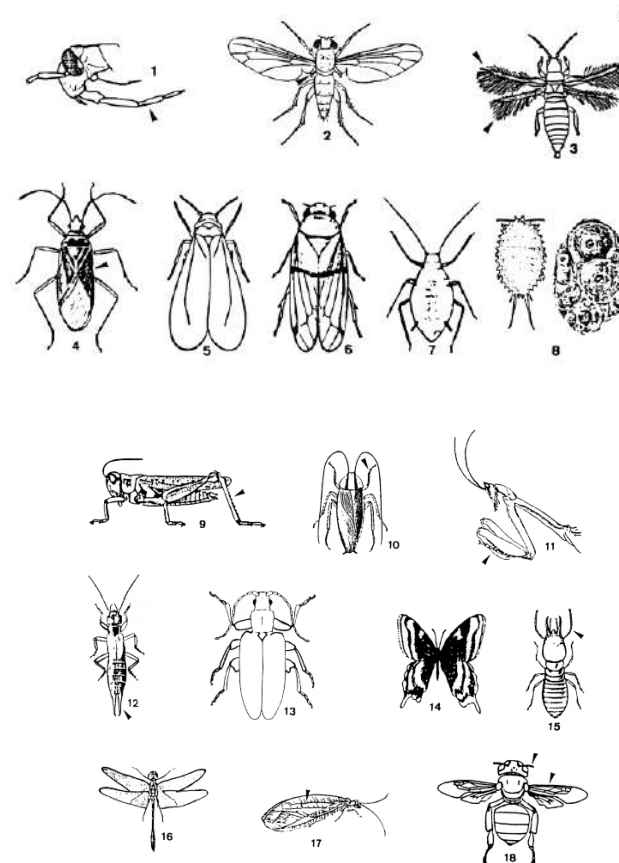


Figura. Esquema morfológico das principais ordens de insetos (Zucchi, 2020)

Etiquetagem

Todos os insetos de uma coleção, armazenados na caixa entomológica (ou insetário) devem conter etiquetas de 2,0 x 1,0 cm, de cor branca, escritas com tinta nanquim ou lápis.

A primeira etiqueta a ser colocada é a de procedência, que deve conter:

- Número do registro no livro tombo (livro onde você registrará todos os insetos de sua coleção. Ele deve ser sequenciado e não repetidos)
- Cidade, estado, país. Ex.: Natal, RN, Brasil
- Data, com mês em algarismo romano. Ex.: 20/II/2021
- Nome do coletor, seguido dessa palavra abreviada. Ex.: Rocha Neto, M. col. (que significa Miguel da Rocha Neto, coletor)
- Coordenadas geográficas (latitude e longitude)

No. 0001 Natal – RN
19/II/2021
ROCHA, M.

Exemplo da primeira etiqueta

A segunda etiqueta deverá conter:

- Número do registro no livro tombo
- identificação dos insetos ao nível da ordem.

No. 0001
ORDE: ODONATA
MAIA, J.

Exemplo da 2a. etiqueta.

Nesta etiqueta deverá escrever o nome da ordem do inseto que foi identificado e o sobrenome e a 1ª letra do nome da pessoa que identificou o inseto.

Lembre-se que todos os insetos que estiverem na caixa entomológica deverão estar identificados e etiquetados, e seu registro deverá estar no livro tombo.

Livro tombo

É um caderno (de preferência, tipo brochura, capa dura e com as folhas numeradas, onde em cada linha deverá ter o registro completo de cada inseto coletado, identificado e armazenado na caixa entomológica. Caso o curador (responsável pela coleção) tenha mais de uma caixa, é preciso indicar no livro tombo, em qual caixa está aquele inseto.

Aqui vai um exemplo de livro tomo:

No.	ORDEM	Coletor	Identificador	Data da coleta	Coord. Geográficas	Folha 001	Caixa entom.
001	ODONATA	Rocha Neto, M	Maisa, J.	19/IX/2020	Lat. -3.2456 Log -30.345 01		
002	NEUROPTERA	Rocha Neto, M	Rocha Neto, M	Rocha Neto, M	Lat. -366 Log -31.25		01

Para saber mais

- <https://www.museudeentomologia.ufv.br/tipos-de-pernas-dos-insetos/>
- <https://www.todamateria.com.br/insetos/>
- http://www.gradadm.ifsc.usp.br/dados/20172/SLC0621-1/instrucoes_INSETARIO.pdf
- <https://www.nsctotal.com.br/noticias/como-se-proteger-de-um-ataque-de-abelhas>
- <https://biomania.com.br/artigo/insetos>
- <https://www.tuasaude.com/primeiros-socorros-em-caso-de-picada-de-abelha/>
- <https://pt.wikihow.com/Fazer-um-Kit-de-Captura-de-Insetos>
- https://www.youtube.com/watch?v=FwDXYI_Gvq8

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, L.M.; RIBEIRO-COSTA, C.S; MARINONI, L. Manual de Coleta, Conservação, Montagem e Identificação de Insetos. Ribeirão Preto: Holos, 1998. 78p.

ARAÚJO, Carolina Rodrigues de. Agroecologia. Embrapa. https://www.embrapa.br/contando-ciencia/agroecologia/-/asset_publisher/Gh7VczqVqPYX/content/insetos-do-bem/1355746?inheritRedirect=false. Visitado em 15/02/2020.

Azevedo-Filho, Wilson Sampaio de. COLEÇÃO ENTOMOLÓGICA DIDÁTICA. In Machado, Cláudia Pinto Ensino de Ciências: práticas e exercícios para a sala de aula. EDUCS. 97-103. 2017.

CAMARGO, Amábilio José Aires. Coleções entomológicas: Legislação brasileira, coleta, curadoria e taxonomia para as principais ordens. Brasília, DF, Embrapa, 2015. 118p.

CRUZ, A. H. S.; OLIVEIRA, E.F.; FREITAS, R. A. Manual simplificado de coleta de insetos e formação de insetário. Universidade Federal de Goiás. Ensino a Distância em Biologia. 2009, p. 41. Disponível em <www.uern.br/professor/arquivo_baixar.asp?arq_id=7697>. Acesso em 20 fev. 2021.

Dijigov, Patrícia. Você conhece o hotel para insetos? <https://www.escoladebotanica.com.br/post/hotel-para-insetos>. Acessado em 15/02/2020.

Freitas, Breno M.; Klein, Alexandra-Maria; Bomfim, Isac Gabriel Abrahão Fornoff, Felix; Boreux, Virginie; Oliveira, Mikail Olinda. Polinização agrícola por insetos no Brasil: um Guia para Fazendeiros, Agricultores, Extensionistas, Politicos e Conservacionistas. Erstellungsjaar: 151 p. 2020

MACEDO, Luciano Pacelli Medeiros, Apostila “coleta, montagem e conservação de insetos”. Disponível em <https://agroecologiaifrn.files.wordpress.com/2010/04/nota-coleta-montagem-e-conservacao-de-insetos.pdf>. Acesso em 20 fev. 2021

MORANDI FILHO. Wilson José. Apostila. Coleta, montagem e conservação dos insetos. Instituto Federal Catarinense, campus Camburiu. Disciplina de Defesa Sanitária Vegetal disponível em <http://www.ifc-camboriu.edu.br/~wilson/DSV%20-%20Entomologia/Coleta,%20montagem%20e%20conserva%E7%E3o%20de%20insetos.pdf> acesso em 17. Fev. 2021

SUCUPIRA, Ana Cecilia; ARAÚJO, Rita de Cassia. Manual Primeiros Socorros. São Paulo: 2004. 28

VENTURA, Carlos Renato Rezende. Diversidade biológica dos Protostomados. v.2. / 2.ed. – Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2010. 239p. Zucchi . Roberto Antonio .Chave para algumas ordens e famílias de Insecta. (ESALQ/USP). Disponível em: http://www.cvi.ufscar.br/Chaves_Zucchi_optimize.pdf. Visualizado em 19/02/2021.

Outras sugestões de atividades podem ser conferidas no site dos Escoteiros do Brasil em www.escoteiros.org.br, lá você pode encontrar as sugestões de atividades das edições passadas do **EducaÇÃO escoteira.**

Todas as atividades podem ser adaptadas para o cenário atual, levando em consideração o protocolo de retorno às atividades e poderão ser realizadas até dezembro/2021.



SCOUT'S FIELD DAY

O objetivo, desta atividade, criada em 2012, é a experimentação, o aprendizado e preparação para emergências. A oportunidade de mostrar o radioamadorismo de forma prática montando estações no campo, praças públicas ou nas Unidades Escoteiras Locais, criando a experiência do aprender fazendo, sempre com a orientação de um radioamador mais experiente, fazendo com que o Jovem se interesse cada vez mais pelo Radioamadorismo e entenda, na prática, que tudo é muito mais que simplesmente apertar um botão.

Quando

O Scouts Field Day acontece, preferencialmente, no 3º final de semana de junho, a partir das 10h00 (13h00 UTC) do sábado, com a montagem das estações. Depois de montadas, as estações poderão ser operadas durante o restante do dia e durante a noite. Sugerimos que a base funcione até 12h00 (15h00 UTC) do domingo;

- Em 2021, preferencialmente em 19 e 20 de junho;
- Entretanto pode ser feita ao longo do ano, de acordo com as condições e necessidades da UEL.

Local

Descentralizado, por distrito ou por unidade escoteira local.

Público alvo

Lobinhos e lobinhas, escoteiros e escoteiras, sêniores e guias, pioneiros e pioneiras, radioamadores, licenciados do serviço de Rádio do Cidadão e comunidade em geral.

Investimento do participante

Nenhum investimento no nível nacional, mas podendo haver conforme a organização local.

Autorizações

Atividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser feitos com Autorizações de Pais e da diretoria da UEL. Sempre com enfoque na Proteção Infante-Juvenil.

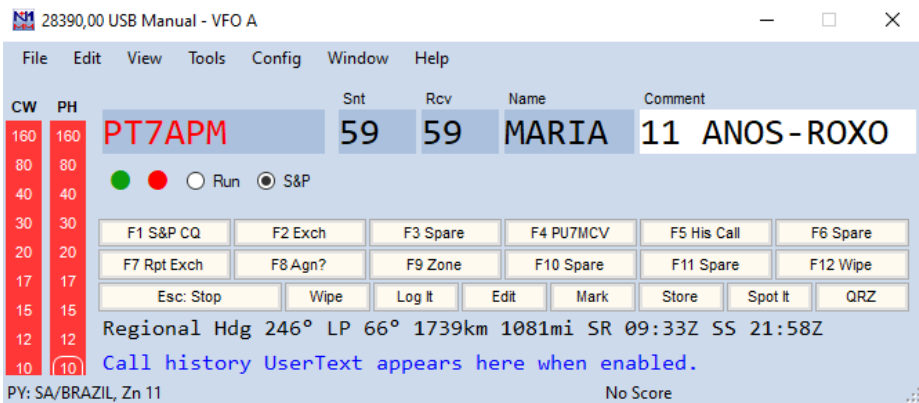
Certificados

- As Unidades Escoteiras Locais que participarem da ATIVIDADE receberão Certificados de Participação através do PAXTU, enquanto jovens e adultos registrados receberão certificados individuais, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente;
- Certificados para radioamadores, licenciados do serviço Rádio do Cidadão e participantes externos serão emitidos a partir de um formulário eletrônico que estará disponibilizado no PADLET (<https://padlet.com/radioescotismobr/ANR>), na coluna Scouts Field Day), a ser respondido após a atividade;
 - i. No formulário eletrônico, serão solicitadas informações gerais do radioamador, do operador do serviço de Rádio do Cidadão e da estação, tais como: Número de patrulheiro, se possui Insígnia de Radioescotismo, se é coordenador de rodada, etc.;
 - ii. Ao final do formulário eletrônico, opcionalmente poderá ser anexado o LOG dos contatos, através do(a):

1. N1mm+ usando o modelo DX; ou
2. Planilha do Excel; ou
3. Tabela no Word ou outro editor.

Importante

- Usar as Hashtags: @scoutsfeldday @radioescotismobr para divulgação nas mídias sociais, sempre marcando o perfil dos Escoteiros do Brasil;
- Por conta de regulamentação restringindo atividades com pernoite, ou em campo e ainda devido ao distanciamento social, a atividade pode ser feita de uma estação de radioamador. Embora não se vá ter a oportunidade da montagem da estação no campo, o aprendizado pode ser feito pelos contatos com outras estações e trabalhando itens de especialidade;
- É possível além dos contatos via HF, VHF, DMR a visita virtual (especialmente na impossibilidade de montagem de estação) a estações de radioamador;
- **Faixas e Modos de Operação:** Bandas: 2, 10, 15, 20, 40, 80 metros, respeitados os limites das classes dos operadores. Modos: FM, SSB FT8 e CW, respeitando o limite das classes vigentes no Brasil;
- Obrigatoriamente, os jovens presentes à estação deverão participar dos contatos, **transmitindo**, no mínimo, nome, idade e cor favorita;
- Sugerimos o uso do N1MM+, no modelo DX para preenchimento do LOG (nome, idade e cor favorita devem ser colocados no campo COMMENT);



Material de apoio à atividade

A Equipe Nacional de Radioescotismo disponibilizará orientações e sugestões, para apoio à montagem da atividade e também apoio à programação. Disponibilizamos ainda um material maravilhoso que foi escrito pelo Radioamador Escoteiro PY2EV – Euclides Hisatugo, que oferece todas as informações para a instalação de uma estação de radioamador;

- O **material de apoio** está disponibilizado no PADLET (<https://padlet.com/radioescotismobr/ANR>), na coluna Scouts Field Day;
- **ARRL Kids Day** (<http://www.arrl.org/kids-day>) ocorre no 1º. Sábado de janeiro e 3o. Sábado de junho. O Kids Day foi elaborado para proporcionar experiência de radioamadorismo aos jovens e, com sorte, estimular o interesse em obter uma licença própria. O objetivo também é dar aos radioamadores mais velhos a chance de compartilhar sua estação e amor pelo

rádio amador com crianças. Troca sugerida (Exchange): Nome, idade, localização e cor favorita. Certifique-se de trabalhar na mesma estação novamente se um operador mudou. Para chamar a atenção, chame “CQ Kids Day”;

- Outra atividade semelhante é o **ARRL Field Day** (<http://www.arrl.org/field-day>), que ocorre sempre no 4º. Final de Semana e em 2021 ocorrerá de 26 a 27 de junho. O objetivo desta atividade é contactar o maior número possível de estações nas bandas HF de 160, 80, 40, 20,15 e 10 metros, e aprender a operar em situações anormais em condições abaixo das ideais;
- Outras informações, atualizações e boletins da atividade serão publicadas em nosso PADLET (<https://padlet.com/radioescotismobr/ANR>), na coluna Scouts Field Day). Utilize também o PADLET como um espaço para dúvidas e sugestões.

Entre os objetivos do Scouts Field Day está o aprendizado e preparação para **emergências**.



Radiocomunicação pode salvar vidas

A radiocomunicação é o meio de comunicação mais rápido entre equipes que trabalham na mitigação de desastres e situações de emergência. Todo começo de ano, com a intensificação das chuvas e a precária infraestrutura de muitas cidades brasileiras, infelizmente ocorrem

No atentado às torres gêmeas, em Nova Iorque, a radiocomunicação foi usada no resgate em escombros

muitas catástrofes decorrentes de enchentes e deslizamentos.

Em tais situações, muitas vezes as localidades atingidas ficam sem eletricidade, sem serviços de telefonia móvel ou fixa e até sem água potável. Nesses momentos somente a radiocomunicação é capaz de prover comunicação eficaz entre os diversos grupos socorristas.

Ao contrário da rede de telefonia móvel e de outros serviços de

telecomunicações, como a Nextel, a radiocomunicação pode e deve ser instalada de modo a abranger todas as áreas do município para que nesses momentos que realmente importam possa prestar atendimento à população.

As operadoras de telefonia móvel instalam torres e equipamentos onde há concentração de pessoas capazes de lhes reverter lucro. Onde não há viabilidade financeira não existe cobertura e sinal de celular. Ao contrário desse serviço, a rede de radiocomunicação pode ser projetada de modo a levar cobertura aonde o poder público necessitar, bastando para tanto o investimento em infraestrutura, cujo retorno será garantido ao longo dos anos.

A UIT - União Internacional de Telecomunicações, agência da ONU especializada em telecomunicações, recomenda o uso de radiocomunicadores no combate a catástrofes e situações de emergência. Ao longo da história, há inúmeros registros de salvamentos possíveis graças à radiocomunicação. Podemos citar dentre os principais a atuação dos bombeiros no atentado às torres gêmeas em Nova Iorque, no resgate de pessoas presas nos escombros. No Brasil, entendo que muito precisa ser planejado e implementado, sendo o Ministério da Justiça, por meio da Secretaria Nacional de Segurança Pública (Senasp), o fórum ideal para o planejamento da arquitetura de redes para as regiões do País.

Fonte: Metro News (08/01/2014)

<https://issuu.com/folhametronews/docs/metronews-08-01-14>

Aproveite o **Scouts Field Day para conhecer a RedecScout - Rede Escoteira Brasileira de Defesa Civil e Comunicações** - o Projeto de Nível Avançado da Formação Escoteira - "Insígnia de Madeira" - Linha Escotista da União dos Escoteiros do Brasil de Paul Markus Angst do 017/MG Grupo Escoteiro São Francisco de Assis.

O projeto visa aproximar o movimento escoteiro da LABRE e Defesa Civil, e seu desenvolvimento é estimulado através do aprendizado de habilidades. Este aprendizado se dá através da conquista de especialidades.

O projeto **RedecScout - Rede Escoteira Brasileira de Defesa Civil e Comunicações** está publicado no nosso PADLET (<https://padlet.com/radioescotismobr/ANR>), na coluna Scouts Field Day.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Em parceria com a Defesa Civil ou RENER buscar fazer uma simulação de acidente, onde os jovens seriam orientados a ajudar na comunicação de emergência.

Esta atividade contribui para a conquista do item 9 da Especialidade de Excursões: Ter noções de radiocomunicação HT, sabendo informar ao médico ou equipe de socorro sua localização e dados essenciais, em caso de acidente.

**Data**

Poderá ser realizada de 06/06/21 à 26/06/2021.

Local

Descentralizado, por distrito ou por unidade escoteira local.

Público alvo

Ramos lobinho, escoteiro, sênior, pioneiro e comunidade em geral.

Investimento do participante

Conforme a organização local.

Autorizações

Atividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser feitos com Autorizações de Pais e do Diretor-Presidente.

Desenvolvimento

No dia proposto, as UEL's realizarão QUALQUER número de atividades como as sugestões deste Programa ou outras com ligação ao meio-ambiente, observando as recomendações de segurança e a necessidade de autorizações.

As Unidades Escoteiras Locais terão até o dia 04/12/2021 para enviar o RELATÓRIO DE ATIVIDADE, contendo fotografias da atividade, através do PAXTU (atividades fora de sede).

Distintivos e certificados

As Unidades Escoteiras Locais que participarem do 30º MutEco receberão Certificados de Participação através do PAXTU, enquanto jovens e escotistas receberão certificados individuais, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente. Os distintivos do 30º MutEco poderão ser adquiridos conforme instruções que serão publicadas também no site dos Escoteiros do Brasil.

A INSÍGNIA MUNDIAL DO MEIO AMBIENTE (IMMA)

O que é a IMMA

A Insígnia Mundial do Meio Ambiente (IMMA) é a parte do Programa Escoteiro que busca melhorar a consciência ambiental dos nossos jovens. É composto de duas partes:

A PARTE A é um programa de atividades de educação ambiental que buscam levar o jovem a “EXPLORAR E REFLETIR”, chamando a atenção para 5 grandes temas ambientais:

- garantir ar e água limpos para todas as espécies;
- preservar habitats naturais e biodiversidade;
- diminuir a emissão de substâncias perigosas no meio ambiente;
- adotar as melhores práticas ambientais;
- prevenir riscos ambientais e desastres naturais.

A PARTE B, ou seja, “FAZER ALGO”, pede que o jovem identifique os problemas da sua comunidade local, planejando e implementando um projeto simples. Pode ser uma ação com um objetivo que seja viável de ser atingido como, por exemplo, “divulgar a importância de recolher o óleo usado na sua comunidade”. Também pode ser a programação de uma atividade de educação ambiental no seu bairro com sua equipe ou seção.

Como funciona a IMMA

Na PARTE A, o jovem deve realizar uma atividade de cada objetivo acima, podendo ser com sua patrulha ou matilha, sua tropa ou alcateia ou, em alguns casos, até sozinho.

Quando o escotista não estiver presente, o jovem pode comprovar que realizou a atividade apresentando um relatório simplificado ou um relato oral. O jovem também deve apresentar um relatório da execução do projeto da PARTE B. A IMMA é concedida pela própria Unidade Escoteira Local, após aprovação da Diretoria.

Unindo o útil ao agradável!

Colocamos algumas atividades neste Programa que você pode realizar em locais públicos, com sua tropa ou alcateia, convidando a comunidade para participar. Assim, você cumpre os objetivos da IMMA, contribui para melhorar a consciência ecológica da sua comunidade e ainda divulga sua Unidade Escoteira Local!

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

SOLOS

1 - INVESTIGANDO OS INSETOS

Desde minhocas a caracóis, escaravelhos ou aranhas, o solo é a casa de muita bicharada estranha. Escolha um inseto, molusco ou artrópode para que possa estudar. Qual é o aspecto dele? Como é que ele contribui para o ecossistema? Como é que ele depende do solo? Onde é que ele entra na teia alimentar? Podes encontrá-lo na tua região? Faça um pôster com a criatura que você escolheu. Se encontrar alguma que esteja morta, podes até juntá-la ao teu pôster (mas tenha o cuidado de não tirar nenhuma criatura viva do seu habitat natural!).

2 - INVESTIGANDO AS ROCHAS

Há diferentes rochas em seu quintal, em parques locais ou no pátio da escola. Estude as suas formas, cores e tamanhos. Compare-as com imagens de rochas em algum site especializado. Consegue identificar as rochas que você encontrou? Compare as coleções de rochas com os outros elementos do teu grupo. Quais são as mais interessantes? Se possível, convide um naturalista, um ambientalista, o curador de um museu de história natural ou um geólogo para falar com o teu grupo (de forma on-line preferencialmente). Prepare as suas questões. Que rochas são estas? Como se formaram? Quais são as suas características? Será possível encontrar as mesmas rochas em ambientes diferentes em outros locais do mundo? Que tipos de solos se formariam a partir da alteração dessas rochas?

3 - INVESTIGAÇÕES 'ELEMENTARES'

O solo contém nutrientes como o cálcio, o potássio e o ferro, que ajudam na produção de energia e em outros processos vitais. Investigue os diferentes elementos minerais que se encontram no solo. Descubra que elementos minerais estão presentes nos diferentes tipos de solos. Para que serve cada um deles?

Procure-os na tabela periódica dos elementos para perceber a sua posição entre os outros elementos químicos. Elabore uma apresentação com informações e fatos interessantes baseados na sua investigação

4 - REFLEXÕES NO MUSEU

Visita um museu, preferencialmente de forma on-line (muitos museus estão oferecendo esta opção devido a pandemia do COVID-19), que tenha peças de olaria ou esculturas de barro. Qual é a sua preferida? O que te diz sobre a pessoa que a criou ou sobre a civilização de que é originária? Questione alguém do museu sobre o processo utilizado para produzir essa peça. Que tipo de solo foi usado? O que foi adicionado ao solo e como foi o solo tratado para a criar?

ENERGIA

5 - DESAFIO LIVRE DE ELETRÔNICOS

Muitos jovens no mundo inteiro gastam uma crescente quantidade de tempo a cada dia usando eletrônicos que incluem telefones celulares, e computadores e televisões. Quantas horas você gasta usando eletrônicos

a cada dia? Para este desafio, você vai separar uma hora por dia (isto deve ser após a escola) em que você se compromete a participar de atividades que não exigem uso de eletricidade.

Durante esta hora você pode escolher atividades tais como fazer uma caminhada, praticar um esporte, ler um livro, ajudar seus pais ou vizinhos, dançar ou fazer seu trabalho de casa no caderno. Faça um cartaz para seu desafio de um mês, e anote o que você fez durante sua hora livre de eletrônicos de cada dia. Qual foi a parte...

6 - RELÓGIO DA ENERGIA

Mantenha um diário com todas às formas em que a energia é usada diariamente em sua casa.

Procure maneiras de reduzir o uso da energia. Por exemplo, seus irmãos e irmãs, ou outros membros da família, deixam as luzes acesas nas salas vazias? Ou você deixa os dispositivos plugados quando não estão em uso? Compartilhe dicas de economia de energia com sua família, e reúna alguns fatos para convencê-los.

Por exemplo, usar produtos com selo de economia de energia pode reduzir em cerca de 600 reais as contas de energia anuais de uma família! Após uma semana, compare suas anotações com as de seus amigos. O que você mudou em casa? O que eles pretendem mudar? Quem obteve mais sucesso? Façam um compromisso em manter essas mudanças.

7 - CONHEÇA SEU CONSUMO DE ELETRICIDADE

Compare e faça uma representação gráfica do uso da eletricidade, do máximo ao mínimo, em sua rotina diária. Discuta as várias maneiras de reduzir o consumo da energia (LPG, eletricidade). Como ações simples, tais como instalar sistemas de iluminação eficientes de energia, ou compreender e seguir as indicações de energia nos rótulos podem ajudar os aparelhos domésticos a trabalharem de forma mais eficiente e, eventualmente reduzir as suas contas?

8 - IDEIAS BRILHANTES

Existem grandes ideias e projetos para o uso eficaz da energia mundo, fora. Por exemplo, a irrigação de gotejamento a base de energia solar está ajudando fazendeiros em Benin e existe uma hidroelétrica de pequena dimensão levando eletricidade às casas e às escolas em Tajiquistão. Escolha um dos projetos e prepare uma apresentação sobre ele para o grupo. Esse projeto poderia ser executado em sua própria região?

ÁGUA

9 - DE ONDE VEM SUA ÁGUA?

Descubra de onde vem sua água. Você viaja por quilômetros ou vem de um lugar próximo? A sua cidade depende de um lago ou de águas subterrâneas?

Além disso, descubra como sua água é tratada, antes e depois que você usou. Compare esses dados com os de outra cidade ou país: suas descobertas são semelhantes ou diferentes?

10 - O FUTURO DA ÁGUA

Desenhe ou construa um modelo de uma casa ou uma cidade do futuro. O que você poderia fazer para sua casa, seu jardim ou sua comunidade usam mais água eficiente? Pesquise e inclua a tecnologia mais recente ou crie a sua própria invenção!

11 - CURSO CULTURAL INTENSIVO

A água tem um significado cultural distinto de um lugar para outro. Por exemplo, O Ganges é um rio sagrado para muitos indianos. Para cristãos o batismo é um rito importante que usa água. Separar em grupos e escolha uma região para se concentrar. Então faça: uma investigação para aprender sobre o significado de água na sua região. A água desempenha um papel importante na a cultura ou religião local? Está representado na arte ou é celebrada na música? Encontrar de novo como um grupo e compartilhe suas descobertas.

12 - A CIÊNCIA DA ÁGUA

A água é talvez a molécula mais intrigante em nosso planeta. É a base da vida. Tem propriedades diferentes dependendo do seu estado, como a água líquido, como gelo sólido ou vapor de água gasoso. Formas para paisagens em toda a Terra. Pesquise alguns fatos importante sobre a química e a física da molécula de água, como a densidade da água líquida

versus água sólida, como poluentes e moléculas de água se combinam para formar chuva ácida ou porque a água é o principal componente da maioria das espécies vivas. Como as pessoas permitem ou previnem a vida? Características únicas de uma molécula de água (muitas vezes referida como suas propriedades). Como essas propriedades afetam as paisagens? Compartilhe os cinco fatos mais importantes com seu grupo.

DESASTRES NATURAIS

13 - PERIGOS E DESASTRES PERTO DE CASA

Descobrir que tipos de perigos tendem a ocorrer onde você mora. Olhar na história de seu bairro ou cidade para aprender qual perigos aconteceram com mais frequência, se houver. Como fez sua comunidade enfrentar essas situações? Já houve um desastre? Se sua área nunca foi afetada, o que acontece com o seu país mais amplo? Fale com as pessoas e pesquise a história de sua região. As pessoas acham que a mudança climática fez os perigos pioraram ao longo dos anos? Existem geográficos ou razões meteorológicas que causam esses perigos para acontecer? Prepare um pôster com cronogramas, fotos, e fatos sobre perigos que ocorrem em sua área. Incluir informações sobre quaisquer desastres que possam ter acontecido.

14 - ESTUDE UM PERIGO

Junte-se a um parceiro e escolha um tipo de perigo para estudar. Você está interessado em inundações, terremotos, tsunamis ou vulcões? Escolha qualquer um desses assuntos e aprenda mais sobre o mesmo. O que faz esse perigo ocorrer? Com que frequência isso ocorre em

todo o mundo e onde? Qual tipo de dano que isso pode causar? Você pode encontrar exemplos de como pessoas se prepararam para isso e reduziram seus danos? Compartilhem suas descobertas uns com os outros.

15 - ESQUEMA DA PAISAGEM

Você tem um local favorito na natureza perto de onde mora? Talvez uma margem de um rio ou caminhada que você gosta de visitar? Vá ali como um grupo e tente identificar maneiras pelas quais a área pode ficar vulnerável se ocorrer um perigo. Árvores foram cortadas na área? O solo parece saudável ou danificado? O rio alagou no passado, e tem algum cuidado foi levado para futuras inundações? Faça anotações, use fotos e prepare um grande pôster com suas descobertas e coloque-o em um local público, por exemplo no corredor da escola ou na biblioteca local.

16 - MUDANÇA PARA MUDANÇAS CLIMÁTICAS

Como você sabe, as mudanças climáticas aumentam o risco de desastres. E a sua área está sendo afetado pelas mudanças climáticas? Fale com cientistas locais e pesquisadores e até mesmo com idosos em sua comunidade. Se eles observaram quaisquer mudanças nos padrões climáticos ao longo dos anos? Quais etapas sua comunidade poderia tomar para se adaptar às mudanças climáticas e ser mais resistente a desastres? Com um grupo, prepare um mapa de sua cidade e marque-o com ações climáticas específicas que são necessárias. Coloque o mapa em um ponto visível em sua escola/grupo escoteiro/tropa.

17 - EMPATIA PELOS ECOSISTEMAS

Riscos naturais podem ter um grande impacto nos ecossistemas do nosso planeta. Por exemplo, um tsunami pode atingir recifes de coral, florestas de mangue e podem até mesmo trazer espécies invasoras, enquanto um incêndio florestal ou inundação pode destruir árvores e vegetação. Faça uma pintura ou um pôster que mostra como um determinado ecossistema pode sofrer de um perigo e como ajudá-lo a se recuperar.

18 - ESCAVAÇÃO DE DESASTRES

Junte-se a um parceiro e escolha um desastre recente em qualquer lugar do mundo. Estude os fatores por trás dele, e analise o trabalho de recuperação. O lugar recuperou rapidamente ou foi um processo longo? Ou forma, por que foi esse o caso? O trabalho de recuperação se integrou os princípios da redução do risco de desastres? Se sim, forneça exemplos. Se não, sugira como o trabalho de recuperação poderia ter DRR melhor integrado. Entreviste especialistas, se necessário. Preparar um recurso detalhado e envie-o para publicação em uma revista ou jornal relevante.



O Dia do Amigo será um grande Mutirão da Amizade, é uma atividade de mobilização nacional voltada à integração e divulgação do escotismo para amigos, comunidade e a sociedade em geral, oferecida e incentivada pelas Unidades Escoteiras Locais espalhadas em todo o território nacional. O Dia do Amigo é uma oportunidade de proporcionar às crianças, adolescentes, jovens e adultos e seus amigos, um dia de atividades escoteiras que exercem a função de encantar o jovem e estimular o gosto pelo Escotismo, no intuito de promover a integração, divulgação e o crescimento, assim colaborando ainda mais com a formação do indivíduo que queremos entregar à sociedade.

Neste ano, o Dia do Amigo acontece no período de 4 a 25 de julho, e este material conta com diversas sugestões de atividades. Convidamos todas as Unidades Escoteiras Locais do Brasil para participar desta atividade voltado à promoção do escotismo e à integração com a comunidade.

“O Escotismo é uma grande fraternidade - um plano que, na prática, derruba diferenças de classes, credos, raças e regionalismos”. Baden-Powell, em Guia do Chefe Escoteiro, 1919.

O objetivo do Dia do Amigo é promover atividades, apresentar a oportunidade de participação de todos e compartilhar bons momentos, oferecendo aos nossos jovens e adultos atividades atraentes e variadas, além de uma grande oportunidade de crescimento pessoal.

Nesta atividade os jovens e adultos convidam seus amigos para participar de uma reunião especial, com o objetivo de mostrar como é uma atividade escoteira e posteriormente convidá-los a se integrarem à Unidade Escoteira Local.

O sucesso desta atividade está no compromisso de cada jovem ou adulto em trazer, pelo menos, um amigo para participar. A forma de incentiva-los a convidar outras pessoas é uma decisão a ser definida por cada U.E.L, porém é importante lembrar que este é um fator fundamental para alcançar o objetivo desta atividade.

ROTEIRO SUGERIDO PARA O DIA DO AMIGO

Detalhamento da atividade

Período: 4 à 25/07/2021- As atividades do 4º Dia do Amigo deverão acontecer preferencialmente neste período, mas devido a pandemia, poderão ser realizados até dezembro de 2021.

Local: Descentralizado - por Distrito, Unidade Escoteira Local, Seção e/ou virtual.

Público Alvo: Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro e adultos convidando seus amigos e familiares, seguindo os devidos protocolos.

Investimento do participante: Conforme a organização local.

Autorizações: Atividades escoteiras realizados fora da sede e do horário de reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitos com Autorizações de Pais e do representante dela.

Desenvolvimento

- No dia escolhido, as unidades escoteiras locais realizarão qualquer número de atividades como as propostas neste programa ou outras focando no 4º Dia do Amigo, observando as recomendações de segurança e a necessidade de autorizações, tanto para os associados quanto para os convidados.

- As Unidades Escoteiras Locais terão até o dia 06/12/2021 para cadastrar atividade no PAXTU, com as seguintes informações:

- Fotografias da atividade;
- Cadastro dos amigos, dos associados aos Escoteiros do Brasil, que participaram das atividades, com nome, telefone, e-mail e quem os convidou;
- Informações da atividade no campo do formulário “Informações da Atividade”.

- Esta é uma atividade que pontua para o Grupo Padrão, porém os itens acima solicitados deveram ser fornecidos;

- A atividade deverá ser cadastrada na opção “Atividades fora de sede”, como o Tipo “Dia do Amigo”;

- A partir do dia 01/07/2021 estará disponível, no cadastro da atividade realizada, o botão “Amigos Participantes”, para inclusão de todos os amigos dos associados dos Escoteiros do Brasil que participaram das atividades;

- O tutorial, em vídeo, do cadastro dos amigos dos associados dos Escoteiros do Brasil que participaram das atividades estará disponível a partir do dia 01/07/2021, no site dos Escoteiros do Brasil, em www.escoteiros.org.br

Certificados e distintivos

As Unidades Escoteiras Locais participantes do 4º Dia do Amigo terão disponibilizados no PAXTU os devidos certificados de participação para download, a partir do dia 04/07/2021, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente. Já para os convidados, será disponibilizado para o download um link no site dos Escoteiros do Brasil, em www.escoteiros.org.br

A partir do dia 04/07/2021 estará disponível, no cadastro da atividade no PAXTU, a opção para aquisição do distintivo.

Desenvolvimento

A Programação

Dentro do caderno de atividades 2021 estará disponível uma sugestão de programação, a ser utilizada durante a realização da atividade, porém, se a Unidade optar para realizar outro tipo de atividade é importante lembrar que:

- O objetivo da atividade é divulgação e captação de novos jovens e adultos para o Movimento Escoteiro;

- A atividade tem que ser diferenciada, o primeiro contato é fundamental para decisão do jovem e adulto de se integrar à Unidade Escoteira Local;
- Consulte as pessoas da sua Unidade sobre atividades interessantes;
- A programação tem que estar pronta a tempo de dividir as responsabilidades e conseguir os materiais necessários.

Autorizações

Normalmente, em uma atividade de sede, não seria necessária uma autorização para participação, mas como estamos trabalhando com jovens que ainda não fazem parte do Movimento Escoteiro, precisamos tomar este cuidado.

O ideal seria que os pais também participassem, acompanhado as atividades da Unidade, mas como isto nem sempre é possível, a Unidade deverá solicitar do jovem interessado a apresentação, no dia da atividade, da autorização de participação. No site dos Escoteiros do Brasil será disponibilizado um modelo de autorização para ser utilizado.

Este cuidado deverá ser bem entendido pelos jovens de sua Unidade Escoteira Local, fazendo com que eles solicitem a autorização em branco, para encaminhar aos seus convidados.

*** toda e qualquer atividade deverá seguir o protocolo de retorno às atividades, com todo cuidado e segurança!**

O convite

No site institucional estará disponibilizado um convite para ser utilizado nesta atividade. É importante fornecer os convites aos jovens ou adultos algumas semanas antes da atividade, dando tempo para que os mesmos convidem seus amigos e posteriormente providenciem a autorização de participação.

O jovem ou adulto poderá fazer este convite: na escola, entre familiares, na vizinhança, na turma do esporte favorito, no clube e outros lugares de convivência.

Material

Sendo o “Dia do Amigo” uma atividade para que os jovens convidem amigos para participar de uma atividade especial.

Algumas sugestões:

- Como a Unidade irá receber convidados (pais e filhos) prepare um escotista ou dirigente para recepcionar estas pessoas;
- Sorria e mostre-se alegre ao receber os convidados, fazendo com que se sintam especiais e acolhidos;
- Comece a atividade no horário programado;
- Se possível, solicite aos escotistas que procurem falar com os presentes, reforçando o convite para que venham a participar das atividades na Unidade Escoteira Local;
- Apresentar os vídeos institucionais dos Escoteiros do Brasil, disponíveis no site para reprodução ou download;

Lembre-se, esta é uma atividade programada para mobilização de novos jovens e adultos, esteja preparado para responder perguntas e tenha uma preocupação em receber bem os convidados.

Sugestões de atividades

Lobinho

Área do desenvolvimento

Social / Afetivo

Explicando o tema da atividade

- Depois de tanto tempo sem poder acampar a saudade já deve estar complicada;
- E porque não usar toda essa saudade para lembrar os bons momentos e explicar para os novos lobos como é acampar?

Recursos necessários

- Vídeos, fotos, itens, etc. (caso queira);
- Plataforma de ligação virtual;
- Papel e lápis;

Recursos humanos necessários

Escotistas da alcateia

Fundo de cena

Em um dia triste e nublado, os lobinhos da Jângal caminhavam para tentar se distrair e aproveitar um pouco de um dia sem muita diversão. Quando já estavam longe o bastante de sua alcateia se depararam com uma outra

toca, que aparentemente estava vazia. Na dúvida se entravam ou não, uma forte tempestade os pegou de surpresa, os forçando a entrarem para não ficarem encharcados. Quando todos já estavam seguros e abrigados da tempestade, decidiram explorar a gruta. E adentrando um pouco mais, os lobinhos escutam barulhos familiares, e decidem checar o que era. Ao fundo da toca, eles encontram mais lobinhos, e sem muita dificuldade já fazem amizade e começam a conversar. Em um momento, o tema “escoteiro e acampamentos” acaba escapando, e deixando os outros lobos intrigados com as palavras.

Então, para passar o tempo da melhor mais possível, os lobos decidem contar histórias sobre acampamentos e aventuras que viveram, e para deixar tudo mais interessante, depois do momento de contos, os novos lobos devem adivinhar através de mímicas o que eles estão tentando dizer sobre os acampamentos.

Área do desenvolvimento

Intelectual

Explicando o tema da atividade

- Exercitar a memória é sempre muito importante! E porque não fazer isso do modo que nós gostamos?
- KIM!

Recursos necessários

- Objetos variados à escolha dos escotistas (escotistas)
- Papel e lápis (lobinhos)

- Álcool para limpeza dos objetos

Recursos humanos necessários

Escotistas da alcateia

Preparação prévia

Será necessário que todos os objetos sejam separados e dispostos sobre uma superfície;

Fundo de cena

Todos sabemos que a Jângal é um lugar cheio de coisas acontecendo a todo momento, e o lobinho deve estar sempre atento, com seus sentidos aguçados! E para deixá-los atentos, os velhos lobos prepararam um bom jogo para suas memórias.

* Este jogo poderá ser adaptado levando em consideração questões sanitárias devido à pandemia, levando com conta o protocolo de retorno às atividades escoteiras, tudo deve ser feito com muita segurança e cuidado.

Área do desenvolvimento

Social / caráter

Explicando o tema da atividade

- Ficamos muito tempo em casa, e aposto que em todo esse tempo (passou todas as 4 estações) teve coisa que você não usou, seja roupa, brinquedo, livros que já leu, etc.

- A ideia do jogo é fazer uma corrida atrás desses itens. Para cada um, uma história ou charada será contada e assim que descobrir, os jovens devem correr para pegar o item (não importa se estiver certo ou errado, a ideia é que eles peguem apenas itens que podem ser doados, e tudo bem se algum não tiverem).
- Ao final da atividade, haverá itens que estão preparados para serem doados. E os aplicadores devem explicar o que estava por trás da atividade e incentivar para que de fato sejam doados.

Recursos humanos necessários

Escotistas da alcateia

Fundo de cena

Os lobos estão a muito tempo em suas tocas, sem poder sair para encontrar os outros lobinhos e os velhos lobos. Em todo esse período muitas estações já passaram na jãngal e trocas de pelos também. Os lobos estão crescendo e muitos de seus brinquedos não fazem mais sentido, então porque ficar guardando?

Os velhos lobos chamam todos os lobinhos e falam que está na hora de rever algumas coisas, pois eles já estão ficando grandes demais para terem tantas coisas, logo a ficará cheia e nem mesmo eles vão caber lá dentro. Os amigos também podem participar e colaborar com esta ação, assim podendo todos realizarem uma reflexão sobre o assunto.

Escoteiro

Área do desenvolvimento

Espiritual / Social

Explicando o tema da atividade:

- Somos quase 8 bilhões de pessoas no mundo, cada uma delas com histórias e culturas diferentes;
- A religião ou crença também tem toda essa diversidade e conhecer algumas delas é uma boa maneira para expandir os horizontes e compreender os outros;
- Recursos necessários:
- Se for possível preparar/separar vários vídeos falando um pouco de cada religião escolhida;

Recursos humanos necessários

Escotistas da tropa escoteira

Fundo de cena

A sua tropa teve a oportunidade de viajar para um dos lugares mais cosmopolitas do mundo, e lá, além das infinitudes de línguas e culturas, também pode-se deparar com muitas crenças e religiões. A tropa meio perdida com toda aquela informação e costumes diferentes, decidiu fazer um momento de reflexão e de aprendizado sobre o que ali estava presente.

Área do desenvolvimento

Intelectual

Explicando o tema da atividade

- O mundo está todo em nossas mãos, basta saber como usar todas as ferramentas que temos a disposição;
- E para provar isso, porque não fazer uma carta prego (muito bem pensada) usando o Google Maps, e além de resolver os desafios, passear pelo mundo?

Recursos humanos necessários

Escotistas da tropa escoteira

Preparação prévia

Elaborar uma carta prego que precisa que os participantes utilizem o Google Maps par resolver suas questões;

Fundo de cena

A tropa está cansada das mesmas atividades online e estão sonhando com os próximos eventos mundiais! Os escotistas que perceberam esse sonho decidiram lançar um desafio para os jovens, e testar seus conhecimentos gerais, principalmente em geografia e línguas!

Área do desenvolvimento

intelectual / afetivo

Explicando o tema da atividade:

- Um típico jogo escoteiro para memorizar o nome de todos os novos e velhos também;
- A ideia é bem simples, cada um dos participantes recebe um número, que foi distribuído de forma aleatória. Eles devem anotar esses números em folhas de papel bem grande e ficar segurando para que todos possam ver;
- O jogo segue a ordem dos números, o primeiro deve falar seu nome, o segundo deve falar o nome do primeiro e o próprio nome, assim até chegar até o primeiro, que terá que repetir o nome de todos, o jogo termina, quando todos falam 2 vezes, assim todos terão que guardar os nomes.

Recursos humanos necessários

Escotistas da tropa escoteira

Preparação prévia

Distribuição de números;

Fundo de cena

Com toda essa distância física que enfrentamos as relações pessoais parecem estar se distanciando também, e visto isso e o retorno das atividades chegando, os escotistas decidiram fazer um jogo para que quando tudo voltar ao normal, todos estarem bem integrados e sabem o nome de todos.

Sênior

Área do desenvolvimento

Espiritual / social

Explicando o tema da atividade

- Um breve momento de meditação para os jovens, enquanto perguntas são feitas. Perguntas essas que podem ser filosóficas demais para ter uma resposta, mas a ideia é fazer com que os jovens pensem sobre si e sobre o que está ao seu redor. A percepção das coisas é algo que vamos ter que reaprender a sentir quando todo esse momento passar.

Recursos humanos necessários

Escotista da trapa sênior

Fundo de cena

A tropa sênior saiu para mais uma jornada, e após longas horas caminhando, se deparam um pequeno monumento. Uma estátua que estava ali, a horas de distância da cidade mais próxima. Intrigados com aquele fato, quando chegam ao local onde iria acampar, um dos jovens pergunta para o escotista sobre o que haviam visto horas atrás.

O escotista vê uma boa oportunidade para uma conversa sobre espiritualidade e crenças, pois logo poderão apreciar o pôr do sol. Então o chefe chama todos os jovens e inicia a atividade.

Área do desenvolvimento

Físico

Explicando o tema da atividade

- Como em tempos de pandemia fica complicado para os novos escoteiros e amigos saberem o que de fato é ser escoteiro, que tal nós mesmos mostrar para eles?
- A ideia é fazer uma série de “bases”, online ou não, para tentar passar um pouco do que é ser escoteiro relembrar os bons tempos de atividades presenciais. Criando bases informativas e demonstrativas.

Recursos humanos necessários

Escotista da tropa sênior

Fundo de cena

Os sêniore já não aguentam mais ficar em casa sem ter toda as atividades ao ar livre que eles tanto amam. E como vão chamar os amigos para serem escoteiro, sendo que tudo está online, sem toda a magia do presencial? Mas como todos querem que seus amigos se encantem tanto quanto eles pelo escoteiro, decidiram fazer um típico circuito de bases, cada uma delas mostrando um pouco de como é ser escoteiro de verdade.

- I) apresentar um vídeo, fotos, vídeo institucional, ou algo de alguns grandes eventos (daqueles que emocionam mesmo);
- II) fazer uma pequena base de nós, para ensinar alguns e logo após cada um colocar foto de onde podemos usar eles (nós em 8 para quem pratica rapel);

- III) Atividade de preparação “física”, fazer alguns exercícios para demonstrar que o escoteiro tem que estar sempre “alerta” e pronto para servir.
-

Pioneiro

Área do desenvolvimento

Social

Explicando o tema da atividade

- Essa atividade é focada em mostrar para os participantes como é diferente o mundo, suas pessoas e as culturas;
- Depois de assistir a todos os vídeos, os participantes devem responder as mesmas perguntas que as pessoas dos vídeos falaram, a fim de comprar e mostrar como é rica e diversa as culturas do nosso mundo;

Recursos humanos necessários

Mestre pioneiro

Preparação prévia

- Preparar uma série de vídeos, de escoteiros ao redor do mundo contando como é seu dia a dia, sua cultura, seus hábitos e os “estereótipos” de onde estão. (Para essa atividade seria necessário um esforço nosso para ir atrás dessas pessoas e fazer os vídeos);
- Preparar perguntas a serem feitas para cada uma dos jovens;

Fundo de cena

Jovens pioneiros que se preparam para a sua longa jornada a um evento mundial, estão curiosos com toda a diversidade que existe no mundo a fora. E para se inteirar um pouco mais em cada uma delas, eles decidem entrar em contato com outros escoteiros de algumas partes do mundo para conversarem mais sobre.

Área do desenvolvimento

Social

Explicando o tema da atividade

- A ideia é fazer uma pequena introdução e atividade sobre libras brasileira, a língua de sinais.

Recursos necessários: Material de suporte básico a libras;

Recursos humanos necessários: Mestre pioneiro

Fundo de cena

Qual a melhor maneira de entender a realidade alheia? Se aproximando dela? Um grupo curioso de pioneiro estava buscando maneira de aumentar suas percepções sobre a vida alheia e a sociedade de maneira geral. E durante uma conversa via vídeo chamada, um jovem se pergunta como é que as pessoas com deficiência auditiva estavam fazendo para se comunicar através dessa modalidade. E desse questionamento surge a ideia de tentarem se comunicar usando libras por intermédio das ferramentas de vídeo conferencia.



TEMA

Escoteiros do Mar na Década dos Oceanos.

“Transformar nossa relação com o oceano é urgente e imprescindível. A contínua poluição e exploração humana dos oceanos e seus recursos vem colocando em risco benefícios essenciais à vida de cada um de nós, como o ar que respiramos, a estabilidade do clima, a segurança alimentar e diversas atividades econômicas.”

Mariana Thévenin, Oceano para leigos.

Para desenvolver este tema tão importante e atual, precisamos visualizar o cenário socioambiental contemporâneo. Todos nós já ouvimos falar sobre os **Objetivos de Desenvolvimento do Milênio**, certo?



fonte: odmbrasil.gov.br

Em 2015, após o limite estabelecido para a fixação desses objetivos no mundo, foi elaborado um novo plano de ação conhecido como; **Agenda 2030**.

A agenda 2030

A agenda 2030 é um **Plano de Ação para as pessoas, para o planeta e para a prosperidade**, a ser realizada entre os anos de 2015 a 2030. Tem foco na erradicação da pobreza extrema e na proteção do planeta, foi assinado pelos 193 Estados-Membros da Organização das Nações Unidas, inclusive o Brasil.

No entanto, esse plano é uma jornada coletiva a ser compreendida em parceria colaborativa entre governos, empresas, sociedade civil e indivíduos. Ou seja, depende da **colaboração de todos nós**.



Fonte: <https://odsbrasil.gov.br>

Esse conjunto de programas, ações e diretrizes que orientam os trabalhos rumo ao desenvolvimento sustentável, por meio dos **17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**.

Os 17 ODS são integrados e indivisíveis, e equilibram as três dimensões do desenvolvimento sustentável: **a econômica, a social e a ambiental**.

Os ODS e o oceano

O **oceano** perpassa de alguma forma por muitos desses objetivos, seja na erradicação da pobreza e da fome, na economia, no transporte, na igualdade de gênero, na produção de energia limpa, mas dois em particular têm um vínculo mais direto;

- **ODS 13 - Combate as alterações climáticas**
- **ODS 14 - Vida debaixo d'água**

Conservar e utilizar de forma sustentável os oceanos e os recursos marinhos é a proposta deste Objetivo de Desenvolvimento Sustentável.

Para isso foram estabelecidas 7 metas com prazos entre os anos de 2020 a 2030, e mais 3 metas de implementação. Essas metas tratam principalmente da **redução da poluição, conservação da biodiversidade e ecossistemas, regulação da pesca, e promoção das ciências marinhas**.

Das quatro metas que seriam dispostas para o ano de 2020, apenas uma foi alcançada. No âmbito das áreas de proteção marinha e ainda assim, com muitas ressalvas.



Escoteiros do Brasil © Marco Bortoli

Mas o que é a Década do Oceano?

Nesse cenário de objetivos para o desenvolvimento sustentável, em 2017, foi proclamada a Década da Ciência Oceânica para o Desenvolvimento Sustentável, a ser implementada de 2021 a 2030.

A Década da Ciência Oceânica tem o objetivo de ampliar a cooperação internacional em pesquisa em prol da proteção do oceano e a gestão dos seus recursos, de forma a fortalecer a implementação do ODS 14.

E ela acabou de começar no dia 01 de janeiro de 2021! Nos próximos anos todas as atenções estarão voltadas para o oceano, será uma oportunidade única de mudar nossa percepção e comportamento, a nível individual e social, com o apoio da ciência e da inovação.

As atividades da Década do Oceano estão sendo lideradas pela Comissão Oceanográfica Intergovernamental da UNESCO e buscam transformar nossa relação com o mar e desenvolver a “A Ciência que precisamos para o Oceano que Queremos” através de 7 resultados principais que devem alcançados até 2030:

- **um oceano limpo;**
- **um oceano saudável e resiliente; um oceano previsível;**
- **um oceano seguro;**
- **um oceano produtivo e explorado de forma sustentável; um oceano transparente e acessível.**
- **um oceano conhecido e valorizado por todos.**



Escoteiros do Brasil © Jorge Luiz Nunes

“Um oceano conhecido e valorizado por todos” é sobre aproximar todas as pessoas do entendimento da importância do oceano no equilíbrio do planeta e o quanto nós podemos afetar seu funcionamento.

Cultura oceânica | Ocean Literacy

Qual a influência do oceano na nossa vida e a nossa influência no seu equilíbrio?



O programa “Ocean Literacy” elaborado pela IOC - UNESCO em parceria com educadores e pesquisadores do mundo inteiro é um guia para o ensino sobre o Oceano.

O documento reúne princípios fundamentais para a compreensão da influência do oceano na nossa vida e da nossa influência sobre o seu equilíbrio.

Também traz conteúdo e atividades para aumentar o conhecimento sobre os oceanos ao longo do currículo escolar, mas que também é excelente para todos que querem saber mais sobre a importância dos oceanos e os benefícios que ele nos oferece.

São 7 princípios essenciais que todo mundo deveria saber sobre o oceano!

- **Princípio 1.** A Terra tem um Oceano global com diferentes características.
- **Princípio 2.** O Oceano e a vida marinha moldam as características da Terra.
- **Princípio 3.** O Oceano exerce uma grande influência no clima e nas condições meteorológicas.
- **Princípio 4.** O Oceano proporciona que a Terra seja habitável.
- **Princípio 5.** O Oceano sustenta uma imensa diversidade de vida e de ecossistemas.
- **Princípio 6.** O Oceano e a humanidade estão fortemente interligados.
- **Princípio 7.** Há muito por descobrir e explorar no Oceano.

Por Mariana Thévenin

O projeto Oceano para Leigos é desenvolvido por Mariana Thévenin. Oceanógrafa e mestra em oceanografia física, ambos pela Universidade Federal da Bahia – UFB

Mas o que os escoteiros têm haver com os oceanos?

Por mais de cem anos podemos observar o Movimento Escoteiro abraçando a causa em defesa do meio ambiente, como consta no 6º Artigo da Lei Escoteira. São várias as razões deste legado, que podem se comprovar em atitudes ao decorrer dos anos.

Os motivos que conectam o tema do Grande Jogo Naval de 2021 com o escotismo, fazem parte do método escoteiro. O movimento escoteiro está envolvido com os oceanos desde que B.P realizou suas primeiras experiências na Ilha de Brownsea, na costa meridional da Grã-Bretanha

ESCOTEIROS DO MAR

Em agosto de 1909, Baden-Powell organizou às margens do Rio Beaulieu um acampamento para Escoteiros do Mar, com cerca de 100 jovens, a maioria da Tropa Mercúrio. Em 1910, baseado nas experiências do acampamento do Rio Beaulieu, Robert B-P lança seu livro “Escotismo do Mar para Rapazes”. Em 1912 seu irmão mais velho, Warintgon B-P apresenta o manual completo para os jovens “Escotismo do Mar e Marinharia para Rapazes”.

A experiência deu certo, dando opções para desenvolver a experiência ao jovem de todas as classes da época vitoriana que optavam por algo diferente das expedições terrestres, pois tudo dependia das rotas em canais e mares para que as conquistas, defesas e economias fizessem parte da rotina da época, as dificuldades financeiras que assolavam em solo inglês e europeu, determinavam novas expectativas que aproveitavam meninos treinados para fazerem parte de viagens intercontinentais e pesquisas polares pelas academias.

O escotismo vem colaborando nos dias atuais, quando incentiva seus jovens a enxergar novos caminhos, impactando em suas atividades.



Ao “transformar para crescer”, os nossos escoteiros deixam de ignorar e barrar os mistérios do diferente. Oportunizando pioneirismo nos caminhos de mundos subaquáticos e inexplorados pelos homens do futuro, os quais poderão usufruir dos benefícios deste bem comum, que é direito de todos

Ambicioso, não? Por isso precisamos que todas as nações signatárias e os mais diversos atores da sociedade se envolvam e participem da Década dos Oceanos.

Aqui no Brasil, esse processo tem sido liderado pelo Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovação e Comunicação, que conta com a experiência de agentes e organizações que já estão engajados na mobilização e no desenvolvimento de ações para os próximos 10 anos, seja no âmbito científico, tecnológico e econômico, contamos com você escoteiro, para salvar nossos oceanos!

“Esperamos todos nesta transformadora atividade. Participe no Grande Jogo Naval 2021!”

SEMPRE ALERTA E BONS VENTOS!

Marco Antonio Bortoli-CONAMAR

2. DATA, REGRAS E INFORMAÇÕES GERAIS

- O Grande Jogo Naval 2021 deverá ser realizado, preferencialmente, entre os dias 21 e 22 de agosto de 2021, em diversas localidades e por todas as regiões escoteiras em âmbito nacional. Por adequação, poderá ser realizado em data diversa no segundo semestre a necessidade local, não podendo passar do mês de dezembro do mesmo ano, desde que comunicado a Equipe da Coordenação Nacional da Modalidade do Mar – CONAMAR ou seus Adjuntos.

As bases de atividades preferencialmente devem congrega o maior número possível de Unidades Escoteiras participantes.

- É permitida a participação de Unidades Escoteiras Locais de todas as modalidades.
- Atender as normas do POR escoteiro, (Princípios, Organização e Regras), nos Cap. 01/REGRA 10, Cap.07/REGRA 50, Cap. 14/REGRA 140, Cap. 15/REGRAS 141, 142 e 143.
- Todas as inscrições devem passar pelo PAXTU.

- As coordenações do GJN 2021 deverão informar os cronogramas e orçamentos das atividades aos COREMAREs, (Coord. Regional da Modalidade do Mar), e Regiões escoteiras com um mínimo de 90 dias, bem como apresentar um relatório ao final do evento, se possível com registros fotográficos.

- As atividades devem ser montadas ou adaptadas com base no tema e histórico da introdução deste boletim.

- As atividades sugeridas podem ser adaptadas ao modo online, devido a pandemia de COVID-19.

- Todas as medidas de prevenção e controle de infecção ao COVID-19 devem ser seguidas.

3. SUGESTÕES DE ATIVIDADES

3.1. BASE 1 - OCEANO ATLÂNTICO

Apesar de estarem interligados, há áreas oceânicas que tem características diferentes, como por exemplo, em relação à temperatura, insolação, quantidade de sais dissolvidos e movimentos, tais como ondas, marés, correntes marítimas, assim por essas características foram divididos em cinco grupos, que recebem nomes diferentes. Pesquise com sua patrulha quantos oceanos são, seus nomes. A origem do nome e sua localização.

Oceano Antártico: nome que se dá às partes dos oceanos Atlântico, Pacífico e Índico que atingem o continente Antártico, nas proximidades do Círculo Polar Antártico.

Oceano Ártico: formado por um conjunto de mares situados na parte norte do globo terrestre. É limitado pelas costas setentrionais (norte) da Europa, Ásia e América e o Círculo Polar Ártico. Sua extensão é de 14,06 milhões de quilômetros quadrados.

Oceano Atlântico: estende-se do continente antártico, ao sul, até a Groenlândia e o mar da Noruega, ao norte; a oeste limita-se com a América e a leste com a África e a Europa. Possui aproximadamente 90 milhões de quilômetros quadrados.

Oceano Pacífico: é o maior de todos, com 175 milhões de quilômetros quadrados. Estende-se da costa ocidental da América até a costa oriental da Ásia e da Austrália.

Oceano Índico: sua extensão é de aproximadamente 75 milhões de quilômetros quadrados e também é chamado de Mar das Índias.

Curiosidades – Nomes dos Oceanos

Atlântico: vem de Atlas, filho de netuno, o deus dos mares.

Pacífico: o navegador espanhol Vasco Nuñez de Balboa, descobridor do Pacífico, o havia batizado de Oceano do Sul, mas, em 1520, quando o navegador português Fernão de Magalhães percorreu o litoral sul-americano, ficou impressionado com a tranquilidade das águas e batizou o oceano de Pacífico. Na verdade, o dia era atípico, pois o Pacífico é mais perigoso do que o Atlântico.

Índico: recebeu o nome das costas que banha, da Índia e da Indonésia. Ártico: situado no Polo Norte, sob a constelação da Ursa Menor, deve o nome à palavra grega arctos, que significa urso. Por oposição geográfica, o oceano do Polo Sul chama-se Antártico.

(fonte: Guia dos Curiosos)

• Pega-pega da Praia

É um pega-pega que utiliza a cadeia alimentar marinha como fundamento para o jogo. Aborda também a participação do ser humano e os impactos causados pela pesca predatória. Separe giz de cera ou lápis de cor, canetinhas, barbante e prepare um espaço amplo para o jogo acontecer.

Interessante também preparar dois caderninhos de classificação: onde você coloca, com imagens e palavras, quais seres marinhos são do reino vegetal (fitoplâncton e algas), quais são herbívoros (tartaruga-verde, tainha etc), carnívoros (tubarões, água-viva etc) e onívoros (ser humano, gaivotas etc). Importante: não se esqueça dos decompositores, como vermes marinhos, camarões, caranguejos, urubus etc. Duas horas.

Peça para a tropa dizer quais os seres vivos que moram no mar e do que se alimentam. Liste-os no quadro, utilizando setinhas no sentido predador - presa. Explique o que é cadeia alimentar, utilizando um dos exemplos para fechar a sequência da cadeia alimentar. Não se esqueça dos decompositores (e que eles retornam os nutrientes dos seres vivos para os vegetais, que por sua vez reiniciam o ciclo). Explique o que são produtores (vegetais), consumidores (herbívoros e carnívoros) e decompositores. Depois, peça para que cada um escolha dois seres vivos e os relacione segundo sua relação alimentar. Ajude-os disponibilizando

os dois caderninhos preparados (deixe-os se organizar e pesquisar!). A cadeia alimentar de cada escoteiro deve ser feita em uma folha em branco, utilizando lápis de cor, giz de cera e canetinhas..

Pendure-as na parede para que todos possam olhar. Agora escolham cinco cadeias alimentares e elenquem os elementos (anote quantas vezes eles se repetem no quadro). Então, escreva o nome dos elementos em uma folha, na quantidade que apareceram nas ligações dos desenhos. Cada criança será um elemento da cadeia alimentar. Importante: Disponha a quantidade de crianças na mesma quantidade de ligações.

Por exemplo, se apareceram três ligações com as algas (uma com a tartaruga-verde, outra com a tainha e outra com um camarão), então três crianças serão algas, uma tartaruga-verde, uma tainha e uma camarão. Faça crachás com os nomes e/ou desenhos dos seres vivos, pendurando no pescoço das crianças com barbante. Explique que o jogo se parece com um pega-pega, mas que vai imitar o que acontece no mar, onde os seres marinhos têm suas preferências alimentares e muitas vezes competem pela mesma presa.

Tanto os onívoros quanto os decompositores poderão se alimentar sem preferências, ou seja, poderão pegar qualquer presa. Ao pegar um alimento, a dupla deve sentar-se. Observe o jogo e interfira quando necessário. Agora, coloque um elemento a mais na cadeia alimentar – o Ser Humano. Pergunte como os seres humanos interferem na cadeia alimentar dos oceanos, para além do problema do lixo.

O foco agora é demonstrar que a pesca predatória prejudica o equilíbrio ecológico do oceano. Para isso, organize o jogo novamente, colocando novos crachás em pelo menos 1/4 das crianças participantes, onde você vai escrever Barco de Pesca Predatória. Diga que, no jogo, o “Barco” poderá pegar quem quiser e quantas vezes quiser. Observe. Logo todos perceberão que o “Barco” “pode muito!” e que está acabando com o jogo. Esse é o momento de explicar quais são os impactos que causa, sempre relacionando ao jogo vivenciado. Reflitam sobre a importância da pesca para as comunidades costeiras e como poderia haver pesca sem tanta degradação (provavelmente farão regras para os barcos). Refaça o jogo com estas regras. Finalize com uma roda de sentimentos.

• Heróis do Mares

O fundo do mar está repleto de lixo! A vida marinha vem sendo prejudicada e não podemos deixar que ela acabe. Pilote o submarino com destreza e recolha todo o lixo que encontrar.

No site Heróis dos mares | Escola Games - Jogos Educativos há um videogame onde pode ser realizado uma competição com a tropa, qual escoteiro consegue recolher mais lixo dos oceanos?

Com um celular ou computador, até mesmo cada escoteiro de sua residência pode se conscientizar sobre os lixos encontrados no mar.

3.2. BASE 2 - OCEANO PACÍFICO

- Vida na água

Visitar uma embarcação que contenha um sonar. Aprender como ele funciona e é utilizado. Discutir o efeito sobre a sobrepesca e sobre a vida dos organismos aquáticos que utilizam sonares para se comunicar.

*Jogo para o Ramo Lobinho

1. Dividir o grupo em dois times. Cada time deve transmitir uma informação, que deve chegar adequadamente ao chefe, em um tempo determinado. Todos estarão em um lado de uma quadra, enquanto o chefe estará na outra extremidade. A informação será transmitida no ouvido de um componente do grupo, que passará ao outro, falando, apenas, sem chegar mais próximo que a distância de um cabo de vassoura. O desafio é passar a informação enquanto se toca músicas com tipos de sons diferentes e em diferentes alturas. Ganha quem chegar primeiro ao chefe e transmitir a informação de forma mais fidedigna. A discussão que advém do jogo é a dificuldade que os organismos aquáticos têm de se comunicar dada a quantidade de sonares atualmente existentes no mar. O som da música, nesse caso, se assemelha aos inúmeros sonares que se espalham pelo oceano, atrapalhando a migração e a interação e bem estar dos animais.

2. Elaborar um jogo em patrulhas de coleta de material de origem humana ao redor de uma lagoa. Discutir a origem de cada material, o impacto para o ambiente e formas de mitigação.

3. Aprender sobre os princípios da navegação em jangada. Elaborar uma jangada com ramos de bambu.

4. Construir duas maquetes de um rio com leito e bordas (pode-se utilizar uma bacia, terra e grama). Em uma das maquetes os jovens devem acrescentar vegetação, enquanto na outra, deve-se depositar apenas a terra. Depois de seca, fazer um experimento com uma “chuva”, jogando-se com um regador (que pode ser feito com uma garrafa pet furada), 1,5L de água sobre as margens. Discutir o quanto de água e de solo é percolado, e a importância das matas ciliares como filtros.

5. Preparar uma rede de pesca artesanal (marinharia).

6. Visitar uma Estação de tratamento de esgoto (ETE) ou uma Estação de Tratamento de Água (ETA) em sua cidade.

7. Fazer um experimento de checagem da temperatura em diferentes profundidades (superfície, meio e fundo) em uma piscina ao longo do dia (8h, 12h, 18h, e 22h). Plotar a temperatura x profundidade, e temperatura x profundidade x horário do dia. Discutir, com o auxílio de um biólogo, o efeito da termoclina e da camada de mistura na distribuição dos nutrientes nos oceanos e nos corpos d’água profundos. Associar à discussão o efeito do aumento da temperatura da atmosfera no último século, e a mudança na produtividade primária oceânica. Discutir a importância das baleias para a mistura dos nutrientes.

8. Efeito dos microplásticos nos ecossistemas aquáticos: Cada jovem deve fazer um diário, descrevendo quantos materiais plásticos ele utiliza da hora que acorda até dormir. Além de quantificar esse montante,

cada patrulha deve elaborar uma proposta de alternativa sustentável factível para minimizar o impacto do uso de plástico. Esta proposta pode ser desde a criação de um produto, mudança de hábito, fomento da economia circular, redução/substituição de uso e destinação adequada dos materiais.

9. Jogo **“Para o bem comum”** (Ruby R. Cristobal, Ph.D. (Philippines)).

For the Common Good activity was developed by Kurt and Ursula Frischknecht and Karen Zimbelman found in Thinking Globally and Acting Locally: Environmental Education Teaching Activities by Lori D. Mann and William B. Stapp (<https://populationeducation.org/wp-content/uploads/2017/10/for-the-common-good-1.pdf>)

Metas do jogo

- Identificar uma estratégia que produziria um uso sustentável dos recursos em um jogo de simulação;
- Traçar paralelos entre as fichas utilizadas no jogo e os recursos renováveis dos quais as pessoas dependem; e
- Analisar como as ações dos participantes em jogos de simulação de recursos são semelhantes ou diferentes das ações das pessoas em situações do mundo real.

Introdução

Uma demonstração simples e divertida para ensinar os jovens sobre a Tragédia dos Comuns. Os jovens competem para ganhar doces (ou qualquer recompensa atrativa) sem se comunicar com seus colegas

e quase sempre experimentarão a “tragédia” de esgotar seu recurso compartilhado após apenas uma única rodada. Então, eles têm a oportunidade de jogar novamente - desta vez depois de definir uma estratégia e trabalhar juntos para fazer um plano para o futuro. Por meio do diálogo e da responsabilidade mútua, os jovens aprendem a compartilhar seus recursos de maneira justa, para que todos possam receber a cobiçada recompensa dos doces. Recursos renováveis, como árvores ou peixes, podem ser mantidos se gerenciados de maneira adequada. Mas se não for dada a oportunidade de repor, esses recursos podem se esgotar rapidamente, especialmente à medida que a demanda por recursos aumenta. A teoria de Garrett Hardin, Tragedy of the Commons, afirma que as pessoas tendem a agir em seu próprio interesse e não no interesse do “bem comum”. No gerenciamento de recursos renováveis, é importante que as pessoas os usem de forma cooperativa e não sacrifiquem os ganhos de longo prazo pelos lucros de curto prazo. Um conceito semelhante é verdadeiro em dilemas sociais - a cooperação, ao invés do egoísmo, traz mais benefícios de longo prazo para a sociedade. É valioso entender os benefícios da cooperação e da gestão sustentável de recursos para preservar nossa base limitada de recursos à medida que a população continua a crescer.

Questões norteadoras

- O que são recursos renováveis e não renováveis?
- Dê exemplos de recursos renováveis e não renováveis no meio ambiente / em sua comunidade.
- Descreva como cada exemplo está sendo aproveitado e seus usos e / ou produtos produzidos a partir do recurso específico.

- Quais são os problemas / questões relativos a esses recursos?
- Por que esses problemas estão ocorrendo?
- O que acontecerá se esses recursos se esgotarem?
- Quais são as soluções possíveis para resolver esses problemas?
- Por que a cooperação é importante para conservar esses recursos? Dê alguns exemplos de como as pessoas cooperam em sua comunidade?

Materiais

- Fichas, 125 peças, 10 jogadores
- Doces ou salgadinhos, ou alguma recompensa de muito interesse dos jovens
- Música

Metodologia

1. Conte, mas não distribua, 10 fichas para cada jovem que estiver jogando.
2. Coloque os jovens em um círculo.
3. No centro do círculo, coloque uma pilha contendo um quarto de todas as fichas. Por exemplo, se você tiver 10 jovens, use 100 fichas e coloque 25 no centro.

Leia as seguintes regras para eles:

- As fichas pertencem a todos vocês.
- A música será tocada e, enquanto ela estiver tocando, todos podem tirar fichas do monte de fichas no centro.

- Você não pode colocar as fichas de volta no monte depois de retirá-las.
- Você pode trocar 10 fichas por um doce (ou adesivo, etc).
- Assim que a música parar, dobrarei o número de fichas restantes no monte naquele momento e continuarei o jogo.
- No entanto, nunca haverá mais fichas no monte do que no início do jogo; este é o número máximo de fichas que o monte pode conter.
- O MAIS IMPORTANTE: Você não pode falar ou se comunicar de qualquer forma com ninguém durante o jogo. Isso inclui gestos, contato visual, etc.

Notas para o facilitador /chefe

- NÃO explique o significado das fichas antes de jogar.
- As regras são as únicas instruções que os jogadores recebem.
- Os jogadores provavelmente esvaziarão o monte no início do jogo. Saliente que, como é impossível dobrar o zero, o jogo acabou. Pergunte se eles gostariam de tentar novamente. Cada jovem deve devolver todas as suas fichas para o monte.
- Continue a jogar o jogo por várias rodadas sem dar aos jovens tempo para se comunicarem entre eles.
- Ao dobrar as fichas do monte, lembre-se de que “nunca pode haver mais fichas no monte do que no início do jogo”. Esta é a capacidade de carga do monte para fichas.
- Depois de várias rodadas, você pode permitir que os jovens falem enquanto a música toca para que eles possam discutir estratégias.

- Depois de cinco ou seis rodadas, pergunte aos jovens como eles se sentem sobre a forma como o jogo funcionou. Como grupo, ajude os jovens a pensar em maneiras de cooperar para permitir que mais deles recebam suas 10 fichas sem esgotar o conjunto de recursos. Jogue novamente usando as estratégias desenvolvidas pelos jovens.

Discussão

1. O que as fichas representam? Recursos renováveis, como peixes ou árvores. Um recurso é renovável se puder se substituir no decorrer da vida humana. Combustíveis fósseis e minerais são exemplos de recursos não renováveis e, portanto, não são aplicáveis neste exercício. A água também não é um recurso renovável; agora temos a mesma quantidade de água que já tivemos ou teremos.
2. As fichas, dissemos, pertencem a todos. Você pode pensar em exemplos de recursos que pertencem a todos? As respostas podem incluir: recursos hídricos, terrestres e aéreos, etc.
3. Podemos traçar algum paralelo entre a maneira como o grupo tratou as fichas e a maneira como os indivíduos e a sociedade como um todo usam ou abusam dos recursos renováveis? As respostas podem incluir: Desmatamento: corte de árvores sem reposições de plantio ou a uma taxa que não dá às novas árvores tempo suficiente para crescerem até a maturidade antes da colheita. Sobrepesca: pegar tantos peixes que não sobra o suficiente para se reproduzir e repor os estoques para o próximo ano. Overfarming: esgotar o solo de nutrientes sem dar tempo para se regenerar.
4. O que aconteceu na primeira rodada do jogo? Como você se sentiu em relação aos outros membros do grupo?
5. Como a remoção da regra “sem conversa” mudou a forma como o jogo era jogado? Isso permitiu que você traçasse estratégias? Quais são algumas das estratégias que você criou?
6. Havia um número ideal de fichas para tirar do monte? Se sim, o que foi e por quê?
7. Os jovens aumentam seu estoque de fichas o mais rápido se retirarem exatamente metade das fichas do monte durante cada rodada. Isso permite que o número máximo seja adicionado para a próxima rodada. Se os jovens pegarem mais da metade, o número de fichas a serem dobradas será menor e haverá menos fichas disponíveis para levar no futuro. Se eles pegarem menos da metade, levará muito mais tempo para acumular o suprimento de que precisam para a troca. Os gestores da vida selvagem chamam esse conceito de Rendimento Máximo Sustentável e o usam para descobrir os limites para caça e pesca.
8. O que aconteceria se adicionássemos pessoas ao jogo? O que você acha que isso representaria?
9. Seria cada vez mais difícil cooperar com todos e desenvolver uma estratégia para compartilhar recursos. Demoraria mais para todos conseguirem um pedaço de doce. O acréscimo de pessoas representaria o crescimento da população global e os desafios de gerenciar recursos de maneira sustentável à medida que a demanda aumenta.

10. Você teve uma experiência em que teve que compartilhar um recurso com outras pessoas? Em caso afirmativo, qual era a mercadoria e quais foram os resultados?

3.3. BASE 3 - OCEANO ÍNDICO

1. Visitar pescadores/maricultores (de mexilhões, ostras, algas) da sua região. Entrevistá-los, perguntando sobre o modo de pesca, as espécies coletadas/cultivadas e o que mudou nos últimos 5-10 anos. Houve melhoria tecnológica? Houve restrição da atuação? Se sim, qual o motivo? As espécies aumentaram em número ou diminuíram? A que vcs atribuem essas mudanças?

2. Elaborar um jogo em patrulhas para coleta de material de arribada na praia. Catalogar e discutir o seu significado (efeito das correntes e da ação humana).

3. Participar de uma pesca artesanal (com tarrafa, por exemplo).

4. Aprender sobre os princípios da navegação em jangada.

5. Preparar uma rede de pesca artesanal (marinharia).

6. Conhecer a época de defeso de peixes da sua região e discutir a importância dessa prática.

7. Visitar um navio que tenha um grande porão. Discutir o potencial invasivo da água de lastro no transporte de materiais via marítima. Elaborar (jovens) uma pequena reportagem por seção, e divulgar

dentro da sua Unidade Escoteira Local. Pretende-se assim, exercitar o desenvolvimento de uma ferramenta de comunicação com linguagem que se modifica com a faixa etária.

8. Jogo **“Para o bem comum”** (Ruby R. Cristobal, Ph.D. (Philippines).

For the Common Good activity was developed by Kurt and Ursula Frischknecht and Karen Zimbelman found in Thinking Globally and Acting Locally: Environmental Education Teaching Activities by Lori D. Mann and William B. Stapp (<https://populationeducation.org/wp-content/uploads/2017/10/for-the-common-good-1.pdf>)

Metas do jogo

- Identificar uma estratégia que produziria um uso sustentável dos recursos em um jogo de simulação;
- Traçar paralelos entre as fichas utilizadas no jogo e os recursos renováveis dos quais as pessoas dependem; e
- Analisar como as ações dos participantes em jogos de simulação de recursos são semelhantes ou diferentes das ações das pessoas em situações do mundo real.

Introdução

Uma demonstração simples e divertida para ensinar os jovens sobre a Tragédia dos Comuns. Os jovens competem para ganhar doces (ou qualquer recompensa atrativa) sem se comunicar com seus colegas e quase sempre experimentarão a “tragédia” de esgotar seu recurso

compartilhado após apenas uma única rodada. Então, eles têm a oportunidade de jogar novamente - desta vez depois de definir uma estratégia e trabalhar juntos para fazer um plano para o futuro. Por meio do diálogo e da responsabilidade mútua, os jovens aprendem a compartilhar seus recursos de maneira justa, para que todos possam receber a cobiçada recompensa dos doces. Recursos renováveis, como árvores ou peixes, podem ser mantidos se gerenciados de maneira adequada. Mas se não for dada a oportunidade de repor, esses recursos podem se esgotar rapidamente, especialmente à medida que a demanda por recursos aumenta. A teoria de Garrett Hardin, *Tragedy of the Commons*, afirma que as pessoas tendem a agir em seu próprio interesse e não no interesse do “bem comum”. No gerenciamento de recursos renováveis, é importante que as pessoas os usem de forma cooperativa e não sacrifiquem os ganhos de longo prazo pelos lucros de curto prazo. Um conceito semelhante é verdadeiro em dilemas sociais - a cooperação, ao invés do egoísmo, traz mais benefícios de longo prazo para a sociedade. É valioso entender os benefícios da cooperação e da gestão sustentável de recursos para preservar nossa base limitada de recursos à medida que a população continua a crescer.

Questões norteadoras

- O que são recursos renováveis e não renováveis?
- Dê exemplos de recursos renováveis e não renováveis no meio ambiente / em sua comunidade.
- Descreva como cada exemplo está sendo aproveitado e seus usos e / ou produtos produzidos a partir do recurso específico.
- Quais são os problemas / questões relativos a esses recursos?
- Por que esses problemas estão ocorrendo?

- O que acontecerá se esses recursos se esgotarem?
- Quais são as soluções possíveis para resolver esses problemas?
- Por que a cooperação é importante para conservar esses recursos? Dê alguns exemplos de como as pessoas cooperam em sua comunidade?

Materiais

- Fichas, 125 peças, 10 jogadores
- Doces ou salgadinhos, ou alguma recompensa de muito interesse dos jovens Música

Metodologia

1. Conte, mas não distribua, 10 fichas para cada jovem que estiver jogando.
2. Coloque os jovens em um círculo.
3. No centro do círculo, coloque uma pilha contendo um quarto de todas as fichas. Por exemplo, se você tiver 10 jovens, use 100 fichas e coloque 25 no centro.

Leia as seguintes regras para eles:

- As fichas pertencem a todos vocês.
- A música será tocada e, enquanto ela estiver tocando, todos podem tirar fichas do monte de fichas no centro.
- Você não pode colocar as fichas de volta no monte depois de retirá-las.
- Você pode trocar 10 fichas por um doce (ou adesivo, etc).
- Assim que a música parar, dobrarei o número de fichas restantes no monte naquele momento e continuarei o jogo.

- No entanto, nunca haverá mais fichas no monte do que no início do jogo; este é o número máximo de fichas que o monte pode conter.
- O MAIS IMPORTANTE: Você não pode falar ou se comunicar de qualquer forma com ninguém durante o jogo. Isso inclui gestos, contato visual, etc.

Notas para o facilitador /chefe

- NÃO explique o significado das fichas antes de jogar.
- As regras são as únicas instruções que os jogadores recebem.
- Os jogadores provavelmente esvaziarão o monte no início do jogo. Saliente que, como é impossível dobrar o zero, o jogo acabou. Pergunte se eles gostariam de tentar novamente. Cada jovem deve devolver todas as suas fichas para o monte.
- Continue a jogar o jogo por várias rodadas sem dar aos jovens tempo para se comunicarem entre eles.
- Ao dobrar as fichas do monte, lembre-se de que “nunca pode haver mais fichas no monte do que no início do jogo”. Esta é a capacidade de carga do monte para fichas.
- Depois de várias rodadas, você pode permitir que os jovens falem enquanto a música toca para que eles possam discutir estratégias.
- Depois de cinco ou seis rodadas, pergunte aos jovens como eles se sentem sobre a forma como o jogo funcionou. Como grupo, ajude os jovens a pensar em maneiras de cooperar para permitir que mais deles recebam suas 10 fichas sem esgotar o conjunto de recursos. Jogue novamente usando as estratégias desenvolvidas pelos jovens.

Discussão

1. O que as fichas representam? Recursos renováveis, como peixes ou árvores. Um recurso é renovável se puder se substituir no decorrer da vida humana. Combustíveis fósseis e minerais são exemplos de recursos não renováveis e, portanto, não são aplicáveis neste exercício. A água também não é um recurso renovável; agora temos a mesma quantidade de água que já tivemos ou teremos.
2. As fichas, dissemos, pertencem a todos. Você pode pensar em exemplos de recursos que pertencem a todos? As respostas podem incluir: recursos hídricos, terrestres e aéreos, etc.
3. Podemos traçar algum paralelo entre a maneira como o grupo tratou as fichas e a maneira como os indivíduos e a sociedade como um todo usam ou abusam dos recursos renováveis? As respostas podem incluir: Desmatamento: corte de árvores sem reposições de plantio ou a uma taxa que não dá às novas árvores tempo suficiente para crescerem até a maturidade antes da colheita. Sobrepesca: pegar tantos peixes que não sobra o suficiente para se reproduzir e repor os estoques para o próximo ano. Overfarming: esgotar o solo de nutrientes sem dar tempo para se regenerar.
4. O que aconteceu na primeira rodada do jogo? Como você se sentiu em relação aos outros membros do grupo?
5. Como a remoção da regra “sem conversa” mudou a forma como o jogo era jogado? Isso permitiu que você traçasse estratégias? Quais são algumas das estratégias que você criou?

6. Havia um número ideal de fichas para tirar do monte? Se sim, o que foi e por quê?

7. Os jovens aumentam seu estoque de fichas o mais rápido se retirarem exatamente metade das fichas do monte durante cada rodada. Isso permite que o número máximo seja adicionado para a próxima rodada. Se os jovens pegarem mais da metade, o número de fichas a serem dobradas será menor e haverá menos fichas disponíveis para levar no futuro. Se eles pegarem menos da metade, levará muito mais tempo para acumular o suprimento de que precisam para a troca. Os gestores da vida selvagem chamam esse conceito de Rendimento Máximo Sustentável e o usam para descobrir os limites para caça e pesca.

8. O que aconteceria se adicionássemos pessoas ao jogo? O que você acha que isso representaria?

9. Seria cada vez mais difícil cooperar com todos e desenvolver uma estratégia para compartilhar recursos. Demoraria mais para todos conseguirem um pedaço de doce. O acréscimo de pessoas representaria o crescimento da população global e os desafios de gerenciar recursos de maneira sustentável à medida que a demanda aumenta.

10. Você teve uma experiência em que teve que compartilhar um recurso com outras pessoas? Em caso afirmativo, qual era a mercadoria e quais foram os resultados?

3.4. BASE 4 - OCEANO ANTÁRTICO

Atualmente o planeta Terra tem se sensibilizado ao incrível fenômeno da plastificação, isto quer dizer que estamos colhendo frutos de um padrão de consumo, comodidade e comportamento amplamente adotado após a Segunda Guerra Mundial em função da revolução produtos produzidos a partir do plástico. Para termos noção do quão somos dependentes do plástico basta olharmos ao nosso redor, porém, isto tudo corresponde à uma pequena fração dos nossos problemas cujo culto ao descartável tem sido preponderante.

Neste sentido, a Convenção das Nações Unidas para os Direitos do Mar desde 1982 determina que os países evitem e controlem a poluição marinha a fim de serem responsabilizados pelas suas consequências. Contudo, o modelo de desenvolvimento adotado no Brasil tem acumulado deficiências principalmente no cenário da educação e saúde ambiental.

Uma década depois várias nações estiveram com os interesses voltados à Convenção das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente e Desenvolvimento (ECO 92), ao longo da sua realização as discussões estiveram pautadas no balanço da progressão dos problemas ambientais mundiais pontuados na Convenção de Estocolmo em 1972 que também ponderou as mudanças naquela época. Os principais produtos que nasceram em 1992 consistiram nas ações de prevenções das mudanças climáticas por meio do Protocolo de Kyoto em 1997 e a criação da Agenda 21 que se baseava em estratégias para a implantação do desenvolvimento sustentável, o 21 é alusivo ao próprio século.

A Rio + 20 é a versão mais recente da Convenção das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente e Desenvolvimento (ECO 92) que foi realizada 20 anos depois. Neste cenário de reflexivo de várias nações o tema mais relevante foi a produção e destinação de resíduos sólidos dentro das pautas: “A economia verde no contexto do desenvolvimento sustentável e da erradicação da pobreza” e a “Estrutura institucional para o desenvolvimento sustentável”.

Talvez as avaliações sobre os riscos dos plásticos não tenham sido tão promissoras, mas o certo é que os resíduos sólidos plásticos constituem no principal item de descarte global com consequências não totalmente compreendidas em um período menor que um século de sua existência. Vários grupos de cientistas estão investigando os processos de poluição por plásticos e mecanismos de contaminação de várias espécies aquáticas, desde o plâncton até à megafauna. No entanto os campos dos estudos discorrem investigações científicas sobre as fontes de produção, natureza do polímero que constitui o plástico, padrões de circulação e aspectos da sua entrada nos componentes de ecossistemas aquáticos. Ações do intemperismo causado pelas ações oceanográficas e climáticas resultam na desintegração dos objetos plásticos em partículas menores denominadas microplásticos. Assim, o microplástico, ainda tem potencial de carregar poluentes orgânicos persistentes (POPs) e metais em todos os níveis da cadeia alimentar aquática.

A Organização das Nações Unidas por meio da Agenda 2030 busca a integração de ações para acabar com a pobreza, proteger o meio ambiente e o clima e garantir que as pessoas, em todos os lugares, possam desfrutar de paz e de prosperidade. Para isso estabeleceu os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) a fim de encarar os desafios gerados

pelo desenvolvimento em todo o planeta. O ODS 14 - VIDA NA ÁGUA - consiste na conservação e no uso sustentável dos oceanos, mares e os recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável, pavimentando várias possibilidades de atividades escoteiras que contemplem outro desafio proposto pela ONU por meio da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO): A Década das Nações Unidas das Ciências Oceânicas para o Desenvolvimento Sustentável, também conhecida como a Década dos Oceanos. Portanto, os Escoteiros do Mar estão convidados para desfrutar diversas atividades que comporão o Grande Jogo Naval 2021.

Descrição das atividades

LOBINHOS

Natureza (etapas imma, aplicável à insígnia de mares limpos) - atividade principal - armadilhas de plástico.

Objetivo

Os lobinhos buscam demonstrar consciência de como as ações individuais afetam o meio ambiente e mostrar formas alternativas de provocar menos impacto.

Objetivos educacionais

Chamar a atenção para o consumo consciente e descarte correto de resíduos sólidos, principalmente o plástico.

Faixa etária

Abaixo de 11

Resumo

Uma atividade de pesquisa de imagens sobre impactos causados por plásticos em animais aquáticos.

Material

Em modelo presencial os lobinhos poderão realizar esta pesquisa como atividade prévia e apresentar imagens impressas aos demais lobinhos. Se prevalecer atividades remotas o lobinho poderá enviar a imagem para ser compartilhada com todos e explicar os motivos da sua escolha.

Preparação

Nenhuma

Duração

De 15 a 30 minutos

Local

Local de reunião

Histórico

O nosso atual padrão de consumo e comportamento tem nos feito venerar o descartável pela comodidade e praticidade, porém os efeitos da produção, uso e descarte ineficiente tem transformado mares e rios em lixeiras ambulantes e o plástico tem sido cada vez mais constante e abundante. As consequências da poluição por plástico são drásticas e atingem visivelmente muitos organismos.

Passo-a-passo para a atividade

Ainda duvido muito sobre a possibilidade de realização presencial, mas esquetes são muito interessantes para o desenvolvimento da atividade. Mesmo que tenha possibilidade é possível que seja usada muita cautela e assim cada lobinho poderá apresentar a sua pesquisa por meio da exposição da imagem que pesquisou. Como sugestão de atividade remota os lobinhos podem enviar as suas imagens para o chefe expor para todos e assim o próprio lobinho comentar os motivos da sua escolha.

Avaliação

Discuta a atividade baseando-se nas ideias abaixo.

- Como era a vida sem plástico?
- Qual é a quantidade de plásticos que usamos no dia-dia?
- Imaginem a quantidade de resíduos plásticos produzidos na sua cidade?
- Haveria menos impactos nos organismos aquáticos de reduzíssemos o consumo de plástico?

ESCOTEIROS

Natureza (etapas imma, aplicável à insígnia de mares limpos) - atividade principal- boca no trombone

Objetivo

Os escoteiros buscarão estratégias de sensibilização do público em geral para o consumo exagerado e descarte incorreto do plástico, abordando as consequências que envolvem impactos à organismos aquáticos.

Objetivos educacionais

Chamar a atenção para o consumo consciente e descarte correto de resíduos sólidos, principalmente o plástico.

Faixa etária

Abaixo de 15

Resumo

Será elaborado um cartaz o banner para abordar a problemática do descarte de plástico nos mares e rios e os impactos diretos sobre organismos aquáticos

Material

As patrulhas poderão confeccionar cartazes que ilustrem a problemática do impacto do plástico sobre os organismos aquáticos, como forma de colocar a boca no trombone a fim de denunciar preço que a vida aquática está pagando.

Preparação

Nenhuma

Duração

De 15 a 30 minutos

Local

Local de reunião

Histórico

O nosso atual padrão de consumo e comportamento tem nos feito venerar o descartável pela comodidade e praticidade, porém os efeitos da produção, uso e descarte ineficiente tem transformado mares e rios em lixeiras ambulantes e o plástico tem sido cada vez mais constante e abundante. As consequências da poluição por plástico são drásticas e atingem visivelmente muitos organismos. O texto poderá ser passado com diferentes graus de complexidade para os diferentes ramos.

Passo-a-passo para a atividade

Ainda duvido muito sobre a possibilidade de realização presencial, mas esquetes também podem ser são muito interessantes para o desenvolvimento da atividade. Mesmo que tenha possibilidade é possível que seja usada muita cautela e assim cada patrulha poderá apresentar seus cartazes/banners para divulgar o pensamento em forma de denúncia ou manchete de jornal. Como sugestão de atividade remota as patrulhas podem enviar sua produção em softwares de imagens ou em pequenos filmes.

Avaliação

Discuta a atividade baseando-se nas ideias abaixo.

- Como definir em poucas palavras este mega problema?
- Quais são os principais tipos de problemas que organismos estão enfrentando em função da quantidade cada vez maior de plástico nos mares e rios?
- Qual seria o engajamento dos escoteiros para deixar um mundo melhor e salvo dos plásticos?

SÊNIORES

Natureza (etapas imma, aplicável à insígnia de mares limpos) - atividade principal- ligando os pontos da investigação

Objetivo

Os sêniores deverão esquematizar toda a cadeia produtiva do plástico desde sua produção até o descarte e comparar com a teia alimentar de algum ambiente aquático (recifes, manguezais, estuários, rios). A ideia central é compreender como é feito todo o percurso de plástico até os grandes predadores topo de cadeia.

Objetivos educacionais

Integrar as ações da rotina pessoal com os impactos quais todos somos responsáveis pelo seu constante crescimento em nível global e perceber que a conscientização para mudanças no padrão de consumo e comportamento a fim de alcançar a tão desejada sustentabilidade.

Faixa etária

Abaixo de 18

Resumo

Desenvolver um modelo gráfico de interação de ações de consumo e descarte por meio da cadeia produtiva do plástico e seus efeitos no diferentes componentes da cadeia alimentar aquática.

Material

As patrulhas poderão confeccionar cartazes que ilustrem a problemática do impacto do plástico sobre os organismos aquáticos, como forma de criar esquemas ou organogramas que sejam representativos dos problemas que são propostos.

Preparação

Nenhuma

Duração

De 15 a 30 minutos

Local

Local de reunião

Histórico

O nosso atual padrão de consumo e comportamento tem nos feito venerar o descartável pela comodidade e praticidade, porém os efeitos da produção, uso e descarte ineficiente tem transformado mares e rios em lixeiras ambulantes e o plástico tem sido cada vez mais constante e abundante. As consequências da poluição por plástico são drásticas e atingem visivelmente muitos organismos. O texto poderá ser passado com diferentes graus de complexidade para os diferentes ramos.

Passo-a-passo para a atividade

Ainda duvido muito sobre a possibilidade de realização presencial, mas esquetes também podem ser são muito interessantes para o desenvolvimento da atividade. Mesmo que tenha possibilidade é possível que seja usada muita cautela e assim cada patrulha poderá

apresentar seus cartazes/banners para divulgar o pensamento em forma de denúncia ou manchete de jornal. Como sugestão de atividade remota as patrulhas podem enviar sua produção em softwares de imagens ou em pequenos filmes.

Avaliação

Discuta a atividade baseando-se nas ideias abaixo.

- Como cada um se enxerga dentro do processo de poluição?
- Quais são os principais componentes da cadeia alimentar aquática mais afetados pela presença de plástico nos mares e rios?
- Qual seria o engajamento dos sêniores para deixar um mundo melhor e salvo dos plásticos?

PIONEIROS

Natureza (etapas imma, aplicável à insígnia de mares limpos) - atividade principal– vai dar praia? Um raio-x das nossas praias

Objetivo

Os pioneiros farão uma análise qualitativa e quantitativa de resíduos sólidos, enfatizando os plásticos. Após a avaliação de determinada praia será feita a comparação dos resultados encontrados pelos clãs em vários pontos do Brasil.

Objetivos educacionais

Aplicar a mesma metodologia de amostragem de resíduos sólidos e comparação por meio de análises padronizada a fim de obter um panorama da poluição de nossas praias. As informações podem ser utilizadas posteriormente em projetos ambientais.

Faixa etária

Abaixo de 21

Resumo

Realizar um verdadeiro raio-x no descarte de resíduos sólidos nas praias por meio de uma metodologia padronizada para posterior comparação.

Material

Os clãs trabalharão em conjunto para produzir gráficos de composição qualitativa e quantitativa de resíduos sólidos e ranquear as praias de acordo com a sua limpeza.

Preparação

Nenhuma duração um dia

Local

Local de reunião

Histórico

O nosso atual padrão de consumo e comportamento tem nos feito venerar o descartável pela comodidade e praticidade, porém os efeitos da produção, uso e descarte ineficiente tem transformado mares e rios em lixeiras ambulantes e o plástico tem sido cada vez mais constante e

abundante. As consequências da poluição por plástico são drásticas e atingem visivelmente muitos organismos. O texto poderá ser passado com diferentes graus de complexidade para os diferentes ramos.

Passo-a-passo para a atividade

Os clãs precisarão ir à campo para obter a amostragem e depois quantificar os itens. Em seguida os dados serão analisados e comparados entre as equipes formadas.

Avaliação

Discuta a atividade baseando-se nas ideias abaixo.

- Avaliação dos equipamentos públicos que consistem em práticas de saneamento básico e sustentabilidade praia avaliada?
- Estabelecer um ranqueamento de limpeza das praias.

3.4 BASE 4 - OCEANO GLACIAL ANTÁRTICO

A Rede Conhecimento Social (<http://conhecimentosocial.org/>) realizou, recentemente, uma pesquisa, e os resultados apontaram que 49% dos brasileiros não sabem o que são os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Mas, se este tema for incluído em propostas educacionais, uma vez que todos nós estamos envolvidos e temos responsabilidade na concretização de uma sociedade mais sustentável, certamente estes objetivos terão maiores chances de serem alcançados. Pelos dados apontados na pesquisa, descritos a seguir, sugere-se algumas atividades lúdicas bem simples, que podem ser realizadas em vários ambientes.



A pesquisa revelou, ainda, que 38% das pessoas já ouviram falar nos ODS, mas não têm conhecimento sobre o assunto, 10% declararam ter algum conhecimento sobre o tema e apenas 1% disse saber bastante sobre o assunto. Os ODS fazem parte de uma agenda lançada em setembro de 2015 durante a Cúpula de Desenvolvimento Sustentável, na Organização das Nações Unidas (ONU). Chamada de Agenda 2030, está apresentada um plano de ação amplo e global para minimizar os principais problemas que assolam a humanidade.

Ao todo, a agenda pretende alcançar 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável — os ODS. Segundo a Rede Conhecimento Social, nesta agenda são apontadas metas que visam estimular as ações dos países até 2030 em áreas de grande importância: pessoas, planeta, prosperidade, paz e parceria.

Para saber mais sobre os ODS, acesse o site oficial da ONU.

Jogo da memória das ODS

Objetivo

Conhecer os ODS da Agenda 2030.

Estratégia

Trabalhar, em dois grupos (qualquer faixa etária), os símbolos dos ODS, exercitando a memória.

Material necessário

Folhas com as imagens dos ODS impressas, coladas (previamente) em um papel mais grosso para que possa servir de material manipulativo (cartolina, papelão).

Desenvolvimento

Os participantes são dispostos em duas patrulhas de no máximo 8 jovens cada. Os grupos deverão observar as ilustrações em tempo determinado pelo organizador. Recomenda-se de 30 a 60 segundos.

Estarão expostos sobre uma mesa os símbolos que caracterizam cada ods, e ao lado os nomes (temas). De um em um vão virando as combinações. Cada jovem tem uma chance por vez.

Ao fim a patrulha que conseguir mais pares (símbolo e tema), ganha.



Produzindo um vídeo sobre a ODS 14

Objetivo

Produzir um vídeo com sua matilha, patrulha ou equipe de interesse, que promova e informe as metas e importância da ODS 14, em ação com os escoteiros. Usar uniforme escoteiro. O vídeo deve ser postado em alguma plataforma digital com as hashtags #EscoteirosNaDécadaDosOceanos #GJN2021.

Material necessário

Pode ser usado qualquer equipamento de filmagem e plataforma para editar vídeo. Traje ou uniforme para quem estiver nas filmagens.

Tempo do vídeo

2 a 5 minutos.

Mar de lixo

Objetivo

Impactar é informar o jovem o quanto de lixo é descartado em espaços ambientais marinhos ou hídricos, promovendo soluções para aquela região apontada pelo organizador.

Material

Materiais recicláveis coletados, cola, adesivo, tinta, EPIs e ferramentas necessárias.

Processos

Mapeamento da região específica na aplicação da atividade.

Desenvolvimento

Organizar com sua alcatéia, tropa ou equipe de interesse, a coleta de materiais recicláveis e sustentáveis à margem de áreas marinhas ou hídricas para ser transformado em artefatos artísticos, brinquedos ou compostos energéticos e estruturais.

Lugares

Margem de lagos, rios, canais marinhos, mangues ou comunidades insulares.

Tempo

Para matilhas e patrulhas, até 120 minutos, conjugados entre a coleta e a produção de artefatos. Para projetos econômicos mais elaborados a equipes de interesses, de 30 a 120 dias, entre o planejamento e concepção do processo.

REFERÊNCIAS

- <https://ciclovivo.com.br/arq-urb/design/estudio-de-design-transforma-lixo-dos-oceanos-em-objetos-luxuosos/>
- https://br.pinterest.com/ernaazevedocombe/do-lixo-ao-luxo_diy/
- <http://www.revolucaobandnewsfm.com.br/2017/05/28/o-lixo-o-luxo-e-biotecnologia/>
- <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/3366>



O jogo

A **Jornada X** é uma gincana de aprendizagem empreendedora para jovens, que tem como base missões on-line orientando ações no mundo real ou virtual. Visa mobilizar a comunidade para transformar a realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas da liga, alicerçadas nos saberes do território e de especialistas envolvidos no processo.

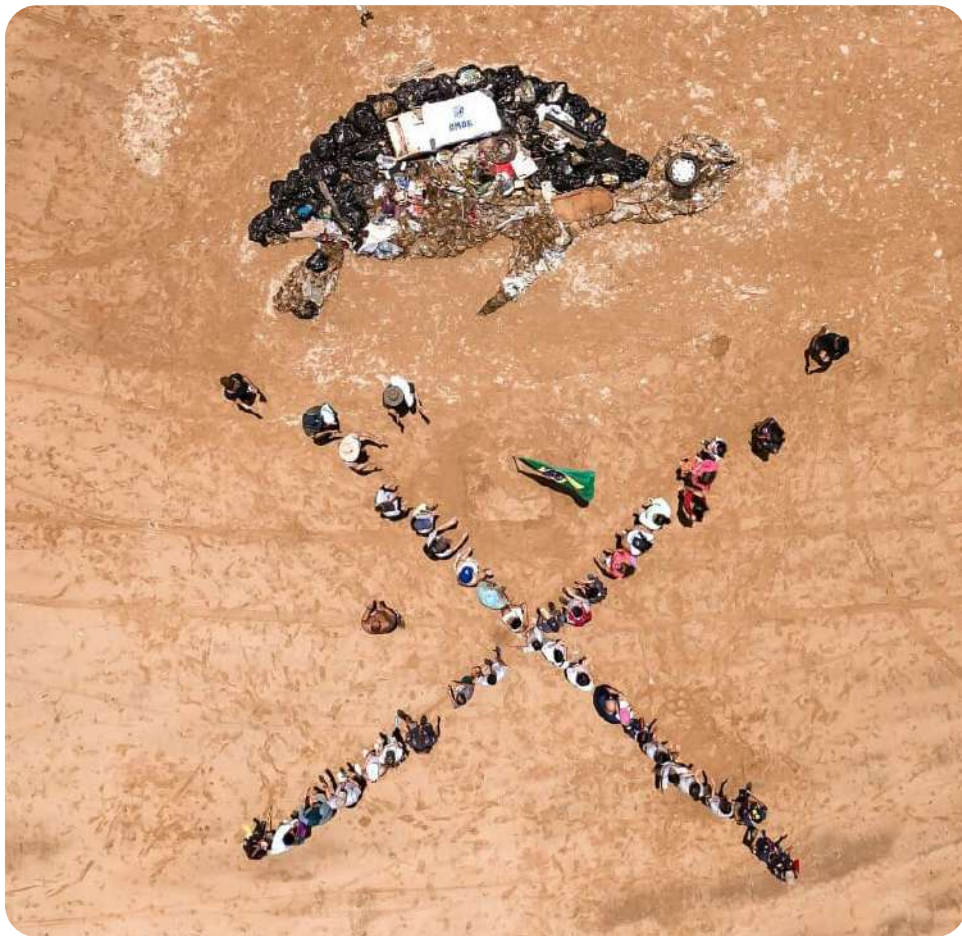
O "X", que é o símbolo do jogo, evoca o "X" dos super-heróis, do X man, de Wakanda ou Pantera Negra. Também evoca as quatro qualidades - Fast / Free / Fan / Fantastic - nele valorizadas. O centro da proposta é, na prática, mostrar ao jogador que se pode fazer qualquer coisa, realizar qualquer jornada, desde que seja em grupo, em time, em comunidade.



Por meio da aprendizagem através da experiência, habilidades como o empreendedorismo e a cooperação são desenvolvidas, gerando impacto em três principais frentes: empoderamento do jovem participante (como indivíduo e como parte de um grupo empreendedor), vivência de novos paradigmas e transformação do contexto local.

Objetivo

O principal objetivo da Jornada X é ativar o poder de transformação dos jovens para que juntos ajam em prol da regeneração do mundo e façam isso por meio do brincar.



Glossário do Jogo

JOGADORES: Os protagonistas do jogo são crianças, jovens e escoteiros de todo o Brasil que aceitaram o chamado da Jornada X.

A LIGA: São times criados e compostos por Jogadores. As Ligas são responsáveis por realizar as missões e mobilizar a comunidade do seu território em prol da sustentabilidade do meio ambiente e por uma sociedade mais justa e menos desigual.

NAVE MÃE: É uma inteligência central do jogo, responsável por todo o desenvolvimento, monitoramento, possibilitando um intercâmbio entre as missões e os jogadores. Atuam em escala nacional e internacional.

GAME MASTER: Pessoa aliada da Jornada X, ponte entre a Nave Mãe e os Jogadores, com a missão de engajar e fortalecer as Ligas a se manterem firmes no propósito de transformar seu território.

O ALIADO: Pessoa disposta a encorajar, apoiar e contribuir com as Ligas para a realização das suas missões. Podendo ser aliado de uma ou mais Ligas.

MISSÕES: São desafios que devem ser cumpridos pelas Ligas a cada semana. Os cards com as missões são liberados no site da Jornada. Cada card possui instruções de como passar por cada fase do jogo.

DIÁRIO DE BORDO: Local onde as Ligas devem compartilhar sua performance para realização de cada uma das missões. Cada Liga terá autonomia para criar seu diário de bordo em forma de perfil na conta da rede Instagram. O Diário deve ser alimentado com informações toda a semana, pode ser por meio de fotos ou vídeos de ações, encontros, lives, conversas, partilhas sobre o processo de realizar missões

Regras do Jogo

Fast (Rapidez): Precisamos de estratégias e de soluções ágeis!

Free (Grátis): Não ter grana não é desculpa! Tem muita gente lá fora super disposta a doar o que a Liga precisa! Trabalhe com a abundância do seu redor, lembre-se que quem não pede não ganha.

Fun (Diversão): Acione todos os seus amigos e atuem em rede! Até combater uma pandemia fica divertido com sua galera inteira colaborando junto!

Fantastic (Espetacular): Ninguém entrou no jogo para perder pra um vírus! O resultado tem que ser épico!

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

No jogo, as ligas trabalham com agilidade para solucionar problemas reais, a partir das demandas da vida real. Pensando nas competências socioemocionais desenvolvidas, nos conteúdos acadêmicos que serão aplicados, no futuro do trabalho e no projeto de vida dessa nova geração, estamos formando crianças e jovens que têm como valor o bem estar

das pessoas e o equilíbrio do meio ambiente; uma geração que entende que é responsabilidade de cada um, como cidadão do planeta, zelar por esses valores e garantir um mundo melhor para as próximas gerações. Cada capítulo da Jornada X é relacionado com uma ODS (Agenda 2030).



Vocações do Jogo

ATRAIR LÍDERES: O jogo é um imã de pessoas com talento para se tornarem lideranças ativistas. Ele cabe muito bem como uma estratégia para aquelas pessoas que querem dar continuidade ao seu projeto de mudar o mundo. É por isso, que não é raro encontrarmos jogadores com histórico em movimentos sociais.

CULTIVAR EMPATIA: A consciência do outro e das diferentes condições de vida, seja gente, planta ou animal é ativado ao longo das missões. Estamos construindo uma rede de pessoas com capacidade empática.

CONTAR HISTÓRIAS: A Jornada X na sua essência é uma narrativa sobre um sonho coletivo. O mito, o nosso passado, o histórico construído até aqui e o nosso poder de narrar histórias incríveis são os frutos de um talento nato da Jornada.

UNIR PESSOAS: O poder de união, a conexão de sonhos, o juntar gente pra fazer. Somos uma ferramenta de conexão de redes, um jogo que faz as pessoas se unirem, que fomenta a amizade e a união em prol do bem do outro.

REGENERAR: Poder de transformação não é só a vocação do jogo, mas também o propósito.

TRAZER ESPERANÇA: A capacidade de encontrar pessoas que possuem o mesmo sonho e juntos buscarem a realização, acreditando em um mundo melhor.

EMOCIONAR: O FUN é um dos F's que mais caracteriza a Jornada. O jogo promove a alegria, a leveza e a diversão, estar entre amigos e promover o riso, mas também as lágrimas de emoção. O jogo é um grande despertar de emoções.

O que faz o jovem jogar

ESTAR ENTRE AMIGOS: A Jornada é uma excelente desculpa para estar entre amigos ou fazer novas amizades. Um ambiente fértil de relacionamento e diversão que além de manter a amizade do grupo, contribui com o mundo.

ACREDITAR NA FANTASIA: Toda a narrativa criada pela Base é um forte ponto de atração para o jogador. Nutrir-se desse mistério, do etéreo e de todo esse lugar de fantasia que é criado é uma poderosa ferramenta de engajamento.

USAR TOOLS DIVERTIDAS: Quando usamos o ambiente das redes sociais e as ferramentas do dia-a-dia deles como plataforma de interação, criamos um espaço de expressão totalmente conectado com a audiência dos jogadores e das suas ligas.

DESENVOLVER SUPER-PODERES:

- Criatividade: usar e desenvolver sua capacidade criativa e artística;
- Conhecimento: aumentar repertório e aprender coisas novas;
- Comunicação: usar seu poder nato para engajar as pessoas;
- Liderança: conduzir o grupo na execução das missões;
- Animação: manter a chama acesa e o grupo animado;
- Organização: organizar as atividades, os recursos para atingir seus objetivos;
- Cooperação: Colaborar, fazer junto, unir poderes, manter a união;

- Auto-confiança: sentir-se seguro/a de si mesmo e explorar seu potencial;
- Empatia: despertar empatia em si mesmo/a e nos outros, ajudar as pessoas;
- Poder de realização: colocar em prática o seu poder de ação;
- Vontade de mudar o mundo: manter vivo o desejo de transformar a realidade.



A EVOLUÇÃO DA LIGA: O poder das missões no desenvolvimento dos superpoderes da liga. Enxergar o potencial da liga e o poder da ação coletiva é uma recompensa que une, motiva e dá forças para seguir adiante. Precisamos criar uma ferramenta que mostre o poder coletivo da liga e sua evolução.

A FORÇA NO PLANETA: A contribuição das missões no planeta e na vida das pessoas. Eles estão sedentos para um espaço onde possam ver de que forma as ações promovidas impactaram as pessoas ao seu redor. Isso é excelente porque mostra que existe disposição para fazer parte ativamente da avaliação.

CONEXÕES: Estar em contato com outras ligas, poder trocar experiências, super poderes e conhecer pessoas. As Ligas estão loucas para fazer conexões entre si, mas têm dificuldade de tomar a iniciativa. Precisamos oferecer formas que propiciem a interação, onde elas possam se apoiar e também se conhecer.

A FORÇA DO GRUPO: Uma relação que se faz em rede, em conjunto, e em colaboração, é maior do que se faz individualmente. Quando o jogo é visto de cima, escalonado, os jogadores enxergam a sua imensidão. A força da transformação se multiplica. Quando um poder é colocado no grupo, e para o grupo, ele vira um superpoder.

PELA NAVE MÃE: O reconhecimento feito pela Nave Mãe para as ligas é uma das maiores recompensas do jogo. E ele pode assumir várias formas: likes, comentários, stories, convites para lives ou encontros presenciais com outras ligas. Temos a nosso favor uma imensidão de formas de demonstrar que eles estão sendo vistos e reconhecidos pelo trabalho que fazem.

PELO OLHAR DE FORA: Quando as pessoas de fora da Jornada reconhecem que eles estão fazendo parte de algo tão poderoso, o sentimento é de recompensa. O olhar de admiração do outro impulsiona a ação e a vontade de continuar fazendo a diferença.

PELA MÍDIA/INFLUENCERS: Pode ser uma interação da Liga com influenciadores ou uma reportagem em grandes meios midiáticos sobre a Jornada X, esse tipo de reconhecimento é um shot de ânimo para o jogador e sua liga

Capítulos do Jogo

A Jornada X é um jogo composto por vários capítulos temáticos inspirados nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). O desafio na Terra chega e a Nave Mãe prepara uma nova jornada para solucionar a questão. Assim aconteceu com a Primavera X, com o objetivo de cuidar das microbacias do Brasil. Hoje, com a Jornada Operação Antivírus X, buscando solucionar as questões sociais que a Covid-19 trouxe. E a Jornada X Despertar para realizar o sonho de um Guardiã do território.

Para o período de Agosto a Outubro de 2021, a Nave Mãe indica os capítulos:

Jornada - Operação Antivírus X

*Jornada temática desenhada para ser jogada na pandemia e online

Nesta Jornada, a Nave Mãe desafia crianças e jovens a mobilizarem de modo virtual seus amigos, escolas e comunidades para que realizem ações a fim de reduzir alguns aspectos negativos acentuados pela pandemia de Covid-19.

- Missão 1 - A Liga: ninguém faz nada sozinho!
- Missão 2 - Busca Implacável: o planeta pede socorro!
- Missão 3 - Antídoto X: ninguém disse que ia ser fácil!

- Missão 4 - A Rede: é preciso toda uma comunidade para anular um vírus!
- Missão 5 - A Ação: é hora de sacudir o vírus!
- Missão 6 - A Celebração: mobilize uma grande corrente do bem!

Jornada - Despertar

*Jornada temática desenhada para ter ações presenciais e mão na massa

Nesta jornada, você irá treinar a sua habilidade inata de trazer de volta o brilho e a alegria de viver de uma pessoa. Experimentará como despertar seres humanos adormecidos e libertar o seu dom natural de tornar a vida no planeta ainda mais maravilhosa.

- Missão 1 - A Liga: ninguém faz nada só.
- Missão 2 - Os Guardiões: a sabedoria e o coração do lugar.
- Missão 3 - O Sonho: se não for divertido, não é sustentável.
- Missão 4 - O Projeto: mostre o passo a passo.
- Missão 5 - Os Recursos: descubra as abundâncias.
- Missão 6 - O Presente: gente é para brilhar.
- Missão 7 - A Celebração: o que eu aprendi.

DICAS

Para começar, você pode movimentar sua patrulha, tropa, clã e os jovens líderes do seu grupo Escoteiro. O interessante é que vocês montem uma liga que tenha integrantes de todos os ramos, ou ainda integrantes de vários grupos diferentes.

Sempre lembrando da promessa e da lei: ajudar o próximo em toda e qualquer ocasião e fazer isso de forma alegre, com os irmãos escoteiros! Outro ponto positivo em participar da Jornada X é que você pode desenvolver alguns pontos da sua progressão pessoal.

Ramo Escoteiro - Pista e Trilha

- Participar de diversos jogos com sua patrulha e tropa respeitando as regras e aos demais participantes. Se é diversidade que você precisa, uma jornada online é um ótimo convite.
- Explorar com sua patrulha ou tropa a comunidade onde vive, identificando problemas e buscando soluções. Parte da jornada é propor soluções para a pandemia que nosso planeta está vivendo, você pode levar isso para sua comunidade.
- Montar um blog, lista de e-mails ou projeto similar que contribua para melhorar a comunicação em sua patrulha ou tropa. Aproveite que parte da Jornada X é criar um Diário de Bordo e faça dele um diário de sua patrulha também.

Ramo Escoteiro - Rumo e travessia

Realizar uma das três alternativas abaixo:

- a) Convidar seus vizinhos e conhecidos para colaborar em algum mutirão de ajuda à vítimas de desastres naturais;

- b) Planejar e executar seu projeto para a Insígnia da Ação Comunitária;
- c) Participar ativamente em alguma campanha de auxílio à comunidade. Parte da Jornada X - Operação Antivírus X é propor soluções para a pandemia que nosso planeta está vivendo, você pode levar isso para sua comunidade.



Ramo Sênior

Escolher uma das seguintes opções:

- a) Conquistar três especialidades de nível 2, em três dos ramos de conhecimento a seguir: Cultura, Desportos, Serviços, Ciência e Tecnologia, Microbiologia.

Escolher uma das opções abaixo:

- a) Atuar como voluntário em alguma outra organização, por um mínimo de 2 meses;
- b) Planejar e executar o projeto da Insígnia do Desafio Comunitário;
- c) Atuar em alguma campanha de auxílio à comunidade, ou em apoio a desastres. Parte da jornada é propor soluções para a pandemia que nosso planeta está vivendo, você pode levar isso para sua comunidade.

Ramo Pioneiro

Mais uma oportunidade para ser voluntário, quem sabe já não inicia seu projeto de Insígnia de B.P.

E tem mais, algumas especialidades que estão diretamente envolvidas com o tema proposto pela Jornada X, são elas: epidemiologia, microbiologia e trabalho voluntário.

Acesse o site

www.jornadax.com.br

Acesse as redes sociais

@JornadaX



O QUE É O MUTCOM?

O Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária (popularmente conhecido como MutCom) é uma atividade de mobilização nacional que visa a integração e colaboração dos Escoteiros do Brasil com a sociedade - como por exemplo, com as comunidades próximas às Unidades Escoteiras Locais espalhadas em todo o território nacional. O MutCom é uma oportunidade de proporcionar às crianças, adolescentes e jovens atividades de serviço que exerçam a função de estimular seu envolvimento com a comunidade, empoderando nossos jovens no intuito de agregar na formação de um indivíduo consciente e engajado com o mundo ao seu redor.

QUAL O INTUITO DO MUTCOM?

O objetivo do MutCom é promover atividades que geram impacto social e que empoderam os jovens com senso crítico para compreender seu lugar e seu papel na construção de um mundo melhor, deixando claro que as grandes mudanças começam ao nosso redor. Além disso, o MutCom é um espaço para criar bons momentos e boas memórias com nossa fraternidade, promovendo atividades atraentes e variadas para os Escoteiros do Brasil.

O MutCom faz parte de um conjunto de atividades importantíssimas para os Escoteiros do Brasil, as atividades especiais. Elas possuem o intuito de levar o Escotismo para a comunidade externa e colocar o jovem em contato com esse público, de forma a mostrar à sociedade as atividades que desenvolvemos em nossos Grupos Escoteiros e Seções Autônomas.

O MutCom, alinhado com a Agenda 2030 e com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU, propõe atividades que colaboram para que nossos jovens façam parte da construção de um mundo melhor. O Movimento Escoteiro é um espaço para engajar e empoderar jovens a fim de concretizar esse objetivo.

Desejamos a todos um excelente MutCom!

**“Se a educação sozinha não transforma a sociedade,
sem ela tampouco a sociedade muda.”**

Paulo Freire

ROTEIRO DO MUTCOM

Detalhamento da atividade

Data

11 a 25 de setembro. As atividades do 23º MutCom deverão acontecer preferencialmente neste período e podem ser registradas no PAXTU até o dia 06/11/2021.

Local

Descentralizado, por Distrito, por Unidade Escoteira Local ou Seção.

Público-alvo

Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro, comunidade interna e externa em geral.

Investimento

Conforme a organização local.

Autorizações

As atividades escoteiras realizadas fora da sede e do horário das reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitas com a autorização dos pais ou responsáveis (emitida via PAXTU) e do diretor presidente da UEL ou Seção Autônoma.

Desenvolvimento

No dia proposto, as Unidades Escoteiras Locais realizarão atividades de cunho comunitário, sendo importante atentar-se aos protocolos de segurança vigentes em relação à pandemia da COVID-19. A edição do 23º MutCom contará com fichas de atividades diversas, as quais terão duas formas de serem realizadas, de forma virtual e presencial.

As Unidades Escoteiras Locais terão até o dia 06/11/2021 impreterivelmente, para enviar o Relatório Simplificado de Atividade, contendo fotografias do evento, por meio do PAXTU.

Distintivos e Certificados

As Unidades Escoteiras Locais e os participantes do 23º Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária terão disponibilizados no Paxtu os devidos certificados de participação para download, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente.

Os distintivos do 23º Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária poderão ser adquiridos conforme instruções que serão publicadas também no site dos Escoteiros do Brasil (www.escoteiros.org.br).

Insígnias de Envolvimento Comunitário

As insígnias de envolvimento comunitário visam desenvolver o vínculo entre o jovem e sua comunidade, com o intuito de transformá-lo em um cidadão ativo e consciente das diversas realidades presentes ao nosso redor.

Elas ainda representam a parte do programa educativo que objetiva engajar os jovens a contribuir na busca de uma sociedade mais justa, fraterna e igualitária. Os ramos Lobinho, Escoteiro e Sênior possuem a insígnia, conforme abaixo:

Insígnia da Boa Ação

Ramo Lobinho: Permite o conhecimento dos serviços e instituições que realizam ações assistenciais na comunidade e desperta a atitude individual e coletiva de serviço.

Insígnia da Ação Comunitária

Ramo Escoteiro: Permite a participação em projetos de serviço em sua comunidade, favorecendo a percepção da realidade em que vive.

Insígnia do Desafio Comunitário

Ramo Sênior: Permite a participação de ações coletivas de serviço comunitário e desperta o interesse pela superação das diferenças sociais.

Para a conquista da Insígnia nos diversos ramos se faz necessário participar de uma edição do Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária. Então não perca essa oportunidade!

O programa deste MutCom sugere atividades que possam ser realizadas junto à comunidade, dentro ou fora de sede. Assim, podem ser cumpridos outros itens das Insígnias de Envolvimento Comunitário. As atividades ainda contribuem para melhorar a consciência comunitária e ainda divulgar sua unidade escoteira local!



ATIVIDADE 1

ISSO É COISA DE MENINA!

Ramos aos quais se aplica

Escoteiro, Sênior e Pioneiro em conjunto.

Área de desenvolvimento

Afetivo e Social.

Materiais necessários

Online: Acesso à internet; Computador e/ou outro aparelho eletrônico.

Presencial: Cadeiras.

Local

Online: Cada um na sua casa.

Presencial: Sede da Unidade Escoteira Local ou instituição focada na atuação com juventude.

Duração

3 a 4 semanas (pré atividade); atividade 2 horas (ou até os jovens se mostrarem interessados).

ODS aos quais se relaciona

5 (Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas); 10 (Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles).

Introdução

Historicamente, homens e mulheres tiveram construções de seus papéis sociais de formas distintas. Com isto, “há diferenças e desigualdades entre homens e mulheres nas responsabilidades que lhes foram atribuídas (...)”, segundo a Nações Unidas no Brasil (ONU BR). Mesmo que, na Constituição Federal Brasileira, homens e mulheres sejam iguais em direitos e obrigações, no entanto, na prática muitos direitos são violados e oportunidades negadas às mulheres pelo simples fato de serem mulheres, bem quanto à tomada de decisão. Assim, diariamente, e cada vez mais cedo, meninas e mulheres lutam para assegurar seus direitos, para que estes não sejam violados, enfrentando discursos como “isso não é coisa de menina/mulher” e ocupando cada vez mais os espaços majoritariamente masculinos e espaços de lideranças que antes não eram permitidos a elas.

Segundo a reportagem “Dia da Juventude: entenda a importância dos jovens para a sociedade”, realizada em agosto de 2020 pelo blog OXFAM Brasil, “(...) Eles (os jovens) estão nas ruas, nas comunidades, no debate público, defendendo seus direitos e da sociedade, mobilizando as pessoas e chamando governos do mundo à responsabilidade em respeitar, proteger e efetivar os direitos humanos.” E continuam: “Os jovens sempre desempenharam papel importante nos movimentos sociais, assumindo postos de liderança em protestos mundo afora, organizando manifestações e **ocupando o espaço público com demandas sociais, políticas, econômicas e culturais**. Nas ruas, nas comunidades, nas redes sociais e na internet em geral!”.

Dada a importância da juventude na sociedade, também se faz importante a participação e ocupação feminina nesses espaços de liderança.

Desenvolvimento

Online

a. Primeiramente, é sugerido aos escotistas que ao longo do Ciclo de Programa da seção seja trabalhado com os jovens questões de gênero e igualdade, para que possam introduzir a temática para fomentar novas discussões na atividade.

b. Os jovens da seção, com supervisão dos escotistas devem se mobilizar para encontrar meninas/mulheres jovens que atuem como lideranças comunitárias e/ou referências de movimentos estudantis, sociais, de militância, para na roda de conversa compartilhar de vivências enquanto menina/mulher jovem em espaços e/ou cargos de liderança no contexto brasileiro, e como os Direitos Humanos estão entrelaçados nessas vivências. É possível fazer essa busca acessando à Prefeitura da cidade, e o CRAS (Centro de Referência de Assistência Social) do território onde a unidade escoteira local está inserida, em outras instituições direcionadas ao trabalho com juventudes.

c. A atividade acontecerá por meio de uma plataforma online de videoconferência. É importante realizar um levantamento entre os jovens dos meios de acesso mais viáveis para a maioria. Se grande parte tem acesso à internet, a aparelhos eletrônicos, e caso não os possuam, existe a possibilidade de alguém colaborar.

d. É desejável que esta atividade seja aberta para a comunidade em que a Unidade Escoteira Local está inserida.

e. Caso seja escolhida a opção de ser aberta à comunidade, será necessária uma mobilização entre o público-alvo. Para isto, poderá ser usado de mídias sociais, vídeos, folder etc. em canais de comunicação estratégicos, contendo as principais informações sobre a atividade.

f. Chegou o dia da atividade! Estejam atentos se todos os detalhes foram ajustados para que aconteça da melhor maneira possível para os jovens da seção e os convidados. É papel importante dos escotistas presentes serem responsáveis pela mediação da atividade, garantindo que todos possam ter espaço de voz, escuta e acolhimento.

Presencial

a. Primeiramente, é sugerido aos escotistas que ao longo do Ciclo de Programa da seção seja trabalhado com os jovens questões de gênero e igualdade, para que possam introduzir a temática para fomentar novas discussões na atividade.

b. Os jovens da seção, com supervisão dos escotistas devem se mobilizar para encontrar meninas/mulheres jovens que atuem como lideranças comunitárias e/ou referências de movimentos estudantis, sociais, de militância, para numa roda de conversa compartilhar de vivências enquanto menina/mulher jovem em espaços e/ou cargos de liderança no contexto brasileiro, e como os Direitos Humanos estão entrelaçados nessas vivências. É possível fazer essa busca acessando à Prefeitura da cidade, e o CRAS (Centro de Referência de Assistência Social) do território onde a unidade escoteira local está inserida, em outras instituições direcionadas ao trabalho com juventudes.

c. Após esse primeiro contato, identificar e buscar um local que tenha a juventude como foco de atuação, como por exemplo, sede do movimento estudantil da cidade, escolas, conselho municipal de juventude, etc. (caso não seja disponibilizado esse espaço, que é apenas uma sugestão, pode ser feito na sede da UEL).

d. É desejável que esta atividade seja aberta para a comunidade em que a Unidade Escoteira Local está inserida.

e. Caso seja escolhida a opção de ser aberta à comunidade, será necessária uma mobilização entre o público-alvo. Para isto, poderá ser usado de mídias sociais, vídeos, folder etc. em canais de comunicação estratégicos, contendo as principais informações sobre a atividade.

f. Chegou o dia da atividade! Estejam atentos se todos os detalhes foram ajustados para que aconteça da melhor maneira possível para os jovens da seção e os convidados. É papel importante dos escotistas presentes serem responsáveis pela mediação da atividade, garantindo que todos possam ter espaço de voz, escuta e acolhimento.

Reflexão final

Propomos que se questione o jovem, com as perguntas e reflexões que estão descritas abaixo:

- Como você enxerga a participação feminina nos espaços de liderança?
- Você jovem (menina) se sente representada enquanto mulher nos espaços de liderança?

- Você jovem (menina), o que te impede de estar em espaços de liderança?
- Você jovem (menino), como pode contribuir para que mais mulheres estejam em espaços de liderança?
- Qual a importância da igualdade de gênero nos espaços de liderança?
- O que você hoje, enquanto jovem, pode fazer para que essa realidade seja diferente no futuro?

Referências

OXFAM BRASIL. **Dia da Juventude: entenda a importância dos jovens para a sociedade.** São Paulo. 11 de agosto de 2020. Disponível em: <<https://www.oxfam.org.br/blog/dia-internacional-da-juventude/>>. Acesso em: 22 dez. 2020.

ONU BRASIL. **Glossário de termos do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5:** Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas. Disponível em: <<http://www.onumulheres.org.br/wp-content/uploads/2017/05/Glossario-ODS-5.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2020.

ATIVIDADE 2

BITUCA NÃO É SEMENTE

Ramos aos quais se aplica

Todos os ramos.

Área de desenvolvimento

Social e Intelectual.

Materiais necessários

Online

- Acesso à internet;
- Computador e/ou outro aparelho eletrônico;
- Garrafa PET;
- Barbante/Arame/Corda/Nylon;
- Areia;
- Papel;
- Fita adesiva transparente;
- Canetas coloridas;
- Tesoura.

Presencial

- Todos os materiais descritos para a elaboração da atividade online, com exceção do computador e acesso à internet.

Local

Online

Sua casa e praças públicas, pontos de ônibus ou praias perto da residência.

Presencial

Sede da Unidade Escoteira Local e praças públicas, pontos de ônibus ou praias.

Duração

3h a 4h podendo ser alterado de acordo com o trajeto feito.

ODS aos quais se relaciona

15 (Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade).

Introdução

Um relatório da NBC News já havia alertado para o problema das bitucas em nível mundial, já que elas são mais poluentes do que canudos e sacolas plásticas. Mas será mesmo que uma pequena bituca pode poluir tanto? Sim, é verdade. São produzidos, anualmente, no mundo cerca de **5,6 trilhões de cigarros**, cujos filtros são feitos de **acetato de celulose**, material que leva mais de dez anos para se decompor. Grande parte dessas bitucas acabam em **praias, mares, oceanos, entupindo bueiros e florestas**, poluindo o nosso meio ambiente porque muitas vezes os fumantes enterram as bitucas na areia, jogam pela janela do carro ou jogam nas ruas.

A Fragmaq, por exemplo, propõe para a reciclagem das bitucas o recolhimento delas em lixeiras coletoras ou cinzeiros exclusivos para cigarros instalados em estabelecimentos comerciais e, também, em locais públicos. As bitucas são coletadas e destinadas a cooperativas, onde são transformadas em matéria-prima para a fabricação de outros produtos, como papel e insumo de adubo.

Desenvolvimento

Online

- Os eco-cinzeiros vêm com objetivo de ajudar o meio ambiente diminuindo o descarte indevido das bitucas de cigarros. Então, para conscientizar nossa comunidade, a atividade propõe a criação de um cinzeiro ecológico com garrafas PET para facilitar a coleta e ajudar a manter nossas praias e ruas limpas. Durante a realização da atividade sugerimos que busquem parcerias com cooperativas para realizar a coleta desse lixo.
- Com a ajuda de um adulto, o jovem deve fazer um vídeo ensinando o passo a passo de como fazer o eco-cinzeiro, explicando também para que serve e o porquê da iniciativa;
- Após a gravação, busque nas redes sociais meios de fazer a divulgação do vídeo. Ele pode ser publicado no perfil pessoal do jovem, da Unidade Escoteira Local, nas páginas do seu bairro no Facebook e Instagram, entre muitas outras opções.

Presencial

- Os eco-cinzeiros vêm com objetivo de ajudar o meio ambiente diminuindo o descarte indevido das bitucas de cigarros. Então, para conscientizar nossa comunidade, a atividade propõe a criação de um cinzeiro ecológico com garrafas PET para facilitar a coleta e ajudar a manter nossas praias e ruas limpas. Durante a realização da atividade sugerimos que busquem parcerias com cooperativas para realizar a coleta desse lixo.
- Para início da atividade é necessário fazer a arrecadação de garrafas PET, e analisar quais os pontos ideais para disponibilizar os eco-cinzeiros;
- Para a confecção dos eco-cinzeiros, deve-se higienizar bem as garrafas coletadas;
- Após a limpeza das garrafas, deve-se fazer um corte na lateral delas;



- Logo em seguida, fazer dois furos em cada lado da garrafa, após isso passar o barbante/arame/nylon/corda de acordo com a metragem do local onde será colocado.

Reflexão final

No decorrer da atividade podemos ver o quanto as pequenas ações são necessárias para mudar nossa visão quanto a melhoria do meio ambiente.

- Foi difícil fazer a divulgação dos eco-cinzeiros?
- Conseguiu conscientizar sobre a eficiência do eco-cinzeiro?
- Vocês fizeram parcerias com cooperativas? Como foi essa experiência? O que aprenderam?

Referências

BITUCA de cigarro em primeiro lugar entre os resíduos do oceano: poluem mais que plástico. **GreenMe**, 2018. Disponível em: <<https://www.greenme.com.br/informarse/lixo-e-reciclagem/7034-bituca-de-cigarro-em-primeiro-lugar-residuos/>>. Acesso em 14 dez. 2020.

ATIVIDADE 3

AMIGO DE TODOS E IRMÃO DOS DEMAIS ESCOTEIROS

Elaborada com o apoio de Bianca Lorenzi Negretto - médica graduada pela Universidade Federal de Santa Maria (CRM-SC 30198), elaboradora e participante do projeto COVIDPsiq e membro do Grupo Escoteiro Costa Esmeralda de 2006 a 2012

Ramos aos quais se aplica

Todos os ramos.

Área de desenvolvimento

Afetivo e Social.

Materiais necessários

Online

Ramo Lobinho

- Acesso à internet;
- Computador e/ou outro aparelho eletrônico;
- Material para desenho (folhas sulfite, lápis, borracha, giz de cera, entre outros).

Ramo Escoteiro

- Acesso à internet;
- Computador e/ou outro aparelho eletrônico;
- Criação de formulário virtual (preparar antes da atividade).

Ramo Sênior e Pioneiro

- Acesso à internet;
- Computador e/ou outro aparelho eletrônico.

Presencial

Ramos Lobinho

- Material para desenho (folhas sulfite, lápis, borracha, giz de cera, entre outros);
- Computador portátil;
- TV ou projetor (opcional).

Ramo Escoteiro

- Imagens impressas de ambos os hemisférios cerebrais (1 para cada participante);
- Material para desenho (folhas sulfite, lápis, borracha, giz de cera, entre outros).

Ramo Sênior e Pioneiro

- Peões;
- Tabuleiro (em anexo).

Local

Online: Cada um em sua casa.

Presencial: Sede da Unidade Escoteira Local.

Duração

Uma hora + preparação.

ODS aos quais se relaciona

3 (Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades).

Introdução

Desde 2003, no dia 10 de setembro, a Associação Internacional para a Prevenção do Suicídio (IASP), em colaboração com a Organização Mundial da Saúde (OMS), promove o Dia Mundial de Prevenção ao Suicídio.

Segundo dados da OMS, em 2016 a taxa de suicídio a cada 100 mil habitantes no Brasil aumentou em 7% quando comparado com os dados de 2010, enquanto a média mundial diminuiu em 9,8%. Embora os números mundiais estejam em queda, cerca de 800 mil pessoas ainda cometem suicídio todos os anos, o que equivale a uma morte a cada 40 segundos.

De acordo com a Organização Pan-Americana de Saúde (OPAS), a pandemia do novo Coronavírus pode ter agravado fatores de risco para o suicídio.

Desenvolvimento

Online

Ramo Lobinho

A ideia é desenvolver com a alcateia uma atividade de reflexão sobre medos e inseguranças. Compartilhe com os responsáveis o vídeo “E foi assim que eu e a escuridão ficamos amigas”, do Emicida, disponível no seguinte link: https://youtu.be/QmWdk1G9_Gc

Em seguida, peça para que cada lobinho reflita e desenhe sobre algo que tenha medo ou com o qual se sinta inseguro. Lembre-se de acentuar que não há razão para sentir-se envergonhado ou aflito, pois todos temos medos.

Os responsáveis presentes também devem realizar seus próprios desenhos, de forma a incentivar os lobinhos. Em seguida, peça que os lobinhos e responsáveis conversem sobre seus medos, explicando os significados de seus desenhos. Depois, peça que reflitam como poderiam solucionar o problema apresentado, ou pelo menos começar a combater seus medos com coragem, como fora apresentado no vídeo.

Ramo Escoteiro

Antes da atividade, criar um formulário online (Google Forms, por exemplo), que possa ser respondido de forma anônima e por onde os escoteiros possam desabafar sobre qualquer tema que queiram: sentimentos bons e ruins, situações de bullying, estresse, situações desconfortantes, depressão, solidão, entre outros.

O escotista deve analisar as respostas e, com a ajuda de um terapeuta ou especialista no tema do suicídio, planejar como conversar sobre cada um dos temas.

Depois, em atividade online utilizando a plataforma que acharem mais conveniente, o escotista e o terapeuta iniciam um debate com a tropa a respeito dos temas selecionados.

Ramo Sênior e Pioneiro

Em conjunto, pesquisem sobre o Setembro Amarelo e prevenção ao suicídio. Em seguida, utilizando a plataforma que acharem mais conveniente, discutam ações que possam ser tomadas individualmente e/ou coletivamente, dentro e fora do Movimento Escoteiro, para prevenir o suicídio.

Após a discussão, preparem um vídeo curto (entre 1 e 3 minutos) de conscientização sobre o tema e publiquem em suas redes sociais e/ou nas redes sociais da UEL, se houverem. A ideia é informar a população através da internet.

Presencial

Ramo Lobinho

A ideia é desenvolver com a alcateia uma atividade de reflexão sobre medos e inseguranças. Com o auxílio do computador, passe para os lobinhos o vídeo “E foi assim que eu e a escuridão ficamos amigas”, do Emicida, disponível no seguinte link: https://youtu.be/QmWdk1G9_Gc.

Em seguida, peça para que cada um reflita e desenhe sobre algo que tenham medo ou com o qual se sintam inseguros. Lembre-se de acentuar que não há razão para sentir-se envergonhado ou aflito, pois todos temos medos. Os escotistas e dirigentes presentes também devem realizar seus próprios desenhos, de forma a incentivar os demais.

Após todos terem desenhado, pergunte se alguém gostaria de compartilhar seu desenho e explicá-lo para a alcateia. Depois, peça que reflitam como poderiam solucionar o problema apresentado, ou pelo menos começar a combater seus medos com coragem, como fora apresentado no vídeo. É recomendado a presença de um especialista no tema (terapeuta, psicólogo, psiquiatra, entre outros).

Ramo Escoteiro

Devem ser distribuídos os desenhos dos cérebros para cada participante. Então, explica-se que o cérebro tem 2 hemisférios. O hemisfério esquerdo é o responsável pelas atividades racionais e analíticas, como a linguagem, a escrita, a aritmética, o pensamento linear e a comunicação digital. Por sua vez, o hemisfério direito é responsável pelas atividades sensoriais, emocionais e globais, como a intuição, a síntese, a compreensão da linguagem, da música, dos sonhos, dos gestos inconscientes e da linguagem analógica.

Em seguida, pedir que desenhem o que cada um tem de valioso em suas vidas nos respectivos hemisférios. Por fim, convidar os escoteiros a refletir sobre o que desenharam e explicar que o valor da vida se encontra no sentido que fazemos das informações contidas em ambos os hemisférios, e por isso é importante cuidarmos de nossa saúde mental.

É recomendado a presença de um especialista no tema (terapeuta, psicólogo, psiquiatra, entre outros).

Ramo Sênior e Pioneiro

Apresentar para a tropa e/ou clã o tabuleiro e pedir que cada jovem escolha um peão. Em ordem determinada, cada jogador irá jogar o dado. Então, o chefe seleciona uma sentença de uma das cartas e lê-a em voz alta. Se o participante acertar se a sentença é um mito ou se é uma verdade, ele ou ela pode avançar a quantidade de casas indicadas pelo dado. Em caso de erro, o participante simplesmente não avança.

O jogo acaba quando o primeiro participante completar todo o percurso do tabuleiro. Em seguida, questione os participantes sobre a questão das verdades e mitos por trás do suicídio e quais ações, individuais e coletivas, podem ser tomadas para sanar o problema em questão. É recomendado a presença de um especialista no tema (terapeuta, psicólogo, psiquiatra, entre outros).

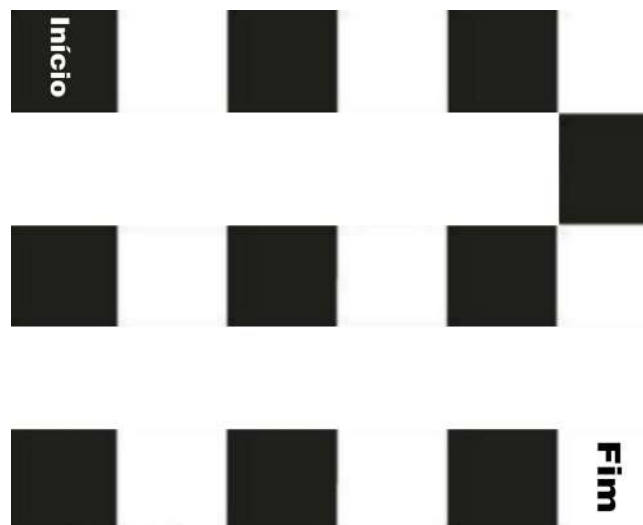
Carta Mito

- Não se deve falar sobre suicídio;
- Todos que cometem suicídio querem morrer;
- Uma pessoa que já tentou e não conseguiu está “imune” e não tentará de novo;
- Se uma pessoa já pensou seriamente em cometer suicídio, ela será sempre um suicida;
- Pessoas que cometem suicídio não avisam a ninguém;
- A melhoria do estado emocional elimina o risco do suicídio.

Carta Verdade

- A maioria das pessoas que cometem suicídio deu avisos de sua intenção;
- A maioria das tentativas de suicídio pode ser prevenida;
- Em situações de ideação suicida, o ideal é convidar essa pessoa para conversar sobre suicídio, sobre o que está se passando com ela e o que ela está sentindo;
- A ideação suicida pode ser passageira e durar alguns minutos ou horas. Por isso, ao acalmar uma crise, ganha-se tempo. Assim, o encaminhamento adequado pode reduzir o risco de morte;
- A maioria das pessoas que pensam em se suicidar tem sentimentos ambivalentes;
- Transtornos como depressão, alcoolismo, perdas recentes, dor crônica, doenças incapacitantes e condição de isolamento social são alguns dos fatores de risco para suicídio.

Tabuleiro



Reflexão final

Termine a atividade com uma discussão sobre como foi a experiência dos jovens e o que aprenderam com o exercício. Sugestões de perguntas-chaves são:

- O que você mais gostou da atividade e o que acha que ainda precisa melhorar?
- Como essa experiência mudou sua visão do mundo?
- Quais são as 3 palavras que você usaria para descrever a atividade?

Referências

Quebrando a Caixa. **setembro amarelo?**. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sWrDXRFfJdY&feature=youtu.be>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

MACEDO, Maria Julia de Souza Rocha de. **Proteção Infantojuvenil**. Disponível em: <<https://www.escoteiros.org.br/protecao-infantojuvenil/>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

Governo do Estado de São Paulo: Secretaria de Educação. **Encontro Setembro Amarelo Valorização da Vida**. Disponível em: <<http://www.escoladeformacao.sp.gov.br/portais/Default.aspx?tabid=8960>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

BOTTI, Nadja Cristiane Lappann. **Valorização da vida na adolescência: ferramentas vivenciais**. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/remsa/ebook.pdf&ved=2ahUKEwj_mtHEkOXtAhX0GLkGHZPuDr0QFjAlegQIBxAB&usg=AOvVaw0y-KxLZf6-JiFBckV3ATbe>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

ATIVIDADE 4

EU FAÇO O LINK!

Ramos aos quais se aplica

Todos os ramos.

Área de desenvolvimento

Afetivo, Caráter, Intelectual e Social.

Materiais necessários

Online:

- Computador e/ou outro aparelho eletrônico;
- Acesso à internet.

Presencial:

- Os materiais podem variar, cabe aos jovens definir a maneira como irão apresentar a proposta aos comerciantes locais.

Local

Online: Cada um na sua casa.

Presencial: Estabelecimentos comerciais e sede escoteira.

Duração

4 semanas.

ODS aos quais se relaciona

17 (Fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável).

Introdução

“A união faz a força”, uma frase que já ouvimos incontáveis vezes, não? Verdade, mas quando pensamos no mercado de trabalho, com toda sua competitividade, isso ainda se aplica?

Conforme pesquisa realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), publicada em 16 de julho de 2020, mais de 700 mil empresas já haviam fechado as portas desde o início da pandemia, e a pesquisa do SEBRAE (2020) também não é animadora, cerca de 60% dos pequenos negócios que buscaram empréstimo tiveram crédito negado, esses dados apenas retratam uma realidade que conhecemos, não está fácil!

Com esse cenário, como os Escoteiros do Brasil podem colaborar para minimizar o impacto econômico que a pandemia deixou para trás? Essa ficha de atividade apresenta sugestões de soluções criativas como maneira de auxiliarmos na retomada da economia, adotando práticas mais sustentáveis e distribuindo renda a quem mais precisa. A ficha tem como objetivo proporcionar que nossos jovens desenvolvam uma visão crítica sobre nossa sociedade e aprimorem sua comunicação a ponto de atuarem como mediadores entre pequenos negócios, e a ficha apresentará um exemplo que pode ou não ser seguido conforme a demanda da comunidade.

Desenvolvimento

Online

- a. Na primeira semana, os jovens devem se encontrar virtualmente em uma videoconferência para juntos listarem profissões e negócios locais que eles tenham conhecimento que passaram por uma situação financeira delicada em 2020. Desses, cada patrulha deverá escolher apenas dois pequenos negócios e elaborar propostas criativas de como cada pequeno negócio poderia ajudar o outro.
- b. Durante a segunda semana, os jovens deverão entrar em contato com os pequenos negócios. Para fazer esse contato, os jovens podem encaminhar e-mails e/ou ligar. Os jovens devem se apresentar, apresentar o Movimento Escoteiro, apresentar a atividade e devem visar marcar uma reunião para apresentarem a proposta na terceira semana. Caso a resposta seja não, os jovens podem entrar em contato com concorrentes.
- c. Durante o segundo encontro com a seção, cada patrulha deverá fazer uma apresentação de sua proposta para a seção, para que todos possam opinar e sugerir mudanças;
- d. Durante a terceira semana deverá ocorrer a apresentação da proposta aos pequenos negócios envolvidos por uma sala de videoconferência, já constando dados de custo de fabricação, transporte e detalhes de como ocorreria.

e. Caso ambos os lados concordem com a proposta, a quarta semana servirá para colocá-la em prática. Caso algum dos lados tenha ressalvas, a quarta semana servirá para adequar a proposta. Lembrando que ela não necessariamente será aprovada, a parte mais importante da atividade é proporcionar a experiência dos jovens criarem e defenderem suas ideias de solução para um problema.

Presencial

a. Na primeira semana, os jovens devem sentar-se no chão formando um círculo e juntos listar profissões e negócios locais que eles tenham conhecimento que passaram por uma situação financeira delicada em 2020. Desses, cada patrulha deverá escolher apenas dois pequenos negócios e elaborar propostas criativas de como cada pequeno negócio poderia ajudar o outro.

b. Durante a segunda semana, os jovens deverão entrar em contato com os pequenos negócios. Para fazer esse contato, os jovens podem encaminhar e-mails, ligar ou até mesmo ir pessoalmente até os estabelecimentos. Os jovens devem se apresentar, apresentar o movimento escoteiro, apresentar a atividade e devem visar marcar uma reunião para apresentarem a proposta na terceira semana. Caso a resposta seja não, os jovens podem entrar em contato com concorrentes.

c. Durante o segundo encontro com a seção, cada patrulha deverá fazer uma apresentação de sua proposta para a seção, para que todos possam opinar e sugerir mudanças;

d. Durante a terceira semana deverá ocorrer a apresentação da proposta aos pequenos negócios envolvidos, já constando dados de custo de fabricação e transporte e detalhes de como ocorreria.

e. Caso ambos os lados concordem com a proposta, a quarta semana servirá para colocá-la em prática. Caso algum dos lados tenha ressalvas, a quarta semana servirá para adequar a proposta. Lembrando que ela não necessariamente será aprovada, a parte mais importante da atividade é proporcionar a experiência dos jovens criarem e defenderem suas ideias de solução para um problema.

Exemplo: A patrulha pode se propor a conectar mercados locais com costureiras, para que elas costurem ecobags e os mercados revendam-nas, junto a uma campanha de conscientização sobre os impactos ambientais da sacola plástica. O mercado ganharia sua porcentagem na venda das ecobags e economiza nas sacolas plásticas. As costureiras teriam uma nova fonte de dinheiro e as sacolas plásticas perderão espaço.

Reflexão final

Pensando no conhecimento adquirido, assim como na interação com jovens, utilize as perguntas abaixo para guiarem uma discussão final:

- Qual foi a principal barreira que você enfrentou para a realização dessa atividade?
- A parceria entre os estabelecimentos deu certo? Se sim, quais foram os motivos de ela nunca ter ocorrido anteriormente?

- Na sua opinião, o que nos impede de construirmos uma sociedade onde todos se preocupam com o meio ambiente e os direitos humanos?

Referências

PESQUISA mostra que 60% dos pequenos negócios que buscaram empréstimo tiveram crédito negado. SEBRAE RS, 2020. Disponível em: <<https://sebraers.com.br/pesquisa-do-sebrae-mostra-que-60-dos-pequenos-negocios-que-buscaram-emprestimo-tiveram-credito-negado-depois-da-criese/>>. Acesso em 23 dez. 2020

OLIVEIRA, Joana. **716.000 empresas fecharam as portas desde o início da pandemia no Brasil, segundo o IBGE. El País Brasil, 2020.** Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/brasil/2020-07-19/716000-empresas-fecharam-as-portas-desde-o-inicio-da-pandemia-no-brasil-segundo-o-ibge.html>>. Acesso em: 23 dez. 2020.

ATIVIDADE 5

ESCOTEIROS PELOS MIGRANTES

Elaborada com o apoio da Equipe Nacional de Migração e Refúgio (Gestão 2019 - 2022)

Ramos aos quais se aplica

Escoteiro, Sênior e Pioneiro.

Área de desenvolvimento

Afetivo e Social.

Materiais necessários

Online/Presencial

- Acesso à internet;
- Computadores e/ou outro aparelho eletrônico;
- Celular com câmera;
- Editor de vídeo;
- Fantasias.

Local

Online: Cada um na sua casa.

Presencial: Unidade Escoteira Local e/ou parque aberto.

Duração

30 minutos.

ODS aos quais se relaciona

10 (Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles).

Introdução

Atualmente, muito se discute acerca das diversidades existentes entre os aspectos culturais, a abordagem desse assunto é vital para a construção de um dinamismo cultural. Todavia, o multiculturalismo muitas vezes é passado despercebido frente às sociedades.

Existem diversos tipos de manifestações culturais que nos revelam essa variedade, normalmente passada de geração em geração, tais como arte, crenças, leis, morais, costumes, hábitos, linguagens, vestuários, entre outras. Cada grupo encara diferentes condições ambientais, sociais, políticas e econômicas, adaptando-se de formas variadas, proporcionando o surgimento de diversas sociedades heterogêneas pelo globo. Mas como podemos compreender os elementos comuns e as singularidades entre as diversas culturas?

A migração é um fenômeno social que acompanha a história desde sempre. Permanecer e mudar-se está relacionado à conjuntura local e histórica de uma comunidade para garantir as condições de sobrevivência à sua população. Sejam condições de segurança, de recursos naturais, sociais e de respeito aos Direitos Humanos, econômicas, ambientais etc. A migração é um direito que é cerceado pela intolerância, pela xenofobia e por leis de pouco suporte àqueles seres humanos que buscam viver dignamente.

Você já imaginou precisar se mudar para garantir a própria segurança e bem-estar? Existem diversos fatores e tipos de migração que ocorrem. A imigração é quando a pessoa escolhe, mesmo tendo condições de ficar no seu próprio lugar de origem. Mas existem outros tipos de migração, onde as pessoas não têm outra opção. No caso do refugiado, ele está sendo perseguido e corre sérios riscos caso permaneça onde está. Existem ainda migrações relacionadas às condições ambientais, desastres, conflitos armados, desrespeito à dignidade das pessoas, entre outros.

É um momento muito difícil. E ninguém está a salvo disso, todos estamos sujeitos à migração, nunca se sabe o dia de amanhã. Não só por isso, nós, escoteiros que temos a missão de construir um mundo melhor, podemos conscientizar outras pessoas sobre o que leva as pessoas a migrar! Assim como, saber que diferentes culturas, idiomas, religiões, culinárias e literaturas enriquecem muito a nossa vida e nos ajudam a conhecer melhor o mundo e a descobrir coisas novas.

Por isso temos um desafio musical! A música também é uma forma de comunicar mensagens importantes e conscientizar as pessoas de forma marcante, às vezes divertida, às vezes dançante!

Desenvolvimento

Online

Desafiamos os jovens a gravar um pequeno vídeo de um minuto e/ou mais, apresentando uma canção, paródia ou poesia que fale sobre migração, refúgio ou sentimentos que essas pessoas passam. Se a música escolhida for em outro idioma, tenha certeza de que o seu vídeo

passará o recado, através de coisas que ilustrem o que está sendo dito ou mesmo com legendas.

Os jovens poderão retratar motivos de um país que atualmente tenha um grande fluxo de migrantes, ou ainda descobrir que os seus familiares tiveram migrantes de outro país em gerações passadas e mostrar no vídeo elementos da cultura desse país, como roupas típicas, instrumentos musicais, comidas ou artefatos religiosos.

Ao fazer o vídeo, poste em alguma rede social e utilize a hashtag #EscoteirosPelosMigrantes. Se possível, pesquise comunidades perto da sua Unidade Escoteira Local e marquem elas para que tenhamos uma ampla divulgação em nossa sociedade.

Selecionamos algumas sugestões de músicas, de todos os ritmos. Se os jovens desejam fazer uma outra canção, ou poesia, sintam-se à vontade. Escolha um trecho da canção que melhor retrate a mensagem que você deseja passar. Recomendamos procurar a letra e a tradução, se for o caso, na internet. As sugestões encontram-se no final da ficha.

Presencial

Desafiamos os jovens a gravar um pequeno vídeo de um minuto e/ ou mais, apresentando uma canção, paródia ou poesia que fale sobre migração, refúgio ou sentimentos que essas pessoas passam. Se a música escolhida for em outro idioma tenha certeza de que o seu vídeo passará o recado, através de coisas que ilustrem o que está sendo dito ou mesmo com legendas.

Os jovens poderão retratar motivos de um país que atualmente tenha um grande fluxo de migrantes, ou ainda descobrir que os seus familiares tiveram migrantes de outro país em gerações passadas e mostrar no vídeo elementos da cultura desse país, como roupas típicas, instrumentos musicais, comidas ou artefatos religiosos.

Ao fazer o vídeo, poste em alguma rede social e utilize a hashtag #EscoteirosPelosMigrantes. Se possível, pesquise comunidades perto de sua Unidade Escoteira Local e marquem elas para que tenhamos uma ampla divulgação em nossa sociedade.

Selecionamos algumas sugestões de músicas, de todos os ritmos. Se os jovens desejam fazer outra canção, ou poesia, sintam-se à vontade. Escolha um trecho da canção que melhor retrate a mensagem que você deseja passar. Recomendamos procurar a letra e a tradução, se for o caso, na internet. As sugestões encontram-se no final da ficha.

Reflexão final

Como pudemos descobrir em nossa própria família, ou em exemplos diferentes pelo mundo, a migração faz parte da história e é, sobretudo, um direito. Mudar de país não é um processo simples. Deixar amigos, família e a própria cultura para trás não é nada fácil. Ninguém quer se mudar para viver uma vida mais complicada, ter problemas ou atrapalhar o outro. Todos se mudam em busca de melhorar suas vidas e somar com a nova morada. Respeitar essas pessoas é respeitar a cultura da paz, da tolerância e da harmonia.

Quando a migração ocorre por falta de opções, é ainda mais complicado. Já pensou precisar fugir deixando tudo para trás? Chegando em um novo país, podendo ter se separado da família nesse processo, quão difícil será apresentar os seus documentos (quando você ainda os tem todos) e tê-los aceitos no novo país? Matricular-se na escola, ir ao hospital, conseguir um emprego. Tudo é mais complicado e geralmente em um idioma que não conhecemos tão bem. São muitos os desafios, trabalhosos e que requerem muita ajuda e paciência.

Todo esse processo difícil não precisa ser piorado com a intolerância, o preconceito, a ignorância e a xenofobia. Essas pessoas precisam de um ombro amigo, de ter com quem confiar, de amigos. E nós escoteiros somos amigos de todos, está na nossa lei. Conhecer e ajudar um migrante é além de aprender uma nova cultura, é construir um mundo melhor, mais fraterno, justo e harmonioso!

Referências

VENDRAMINI, Célia Regina. Migration from a Dialectical and Historical Materialist perspective. Revista Katálysis, [S.L.], v. 21, n. 2, p. 239-260, maio 2018. FapUNIFESP (SciELO). Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-02592018v21n2p239>.

Anexo

ARTISTA	CANÇÃO
Caetano Veloso	Haiti
Cantiga popular	Bella Ciao
Cold War Kids	1 x 1
Coldplay	A L I E N S
Dua Lipa	Garden
Emicida	Passarinhos
Gilberto Gil	Lamento Sertanejo
Jovanotti	La notte dei desideri
Lady Gaga	Americano
Luiz Gonzaga	Asa Branca
Pereira do Vale	Migrantes
Rihanna	American Oxygen
Sara Bareilles	A safe place to land

ATIVIDADE 6

O ESCOTEIRO É AMIGO DOS ANIMAIS

Ramos aos quais se aplica

Todos os ramos.

Área de desenvolvimento

Afetivo e Social.

Materiais necessários

Online

- Acesso à internet;
- Computador e/ou outro aparelho eletrônico.

Presencial

- Sem materiais específicos.

Local

Online: Cada um na sua casa;

Presencial: Abrigo de animais da sua cidade ou sede da Unidade Escoteira Local.

Duração

Planejamento prévio: 2 a 3 semanas. Realização: sábado de atividade.

ODS aos quais se relaciona

15 (Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda).

Introdução

A Organização Mundial da Saúde (OMS) estima que só no Brasil existem mais de 30 milhões de animais abandonados nas ruas, entre 10 milhões de gatos e 20 milhões de cães, sendo que mais de 4 milhões vivem em abrigos e ONGs à espera de um lar. Além de fome, sede e todo o sofrimento aos quais esses animais estão expostos, ainda há uma questão de saúde pública envolvida, pois existem muitas zoonoses (doenças transmitidas entre animais e humanos) que circulam constantemente entre esses animais e a população humana. Somado a isso, no Brasil, a criação e procriação de cães e gatos de raça é consideravelmente alta, tendo como finalidade a venda de animais para atender a vontade das pessoas de terem uma ou outra raça, enquanto milhões de animais Sem Raça Definida (SRD), os famosos vira-latas, morrem de diversas causas por não terem um tutor por quem serem cuidados.

A solidificação e atualização dos dados que conduzem os programas de controle, a localização e identificação dos animais abandonados, a atitude de negligência e irresponsabilidade de indivíduos que não mantêm a guarda adequada e segura de seus animais e a ausência de uma efetiva política pública integrativa, consorciada e participativa sobre Proteção e Saúde Animal, estão entre as questões centrais para se pensar na melhoria desse problema.

Segundo o presidente da Comissão de Políticas Públicas do CRMV-SP, Carlos Augusto Donini, “O debate e a solução efetiva desses desafios devem envolver população, órgãos públicos, universidades e ONGs”.

Desenvolvimento

Online

- a. Uma semana antes da data oficial da atividade, os jovens devem se reunir virtualmente para pesquisar sobre instituições de abrigo de cães e gatos em suas cidades e debater a importância dessas organizações.
- b. Os escotistas devem intermediar a conversa com a instituição a fim de entender como os jovens poderão ajudar a ONG de proteção de animais escolhida.
- c. Os escotistas deverão buscar profissionais que entendam sobre o tema, sejam eles outros escotistas da Unidade Escoteira Local, pais e/ou responsáveis, como também convidados externos, para que possam falar sobre a problemática dos animais de rua.
- d. A atividade acontecerá virtualmente, sendo importante garantir que todos tenham acesso à internet para que possam participar do que será proposto.
- e. No dia da atividade, o convidado especial falará sobre o tema com os jovens, propondo ações para melhorar a realidade e fomentando uma discussão e conscientização.

f. Para finalizar, os jovens devem promover uma arrecadação de fundos para ajudar a instituição escolhida com ração ou dinheiro, por exemplo, e devem divulgar em suas redes sociais a importância de adotar animais em vez de comprar.

Presencial

- a. Uma semana antes da data oficial da atividade, os jovens devem se reunir virtualmente para pesquisar sobre instituições de abrigo de cães e gatos em suas cidades e debater a importância dessas organizações.
- b. Os escotistas devem intermediar a conversa com a instituição a fim de entender como os jovens poderão ajudar a organização de animais escolhida.
- c. Os escotistas deverão buscar profissionais que entendam sobre o tema, sejam eles outros escotistas da Unidade Escoteira Local, pais e/ou responsáveis, como também convidados externos, para que possam falar sobre a problemática dos animais de rua.
- d. No dia da atividade, os jovens devem visitar o abrigo de animais com o intuito de conhecer e ajudar conforme a demanda do local (a qual o escotista já se encarregou de saber previamente).
- e. Os jovens passarão entre 1 e 2 horas no abrigo e depois debaterão sobre o que aprenderam nesse dia com o convidado especial, que irá propor ações para melhorar a realidade e fomentar uma discussão e conscientização.

Reflexão final

A atividade “O Escoteiro é amigo dos animais” tem por objetivo fazer uma alusão ao artigo da Lei Escoteira que fala que “O Escoteiro é amigo dos animais e das plantas” para mostrar a nossa responsabilidade frente a um tema tão antigo, e ainda atual, que é o abandono animal e a nossa negligência ao comprar animais e tudo o que esse mercado gera.

Sabendo que o escoteiro se preocupa com os animais e com a sociedade em que está inserido, algumas questões devem ser levantadas para a discussão com os jovens. Algumas sugestões:

- Por que não devemos abandonar animais?
- Quais as consequências do abandono animal?
- Qual a importância da castração?
- Por que há tantos milhões de animais vivendo nas ruas?
- Por que não devemos comprar animais?
- Quais são os malefícios da compra de animais e o que esse mercado causa para cadelas que se reproduzem diversas vezes sem a assistência devida?
- Por que a adoção é tão importante?
- O que é adoção responsável?
- Qual postura um escoteiro deve ter quando se busca ter um animal de estimação?
- Como conscientizar a população à nossa volta?
- Como o escoteiro pode deixar o mundo dos animais melhor?

Referências

JUS BRASIL. **Brasil tem 30 milhões de animais abandonados.** <<https://anda.jusbrasil.com.br/noticias/100681698/brasil-tem-30-milhoes-de-animais-abandonados>>. Acesso em: 20 de janeiro de 2020.

CRMV SP. **Animais de rua: um problema que demanda participação coletiva.** <https://www.crmvsp.gov.br/arquivo_release/01.02.19_Perigo_Animais_de_Rua.pdf>. Acesso em: 20 de janeiro de 2020.

CÃES E GATOS. **Número de cães e gatos nas ruas no Brasil já passa de 30 milhões.** <<http://www.caesegatos.com.br/noticia/numero-de-caes-e-gatos-nas-ruas-no-brasil-ja-passa-de-30-milhoes>>. Acesso em: 20 de janeiro de 2020.

ATIVIDADE 7

DESEMPREGO? TÔ FORA!

Ramos aos quais se aplica

Sênior e Pioneiro em conjunto.

Área de desenvolvimento

Intelectual e Caráter.

Materiais necessários

Online

- Acesso à internet;
- Computador e/ou outro aparelho eletrônico.

Presencial

- Acesso à internet;
- Computador e/ou outro aparelho eletrônico;
- Cadeiras e mesas.

Local

Online: Cada um na sua casa.

Presencial: Sede da Unidade Escoteira Local.

Duração

Pré-atividade: 3 horas; Estruturação, organização e divulgação: 2 a 3 semanas; Realização: 4 horas.

ODS aos quais se relaciona

8 (Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho decente para todos).

Introdução

Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua Mensal (PNAD Contínua), divulgada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e baseada em indicadores mensais do 3º trimestre de 2020, a taxa de desemprego bateu um recorde no Brasil, chegando a atingir 14,6% e impactando diretamente 14,1 milhões de trabalhadores(as) de diversas faixas etárias.

Nessa mesma pesquisa, outro dado agravante é a taxa de desemprego entre jovens de 18 a 24 anos, que atingiu 31,4%, e entre jovens de 14 a 17 anos (sob condições específicas de trabalho), que chegou a 44,2%. Sabemos que essa situação é consequência direta da pandemia do Covid-19 e que cada vez mais ela vem se tornando um fator preocupante para o nosso país e para o bem-estar dos cidadãos e famílias brasileiras. Diante desse cenário, como nós, jovens, podemos ajudar a melhorar a nossa realidade, assim como a de outros à nossa volta quando se fala de uma inserção (ou reinserção) no mercado de trabalho? Esta ficha tem como intuito desafiar os jovens a entenderem como opera o mercado de trabalho atual e incentivá-los a adquirir conhecimentos úteis para se manterem ou ingressarem no mercado de trabalho pós-pandemia.

Desenvolvimento

Online:

a. A proposta inicia-se com a organização de uma pré-atividade entre os jovens envolvidos, onde todos irão pesquisar dicas úteis que podem colaborar para seu ingresso no mercado de trabalho, por exemplo:

- Como construir um currículo chamativo e de acordo com o 'esperado';
- Como se portar durante uma entrevista de emprego;
- Como ter um perfil no LinkedIn que alcance os padrões.

Lembrando que são apenas sugestões e vocês podem ir muito além disso!

b. Após a pesquisa, todos se reunirão virtualmente para discutirem sobre os pontos encontrados, será um ambiente de troca em que os jovens irão aprender em conjunto, assim como trocar experiências que já vivenciaram, além disso, eles devem trabalhar na criação ou melhoria de seus currículos e perfis virtuais. Para promover uma discussão ainda mais rica é interessante que algum profissional de Recursos Humanos, ou que possua experiência na área, seja convidado para auxiliá-los em todo o processo.

c. No final da pré-tarefa, os jovens irão escolher uma data futura e estruturar um evento que aborda esse mesmo assunto. Assim, será possível que eles auxiliem outras pessoas, sendo jovens ou não, dentro e fora do movimento escoteiro, a adquirirem esses conhecimentos referentes ao mercado de trabalho.

d. Durante as próximas semanas todos devem organizar em conjunto o evento. Sugerimos que durante a primeira semana organizem a estrutura, definindo data, horário, plataforma virtual, modo de inscrição e programação. Nela os jovens devem definir o que irão promover, algumas opções são: palestras, rodas de conversa, oficinas de currículos, entre muitas outras. Pode-se optar por continuar com a participação de um profissional da área para auxiliá-los no evento, sendo que este também pode compor parte da programação.

e. Após a estruturação e organização do evento é importante iniciar a divulgação. Jovens do ramo sênior e pioneiro de outras Unidades Escoteiras Locais poderão ser convidados, assim como haver a divulgação nos distritos e/ou municípios. O convite pode ser estendido às escolas e universidades, e à comunidade em volta da sua UEL. Sugere-se utilizar as mídias sociais para divulgar as principais informações sobre o evento.

f. Chegou o dia da atividade! O evento ocorrerá em formato virtual e os aprendizados serão repassados para os que não o possuem. É interessante que os jovens auxiliem outros a montarem ou aperfeiçoarem seus currículos como ocorreu anteriormente.

Presencial

a. A proposta inicia-se com a organização de uma pré-atividade entre os jovens envolvidos, onde todos irão pesquisar dicas úteis que podem colaborar para seu ingresso no mercado de trabalho, por exemplo:

- Como construir um currículo chamativo e de acordo com o 'esperado';
- Como se portar durante uma entrevista de emprego;

- Como ter um perfil no LinkedIn que alcance os padrões.

Lembrando que são apenas sugestões e vocês podem ir muito além disso!

b. Após a pesquisa, todos se reunirão presencialmente para discutirem sobre os pontos encontrados, será um ambiente de troca em que os jovens irão aprender em conjunto, assim como trocar experiências que já vivenciaram, além disso, eles devem trabalhar na criação ou melhoria de seus currículos e perfis virtuais - sugerimos, dentro das possibilidades, que sejam levados notebooks para facilitar na construção dos currículos. Para promover uma discussão ainda mais rica é interessante que algum profissional de Recursos Humanos, ou que possua experiência na área, seja convidado para auxiliá-los em todo o processo.

c. No final da pré-tarefa, os jovens irão escolher uma data futura e estruturar um evento que aborda esse mesmo assunto. Assim, será possível que eles auxiliem outras pessoas, sendo jovens ou não, dentro e fora do movimento escoteiro, a adquirirem esses conhecimentos referentes ao mercado de trabalho.

d. Durante as próximas semanas todos devem organizar em conjunto o evento. Sugerimos que durante a primeira semana organizem a estrutura, definindo data, horário, local, modo de inscrição e programação. Nela deverá ser definido o que irão promover, algumas opções são: palestras, rodas de conversa, oficinas de currículos, entre muitas outras. Pode-se optar por continuar com a participação de um profissional da área para auxiliá-los no evento, sendo que este também pode compor parte da programação.

e. Após a estruturação e organização do evento é importante iniciar a divulgação. Jovens do ramo sênior e pioneiro de outras Unidades Escoteiras Locais poderão ser convidados, assim como haver a divulgação nos distritos e/ou municípios. O convite pode ser estendido às escolas e universidades, e à comunidade em volta da sua UEL. Sugere-se utilizar as mídias sociais para divulgar as principais informações sobre o evento.

f. Chegou o dia da atividade! O evento ocorrerá em formato virtual e os aprendizados serão repassados para os que não o possuem. É interessante que os jovens auxiliem outros a montarem ou aperfeiçoarem seus currículos como ocorreu anteriormente.

Reflexão final

Pensando no conhecimento adquirido, assim como na interação com os jovens ao abordarem assuntos que permeiam o mercado de trabalho, utilize as perguntas abaixo para guiar uma discussão final:

- Você pode observar a importância de nos atentarmos às mudanças no mercado de trabalho?
- Por que é importante jovens do ramo sênior terem contato com essas informações e não apenas do ramo pioneiro?
- Você se sente um pouco mais seguro para ingressar (ou reingressar) no mercado de trabalho com os conhecimentos adquiridos?

Referências

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua.**

Disponível em: <<https://static.poder360.com.br/2020/11/desemprego-jovens-faixa-etaria-27nov2020.pdf>>. Acesso em: 23 dez. 2020.

ATIVIDADE 8

GENTE COMO A GENTE

Elaborada com o apoio de Daphne Gomes Tupinambá da Piedade, descendente do povo indígena Tupinambá de Olivença, e com o apoio de Mariana Rossini, chefe da Tropa Escoteira Serelepe do Grupo Escoteiro Sion 140/SP.

Ramos aos quais se aplica

Todos os ramos.

Área de desenvolvimento

Físico e Social.

Materiais necessários

Os materiais dependem dos jogos adotados.

Local

Online: Cada um na sua casa.

Presencial: Sede da Unidade Escoteira Local ou na comunidade.

Duração

Online: 50 minutos.

Presencial: Depende dos jogos adotados (pode variar entre 90 minutos a 3 horas).

ODS aos quais se relaciona

4 (Assegurar a educação inclusiva e equitativa de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos).

Introdução

Na sociedade atual, sabemos que a relação dos povos indígenas com os portugueses não foi uma das melhores durante a época do “descobrimento” do Brasil, assim como as mudanças que ocorreram nas culturas indígenas. Tendo isso em mente, essa atividade tem como objetivo criar uma oportunidade de conscientização e reflexão sobre a importância da cultura indígena na identidade brasileira, de forma que desenvolva nos jovens a curiosidade sobre o tema, buscando soluções para reverter o cenário atual, além de compreender e utilizar de maneira correta os termos visando a conscientização a respeito da cultura indígena.

Desenvolvimento

Online

- Promover um debate sobre as diferenças entre povos indígenas e os demais povos no Brasil e como é possível observar os obstáculos encontrados pelos indígenas para serem reconhecidos como pessoas normais na sociedade. Observação: utilizar como embasamento os temas abordados na parte presencial da atividade. Sugestão: Chamar algum profissional que tenha conhecimento no assunto para agregar a discussão.

- Após o debate acessar a plataforma do museu histórico e pedagógico Índia Vanuíre > aba Educativo > seção Jogos Online > Kademi: Pindorama <https://museuindiavanuire.org.br/kademi-pindorama/>
- Em duplas ou trios jogar pelo menos 6 jogos diferentes, onde é possível aprender mais sobre a cultura indígena.

Presencial

- Rodízio de 3 bases, cada base abrange um esporte indígena e um tema para discussão;
- Antes de cada jogo promover um debate sobre algum dos temas propostos, de modo a conscientizar o jovem sobre a maneira correta de utilizar certos termos relacionados a comunidade indígena, auxiliando-os a desconstruir o preconceito sobre os indígenas e a entender que eles não são diferentes das demais populações.

Escolher 3 dentre os 7 jogos abaixo:

1. Arco e flecha

Tempo previsto

- Construção do material: 45 minutos (pode ser realizada antes da atividade);
- Desenvolvimento da atividade + debate: 45 minutos;

História

A origem do Arco e Flecha se perde no tempo pelo fato de que muitos povos de diferentes etnias utilizaram esse instrumento como arma de guerra. Hoje em dia, é utilizado para se obter alimentos (através da caça e da pesca) e realizar rituais, além de se tornar uma prática esportiva, sendo disputada entre aldeias e até com não indígenas.

Em grande parte das aldeias, o arco é feito com o caule da palmeira tucum. O tipo de madeira pode variar, como por exemplo, o povo Gavião, do Pará, utiliza a aroeirinha para confeccionar o arco, os povos do Xingu utilizam pau-ferro e o ipê amarelo. Normalmente, a flecha é feita de bambu taquaral ou caninha. A ponta é feita de acordo com os artefatos que cada etnia possui (podendo ser desde madeira até ossos e dentes de animais).



Material necessário: Arco, Flecha e Alvo

Abaixo estão instruções de como elaborar um arco e uma flecha caseiros, é permitido criar os elementos necessários para o jogo utilizando outras técnicas.

Como fazer um arco:

1 - Em primeiro lugar procure um galho reto seco e morto (mas não cinza), com cerca de 1 metro de comprimento e sem calombos. Caso não encontre galhos de madeira morta, pode utilizar bambu, desde que não seja muito grosso). Não é indicado utilizar madeira viva, pois ela não possui a mesma potência que a madeira seca, caso não encontre o galho, pode fazer com um bambu, desde que ele não seja muito grosso).

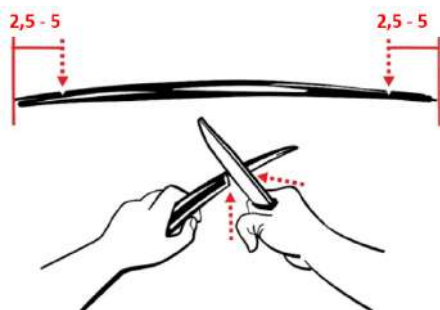
2 - O próximo passo é determinar a curva natural do galho. Para isso, segure a madeira no chão, com uma mão segurando por cima dela. Com a outra mão, aperte bem de leve o meio do galho, formando a “barriga” natural do galho.



3 - Após encontrar a “barriga” natural do arco, é necessário encontrar os três pontos cruciais: o local onde o arco ficará a mão segurando o arco e o local das pontas de cima e a de baixo. Para encontrar o primeiro ponto. Basta fazer uma marca de 8 cm tanto embaixo, quanto em cima do ponto central do arco. A área entre essas duas marcas deve ser utilizada para segurar o arco.



4 - Agora o próximo passo é esculpir o arco. Para isso é necessário colocar a ponta de baixo do arco no seu pé, pressionando a “barriga” do arco para fora com uma mão. Vá raspando as pontas do arco com uma ferramenta de corte, deixando as pontas mais finas e flexíveis do que o meio do arco, deixando um suporte maior para puxar as flechas. Em seguida, faça um corte em cada ponta do arco de 2,5 à 5 centímetros, esse é o local onde a corda irá ficar presa.



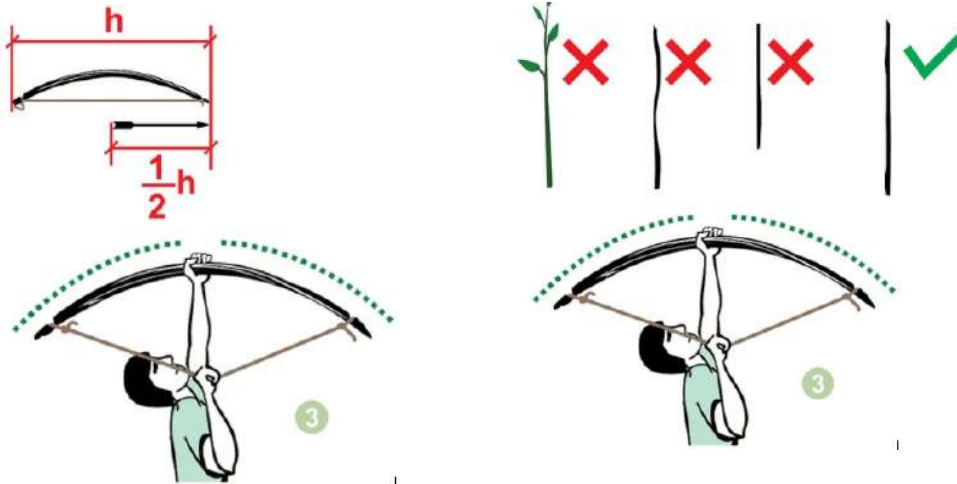
5- Coloque a corda no arco (pode ser desde Barbante Comum, até Couro cru e Nylon). Para prender a corda é só amarrar um laço com um nó bem firme nas duas pontas antes de colocá-las nos cortes feitos. É recomendável deixar a corda levemente mais curta do que o diâmetro do arco para que ela fique tensionando o arco, aumentando sua potência.

6 - Para regular o arco é necessário pendurá-lo de cabeça para baixo, acima da sua cabeça, puxando-o para baixo devagar. É importante verificar se as pontas dobram de maneira síncrona. Caso necessário realize ajustes raspando as pontas até que você consiga puxar a corda, com o braço totalmente estendido até o maxilar.



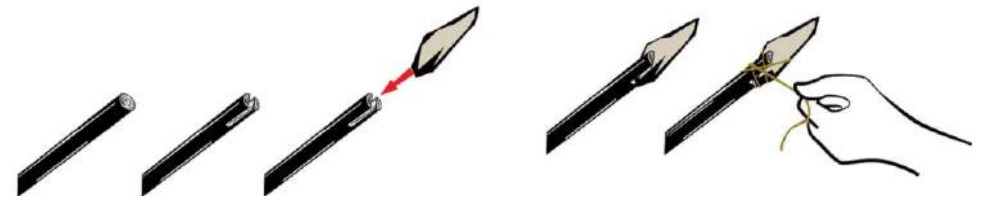
Como fazer uma flecha:

1 - Selecione os gravetos mais retos possíveis de madeira morta de dura. As flechas devem ter a metade do comprimento do arco.



2 - Para esculpir as flechas é necessário talhar elas com a faca até que fiquem lisas e após fazer um corte nas pontas de cada flecha para acomodar a corda.

3 - O jeito mais simples de confeccionar a ponta das flechas, é cortar a ponta em forma de espeto e endurecê-las no carvão em fogo baixo, tomando cuidado para não queimar a madeira. Pode utilizar materiais como metal, pedra ou osso para confeccionar as pontas, caso opte por esses materiais é necessário fazer um corte na flecha, inserir o material que você escolheu e amarrar com uma linha.



4 - (OPCIONAL) Para emplumar as flechas é necessário cortar as penas na metade e colá-las na ponta de baixo da flecha, outra opção é abrir uma pequena rachadura na ponta de baixo, inserir a pena e então amarrar tudo junto com um barbante fino.

Como fazer um alvo:

Opção 1: Imprimir uma imagem de alvo e fixá-la em algum local, respeitando a distância mínima.

Opção 2: Fixar um saco com areia e realizar a divisão das pontuações em cada área.

Como jogar:

- Cada membro de cada matilha/patrolha/equipe tem direito a três tiros cujo objetivo é acertar o alvo (cada equipe tem seu respectivo alvo). A distância mínima é baseada na seção em que o jovem se encontra (Alcateia: 3 metros; Tropa Escoteira: 6 metros. Tropa Sênior e Clã Pioneiro: 9 metros).
- A contagem dos pontos é a soma de acertos em cada área do alvo de todos os membros da equipe.

2. Corrida de tora

Tempo previsto

Desenvolvimento da atividade + debate: 30 minutos.

História

A Corrida com Tora é sempre realizada ao amanhecer e ao entardecer, sendo praticada nos rituais, festas e brincadeiras, onde as toras podem representar símbolos mágico-religiosos, como por exemplo, durante o ritual do Porkahoks, que simboliza o fim do luto pela morte de algum membro da comunidade.

Quando realizada no período da manhã, a corrida se assemelha à uma ginástica para a preparação do corpo. Normalmente corre-se com toras já utilizadas ao redor das casas, no sentido anti-horário.

Material necessário

Tora de madeira.

Como fazer a tora:

- Opção 1: Pegar uma tora de madeira (pode ser qualquer tipo). Altura indicada da tora: não pode ser maior do que o maior integrante da equipe.
- Opção 2: Pegue dois cabos de vassoura e faça uma amarra paralela formando um cabo de vassoura mais grosso. Repita esse passo de 10 a 15 vezes. Quando finalizar todas as amarras paralelas, pegue os cabos e junte-os formando um cilindro.
- Opção 3: Pegue 10 a 15 bambus grandes e amarre-os formando um cilindro.

Como jogar

- Elaborar uma pista para que os integrantes da matilha/patrolha/equipe consigam realizar um percurso cíclico duas vezes.
- Ganha o jogo quem conseguir dar duas voltas primeiro, ou em menor tempo.

3. Arremesso de lança

Tempo previsto

Desenvolvimento da atividade + debate: 30 minutos.

História

Esse tipo de armamento é conhecido e utilizado por diversos povos indígenas e existem diversas técnicas para sua confecção. A elaboração de cada lança depende da sua finalidade. Tradicionalmente na cultura indígena, a lança é usada para caça, defesa em um ataque de animal selvagem ou pesca (arpão).

Material necessário

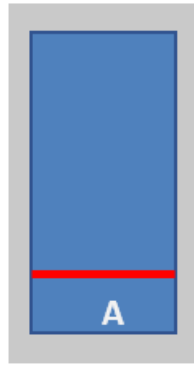
Lança. Abaixo estão instruções de como elaborar uma lança, é permitido criar os elementos necessários para o jogo utilizando outras técnicas.

Como fazer a lança:

- Pegue uma vareta de madeira ou um cabo de vassoura.
- Raspe uma das pontas para que ela fique com um menor diâmetro do que a outra. Dica: Quanto mais afiado, maior a distância percorrida

Como jogar

- Determine um campo aberto e delimite-o da seguinte maneira:
- Área máxima de arremesso (A)
- Área máxima do campo (Azul)



- Um membro de cada equipe pega a lança e arremessa. Um de cada vez!
- Quem arremessar mais longe, ganha a rodada.
- A contagem de pontos é feita de acordo com a distância total alcançada.

4. Cabo de guerra

Tempo previsto

Desenvolvimento da atividade + debate: 30 minutos.

História

Não existem provas concretas de quando e onde o cabo de guerra foi inventado. O duelo de puxar a corda vem de antigas cerimônias e cultos,

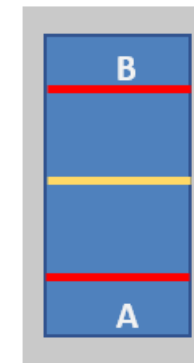
que são encontrados em todo o mundo. Na cultura indígena, o cabo de guerra é um jogo utilizado para preparar os seus guerreiros, porque é uma maneira de desenvolver e medir a coragem e os limites de sua capacidade física. É um jogo atrativo e emocionante, que envolve o público em geral. Para os indígenas, a força física é de extrema importância, dando o caráter de destaque e reconhecimento entre todos.

Material necessário

Corda;

Como jogar

- Divida o campo em três linhas, igual representado na figura abaixo:
- Cada equipe fica em um lado do campo;



- Ganha quem fizer o primeiro membro da equipe adversária passar da linha amarela.

5. Canoagem

Tempo previsto

Desenvolvimento da atividade + debate: 60 minutos.

História

Desde sua origem, a canoa é desfrutada como meio de locomoção e para a pesca, sendo fundamental na vida de vários indígenas. Cada povo tem uma maneira diferente de fabricá-la porque depende dos tipos de árvores presentes na região e o comportamento das águas que irão conduzir a canoa. As canoas variam desde seu comprimento, largura e profundidade.

Material necessário

Canoa ou Caiaque e remos;

Como jogar

- Definir local, percurso e distância.
- Em caso de competição entre equipes: ganha quem passar a ponta da proa da canoa na linha demarcatória.
- Em caso de ir uma equipe por vez: ganha quem fizer o percurso em menor tempo.

6. Atletismo (100 metros)

Tempo previsto

Desenvolvimento da atividade + debate: 30 minutos;

História

O exercício físico faz parte do cotidiano das aldeias, os indígenas se tornam verdadeiros guerreiros pois precisam se adaptar e aprender com a natureza, a caçar e pescar, muitas vezes percorrendo distâncias grandes em busca de algo para comer. Uma maneira de desenvolver resistência física de seus guerreiros é através do Atletismo, onde realizam a corrida de velocidade em um campo circular, com revezamento de quatro pessoas, cujo bastão é uma varinha de madeira ou bambu. A equipe vencedora é a que consegue finalizar o percurso em menor tempo.

Material necessário

Um bastão/vara de madeira.

Como jogar

- Prepare um campo de 100 metros com linha de chegada.
- Coloque no máximo um membro de cada equipe a cada 25 metros.
- Ganha quem no final conseguir completar o percurso em menor tempo.

7. Futebol

Tempo previsto

Desenvolvimento da atividade + debate: 45 minutos.

História

Muitos de nós sabemos que o futebol começou a tomar forma na Inglaterra em 1863, mas existem relatos e indícios de que o esporte já era praticado no Brasil há um tempo.

Alguns povos indígenas têm em sua cultura esportes que envolvem a troca de bola, mas a bola é chutada com os joelhos e, em alguns casos, com a cabeça. Os indígenas Kaingang fazem parte da cultura e da história brasileira, pois habitavam nossas terras desde antes de Pedro Álvares Cabral atracar na “Ilha de Vera Cruz”, e junto com os Guaranis, com os habitantes do Alto Xingu, com os Fulni-ô e outros povos indígenas, agregaram o futebol com esporte em seu cotidiano, onde em muitas aldeias existem áreas destinadas para a prática do esporte.

Como jogar

- As regras são regidas pela Confederação Brasileira de Futebol, exceto o tempo do jogo que é de 10 minutos, dividido em dois tempos de 5 minutos cada.
- Ganha quem fizer mais gols.

Escolher 3 dentre os 4 tópicos de discussão abaixo:

Fenótipo: Na cultura indígena não existe fenótipo. Os indígenas não são determinados pela cor da pele ou pelos traços e, sim quando é reconhecido pela liderança da aldeia/povo. Indígenas não são pessoas vermelhas. Eles são da cor da terra (pode variar desde o preto até o branco).

Indígenas em Resgate: Para ser declarado como indígena, muitos pensam que é só nascer ou morar em aldeia, mas na verdade para se declarar indígena é necessário buscar o reconhecimento das lideranças da aldeia vinculada às raízes da família. Muitas vezes a família pode ter saído da aldeia, ter se distanciado do povo, mas está buscando retomar com a sua cultura, se conectar com as suas raízes, se aproximar com o

povo que é descendente. Essas pessoas são denominadas de Indígenas em Resgate. Existem muitos indígenas em resgate porque em muitos casos não se sabe com exatidão a aldeia que os ancestrais vieram.

Tribo: É um termo pejorativo para cultura indígena. O termo é associado à compreensão de que os indígenas são pequenos grupos incapazes de viver sem a intervenção do estado. Remete também ao fato de que os indígenas “estão sob domínio” de um senhor ao qual se deve reverenciar. O povo indígena não mora em tribo, mora em aldeia. Esse termo é associado à moradia dos indígenas desde a época do “Descobrimento” do Brasil e, por causa das trocas entre portugueses e indígenas, os portugueses passaram a mensagem de que os indígenas eram pessoas selvagens que viviam em tribos e que estavam morrendo devido à descoberta do Brasil. Porém, essas mortes eram relacionadas às doenças trazidas pelos portugueses, que avançavam pelo território, roubando as terras desse povo. Portanto, ao questionarmos a um indígena de qual tribo ele é, essa pergunta é considerada de conotação pejorativa, ofendendo o indígena.

Diferenças: As pessoas acham que os indígenas (aldeados) são pessoas diferentes do resto da população. Apesar dos indígenas possuírem sua própria cultura com seus rituais e passagens, eles têm uma infância e adolescência igual as demais pessoas. Com aprendizados e brincadeiras. Os indígenas vão para escola, faculdade, exercem profissões, possuem aparelhos celulares, internet, redes sociais, roupas, podem ser LGBTQ+, enfim, basicamente tudo o que nós possuímos e podemos fazer. Em relação à sexualidade, antigamente podia existir alguma adversidade sobre a orientação sexual do indígena, principalmente entre os homens, porque existia o conceito de que homem precisa demonstrar força e ao

se assumir LGBTQ+, poderia comprometer a sua força. Mas o importante é entender que cada um tem seus desejos e vontades e, não vai ser devido à orientação sexual da pessoa que ela vai ser menos indígena do que a outra. Os indígenas são gente como a gente, mas com sua própria cultura, esportes, rituais, alimentação e costumes.

Reflexão final

Com essa atividade é esperado que o jovem tenha conhecimento acerca do sofrimento que as sociedades indígenas foram expostas, favorecendo uma melhor compreensão das atitudes tomadas pelos indígenas no decorrer da história do Brasil. Onde é possível fazer associações, que apesar da violência e destruição sofridas pelos povos na época, é perceptível o impacto que as tradições e a cultura indígena espelham na cultura brasileira da atualidade. E, para finalizar, conscientizar o jovem de que indígena também é gente, com costumes e tradições muitas vezes diferentes das nossas, porém é direito dos povos indígenas possuírem acesso às tecnologias e os benefícios gerados com as comodidades da atualidade, tais coisas que deveriam ser comuns para os indígenas pois estão na mesma terra que nós.

Questionamentos importantes a serem levantados com os jovens, que podem ser desenvolvidos no andamento da atividade:

É possível determinar se uma pessoa é indígena pelo seu tom de pele? Existe indígena negro? Existe indígena branco? Sou pardo, posso ser considerado indígena? Tribo é a mesma coisa de aldeia? Indígenas precisam ser heterossexual? Qual é o impacto da cultura indígena na história brasileira, e por que ela é deixada de lado?

Referências

Wikihow. **Como Fazer um Arco e Flecha**. Disponível em: <<https://pt.wikihow.com/Fazer-um-Arco-e-Flecha>>. Acesso em 30 de dez. de 2020.

Secretaria da Educação e do Esporte do Estado do Paraná. **Jogos dos Povos Indígenas**, 2010. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=218>>. Acesso em 30 de dez. de 2020.

Museu Histórico e Pedagógico Índia Vanuúre. **Kademi: Pindorama**, 2020. Disponível em: <<https://museuindiavanuire.org.br/kademi-pindorama/>>. Acesso em 30 de dez. de 2020.

ATIVIDADE 9

EU POSSO FAZER

Ramos aos quais se aplica

Todos os ramos.

Área de desenvolvimento

Intelectual, Social e Espiritual.

Materiais necessários

Lista presente em cada receita, atenção às quantidades.

Local

Online: Cada um na sua casa.

Presencial: Sede da Unidade Escoteira Local.

Duração

Online: 1 semana para preparação e 1h para conversa/reflexão ou conforme o interesse dos jovens.

Presencial: 30 min à 1h para produção (varia do item escolhido para realizar) e 1h para conversa/reflexão ou conforme o interesse dos jovens.

ODS aos quais se relaciona

12 (Assegurar padrões de produção e de consumo sustentável).

Introdução

A cada ano o Brasil produz cerca de 79 milhões de toneladas de resíduos sólidos, o que nos leva a ocupar a 4ª posição em escala global em termos de geração de lixo plástico. Do montante produzido apenas 3% é reciclado, 59,5% tem o descarte ambientalmente correto e cerca de 8% não é nem recolhido, isso gera a perda de 8 bilhões de reais em reciclagem todos os anos.

Cada pessoa é responsável por produzir em média 1,2 Kg de lixo todos os dias, lixo esse que pode vir a contaminar o solo, os rios, lagos, mares e ainda colaborar para o esgotamento dos recursos naturais. Isso se deve ao fato de que a maior parte do que compramos é embalagem, que vai direto para o descarte onde na maioria das casas acaba no lixo comum sem chance de ser reciclado. Sendo assim, precisamos repensar nossa forma de consumo, buscando mais informação sobre o que compramos, analisando melhor nossas escolhas e tentando deixar a menor pegada ecológica possível no nosso planeta. Todos devemos assumir nossa parcela de culpa e fazer nossa parte reutilizando, reciclando e ainda reduzindo enquanto desenvolvemos consciência de consumo.

Desenvolvimento

Online

a. Uma a duas semanas antes da atividade, incentivar os jovens a pesquisar de onde vem algum item de uso diário dele, a composição básica deste item e onde vai parar depois de usarmos, por exemplo, pasta de dente, desodorante, esponja de limpeza, sabonete, shampoo, condicionador, etc.

b. Disponibilizar os tutoriais/artigos presentes mais abaixo e pedir para os jovens confeccionar durante a semana, cada um em sua casa, uma das opções caseiras de baixo impacto ambiental dos itens diários.

c. No dia da atividade, os jovens devem apresentar o que fizeram e falar um pouco sobre a experiência da produção.

d. Por último, conduzir uma reflexão/conversa com os jovens sobre mudanças e substituições que podemos fazer para reduzir o consumo e diminuir a pegada ambiental.

Presencial

a. Uma a duas semanas antes da atividade, incentivar os jovens a pesquisar de onde vem algum item de uso diário dele, a composição básica deste item e onde vai parar depois de usarmos, por exemplo: pasta de dente, desodorante, esponja de limpeza, sabonete, shampoo, condicionador, etc.

b. Escolher um desses itens para produzir de forma caseira e ensinar os jovens.

Você pode usar um dos tutoriais/artigos mais abaixo ou pesquisar um diferente que te interesse.

c. Recolher o material necessário para a confecção do item escolhido ou passar lista de materiais para os jovens trazerem.

d. Realizar no dia programado uma oficina para executarem a produção caseira de baixo impacto ambiental de um item diário.

e. Ao final, realizar uma rápida reflexão/conversa com os jovens sobre mudanças e substituições que podemos fazer para reduzir o consumo e diminuir a pegada ambiental.

Reflexão final

Segundo o Ministério do Meio Ambiente, consumo consciente é “uma contribuição voluntária, cotidiana e solidária para garantir a sustentabilidade da vida no planeta”. Tendo isso em mente:

- Você assume sua responsabilidade com o meio ambiente?
- Você busca saber mais sobre o que exatamente está consumindo?
- Você procura comprar itens mais ecológicos? De empresas mais ecologicamente corretas?
- O que você pode substituir ou deixar de usar em pró da sustentabilidade?

Referências

SOUZA, Ludmilla. Brasil gera 79 milhões de toneladas de resíduos sólidos por ano. **Agência Brasil**, 2019. Disponível em: <<https://www.google.com.br/amp/s/agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-11/brasil-gera-79-milhoes-de-toneladas-de-residuos-solidos-por-ano%3famp>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

Aumento da produção de lixo tem custo ambiental. **Em Discussão**. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/emdiscussao/edicoes/residuos-solidos/mundo-rumo-a-4-bilhoes-de-toneladas-por-ano>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

Brasil perde R\$ 8 bilhões por ano com a falta de reciclagem. **eCycle**. Disponível em: <<https://www.google.com.br/amp/s/amp.ecycle.com.br/component/content/article/6-atitude/648-brasil-perde-r-8-bilhoes-por-ano-com-a-falta-de-reciclagem.html>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

MARASCIULO, Marília. Por que o Brasil ainda recicla tão pouco (e produz tanto lixo)? **Galileu**, 2020. Disponível em: <<https://www.google.com.br/amp/s/revistagalileu.globo.com/amp/Ciencia/Meio-Ambiente/noticia/2020/02/por-que-o-brasil-ainda-recicla-cao-pouco-e-produz-tanto-lixo.html>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

COELHO, Tatiane. Brasil é o maior produtor de lixo plástico do mundo e recicla apenas 1%. **G1**, 2019. Disponível em: <<https://www.google.com.br/amp/s/g1.globo.com/google/amp/natureza/noticia/2019/03/04/brasil-e-o-4o-maior-produtor-de-lixo-plastico-do-mundo-e-recicla-apenas-1.ghtml>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

LENCO, Thiago. O Brasil gerou 79 milhões de toneladas de resíduos sólidos urbanos (RSUs) em 2018, uma média de 216.629 toneladas por dia. **EcoDebate**, 2020. Disponível em: <<https://www.ecodebate.com.br/2020/03/04/reciclagem-indice-nacional-e-de- apenas-3-estudo-revela-que-mais-de-3-mil-cidades-ainda-destinam-residuos-para-lixoes/>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

8 receitas de shampoo naturais e caseiro. **Jardim do Mundo**. Disponível em: <<https://jardimdomundo.com/8-receitas-de-shampoos-caseiros-e-naturais/>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

MUNIZ, Cristal. Receita pra fazer em casa: pó dental. **Uma vida sem lixo**, 2019. Disponível em: <<https://umavidasemlixo.com/2019/06/receita-pra-fazer-em-casa-po-dental/>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

MUNIZ, Cristal. Escovando os dentes sem lixo: receita de pasta de dente sem flúor. **Uma vida sem lixo**, 2015. Disponível em: <<https://umavidasemlixo.com/2015/10/escovando-os-dentes-sem-lixo-receita-de-pasta-de-dente-natural-sem-fluor/>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

GIL, Bella. Desodorante caseiro: antitranspirante é simples e fácil de fazer. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2020. (2m26s). Disponível em: <<https://youtu.be/Q2Er9GDfxOQ>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

GIL, Bella. Como fazer desodorante natural caseiro. **YouTube**, 2016. (4m35s). Disponível em: <<https://youtu.be/20zMQZDV6GM>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

Como fazer sabão caseiro sustentável. **eCycle**, 2016. Disponível em: <<https://www.ecycle.com.br/438-sabao-caseiro.html>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

MUNIZ, Cristal. Receita para fazer em casa: sabão de coco em pó para lavar roupas. **Uma vida sem lixo**, 2015. Disponível em: <<https://umavidasemlixo.com/2015/10/receita-para-fazer-em-casa-sabao-de-coco-em-po-para-lavar-roupas/>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

MUNIZ, Cristal. Receita para fazer em casa: sabão líquido natural pra lavar roupas. **Uma vida sem lixo**, 2017. Disponível em: <<https://umavidasemlixo.com/2017/01/receita-para-fazer-em-casa-sabao-liquido-natural-para-lavar-roupas/>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

SOUZA, Marcia. 6 óleos e 3 manteigas vegetais para usar nos cabelos. **Ciclovivo**, 2020. Disponível em: <<https://ciclovivo.com.br/vida-sustentavel/bem-estar/6-oleos-e-3-manteigas-vegetais-para-usar-nos-cabelos/>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

10 Alternativas ecológicas para objetos que usamos diariamente. **Incrível**. Disponível em: <<https://incrivel.club/inspiracion-consejos/10-opciones-ecologicas-para-dejar-de-usar-plastico-724460/amp/>>. Acesso em: 30 de dez. 2020.

ATIVIDADE 10

DIREITOS EM DEBATE

Ramos aos quais se aplica

Sênior e Pioneiro em conjunto.

Área de desenvolvimento

Intelectual, Caráter e Social.

Materiais necessários

Online

- Acesso à internet;
- Computador e/ou outro aparelho eletrônico;
- Caderno de anotações;
- Lápis ou Caneta.

Presencial

- Todos os materiais descritos para a elaboração da atividade online, com exceção do computador e acesso à internet.

Local

Online: Cada um na sua casa.

Presencial: Sede da Unidade Escoteira Local.

Duração

Duas a três semanas (sugere-se 3 horas de reunião, mas podendo-se estender pelo interesse dos jovens).

ODS aos quais se relaciona

04 (Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos) e 16 (Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis).

Introdução

Nós sabemos que o Brasil é um país legiferante (que se refere ao ato de legislar), um país que possui mais de 10.000 (dez mil) Leis Ordinárias promulgadas, sem contar as Leis Complementares, Medidas Provisórias, Leis Delegadas, Decretos-Lei, Decretos do Governo Provisório e os Decretos do Poder Legislativo, porém nós já vimos muitas pessoas dizerem que as Leis no Brasil não funcionam ou que uma “abre brecha” para a outra. Segundo Relatório da Pesquisa Nacional de Percepções em Direitos Humanos no Brasil (2014) desenvolvida pelo Centro de Assessoria Multiprofissional - CAMP, 52,7% das pessoas que responderam à pesquisa acreditam que os Direitos no Brasil não são respeitados, ressalta-se que foram efetuadas 2.010 entrevistas entre jovens a partir dos 14 anos de idade, distribuídas em 150 cidades em 26 estados da Federação e o Distrito Federal. Outro dado importante foi a pesquisa “Human Rights in 2018 - Global Advisor” feita em 28 países, incluindo o Brasil, com 23,2 mil entrevistados, entre os dias 25 de maio e 8 de junho. Segundo tal pesquisa os brasileiros estão entre os que mais concordam com a frase “direitos humanos não significam nada no meu cotidiano”, ficando atrás apenas dos ouvidos na Arábia Saudita e na Índia.

Desenvolvimento

Já sabemos o que a maioria dos brasileiros pensam sobre os direitos no Brasil, né?! Mas e a sua Patrulha ou Clã? O que acha? O objetivo desta atividade é provocar o debate saudável entre a Patrulha ou Clã, por isso já com os conhecimentos acima, pesquise em fontes confiáveis a verdadeira essência do Direito e coloque em discussão em uma roda de conversa. Vale ressaltar que existem alguns pontos socioculturais importantes que influenciam nas opiniões dos Brasileiros! Lembrem-se sempre de colocar todas essas questões em pauta! Não se esqueçam de anotar os pontos importantes para a reflexão após a reunião.

Online

Planeje uma reunião com sua patrulha e previamente passe a pesquisa para que cada um possa ter embasamentos no momento do debate! Através de vários aplicativos como o Google Meet, Hangouts, Teams, dentre outros, é possível marcar uma reunião online! Basta você criar a sala e encaminhar o link para seus companheiros de patrulha!!

Presencial

Durante uma reunião na sede, tire um tempo para promover essa roda de conversa! Mas lembre-se, planeje antes! Insira na programação junto com os escotistas! E informe aos seus companheiros para que todos possam pesquisar e participar da roda de debates!

Reflexão final

Após o fechamento da reunião, questionar os jovens sobre as seguintes reflexões:

- Foi fácil chegar a um acordo?
- Foi deixada alguma convicção de lado para chegar a um acordo?
- Os pontos votados poderiam ser colocados em prática efetivamente?
- Quais fatores foram levados em consideração durante a votação?

Referências

RELATÓRIO DA PESQUISA NACIONAL DAS PERCEPÇÕES EM DIREITOS HUMANOS NO BRASIL. **camp.org.br**, 2016. Disponível em: <http://camp.org.br/2016/06/13/relatorio-da-pesquisa-nacional-das-percepcoes-em-direitos-humanos-no-brasil/> Acesso em: 21/12/2020.

FRANCO, Luiza. Mais da metade dos brasileiros acham que direitos humanos beneficiam quem não merece, diz pesquisa. **BBC News Brasil**, 2018. Disponível em: bbc.com/portuguese/brasil-45138048 Acesso em: 21/12/2020.

ATIVIDADE 11

FEIRA DAS PROFISSÕES

Ramos aos quais se aplica

Todos os ramos.

Área de desenvolvimento

Intelectual e Caráter.

Materiais necessários

Online

- Acesso à internet;
- Computador e/ou outro aparelho eletrônico.

Presencial

- Nenhum material específico.

Local

Online: Cada um na sua casa;

Presencial: Sede da Unidade Escoteira Local.

Duração

Planejamento prévio: 2 a 3 semanas. Realização: sábado de atividade.

ODS aos quais se relaciona

4 (Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos).

Introdução

De acordo com o Instituto Lobo em sua pesquisa “Evasão no Ensino Superior Brasileiro” as instituições de ensino superior, presenciais e virtuais, somaram o índice de evasão de 54% no ano de 2016. As causas que contribuem para este número vão desde a vontade de trocar de curso, passando pela falta de assistência e recursos, até a dificuldade de conciliação dos estudos com o trabalho.

A pandemia causada pelo Covid-19 trouxe a necessidade de se adaptar à nova dinâmica de ensino, se preparando para superar tanto os impactos causados durante o isolamento social, como também os desafios que surgirão no pós pandemia. Para além disso, as atividades educacionais realizadas online exigiram uma rápida adaptação para esse novo ambiente, evidenciando a desigualdade social e conseqüentemente educacional do país.

Os altos níveis de cobrança e demandas atribuídas aos estudantes e professores, despertou dificuldades emocionais como aumento de crises de ansiedade e dificuldade em gestão de tempo. Tais questões devem ser trabalhadas daqui para frente, com o objetivo de reduzir os danos causados pelo isolamento social.

Desenvolvimento

Online

a. Recomenda-se que durante o Ciclo de Programa os escotistas da seção trabalhem sobre profissões, com o objetivo de enriquecer a atividade.

b. Os escotistas deverão buscar profissionais dispostos a ajudar, sejam eles outros escotistas da Unidade Escoteira Local, pais e/ou responsáveis, como também convidados externos. Para isso, recomenda-se consultar os jovens.

c. A atividade acontecerá por meio de uma plataforma online. É importante conferir se todos terão oportunidade de acesso à internet, na data estabelecida, para participarem da atividade.

d. Caso queiram, é possível realizar uma campanha de arrecadação de livros didáticos, apostilas ou outro tipo de material escolar, que serão destinados a alguma instituição, escolhida pelos jovens ou escotistas.

e. A atividade será realizada no formato de bases, sendo cada base uma profissão. Recomenda-se que cada base tenha entre 30 e 40 minutos de duração, possibilitando espaço para apresentação da profissão, pelo convidado, como também espaço para dúvidas, comentários ou qualquer outra dinâmica que o convidado desejar fazer.

f. Sugerimos que ao final seja feita uma reflexão sobre a atividade realizada, assim como a importância das profissões na sociedade.

Presencial

a. Recomenda-se que durante o Ciclo de Programa os escotistas da seção trabalhem sobre profissões, com o objetivo de enriquecer a atividade.

b. Os escotistas deverão buscar profissionais dispostos a ajudar, sejam eles outros escotistas da Unidade Escoteira Local, pais e/ou responsáveis, como também convidados externos. Para isso, recomenda-se consultar os jovens.

c. A atividade será realizada presencialmente. É necessário seguir o protocolo de segurança, principalmente garantindo que o evento aconteça em local aberto, respeitando as medidas de distanciamento entre as bases.

d. Caso queiram, é possível realizar uma campanha de arrecadação de livros didáticos, apostilas ou outro tipo de material escolar, que serão destinados a alguma instituição, escolhida pelos jovens ou escotistas.

e. A atividade será realizada no formato de bases, sendo cada base uma profissão. Recomenda-se que cada base tenha entre 30 e 40 minutos de duração, possibilitando espaço para apresentação da profissão, pelo convidado, como também espaço para dúvidas, comentários ou qualquer outra dinâmica que o convidado desejar fazer.

f. Sugerimos que ao final seja feita uma reflexão sobre a atividade realizada, assim como a importância das profissões na sociedade.

Reflexão final

A Feira das Profissões tem como objetivo estimular os jovens a pesquisarem sobre profissões que lhes interessem, contribuindo para o seu desenvolvimento enquanto cidadão. Para além disso, tem o objetivo de despertar no jovem a consciência e o questionamento das causas da desigualdade educacional no Brasil.

Referências

IEPA. **ODS 4 - Educação de Qualidade.** Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/ods/ods4.html>. Acesso em: 21 dez. 2020.

STOODI. **Os entraves da educação a distância durante a paralisação escolar.** Disponível em: <https://www.stoodi.com.br/blog/dicas-de-estudo/ead-e-a-pandemia/>. Acesso em: 21 dez. 2020.

UNIVERSIA. **Evasão universitária no Brasil: causas e possíveis soluções.** Disponível em: <https://www.universia.net/br/actualidad/orientacao-academica/evaso-universitaria-brasil-causas-e-possiveis-soluces-1165821.html>. Acesso em: 21 dez. 2020.

ATIVIDADE 12

FOI FALTA NÃO, LEVANTA E SEGUE!

Elaborada com o apoio de Milena Sasso - Advogada em Sasso Advocacia e Consultoria, atual Coordenadora da Equipe Regional de Diversidades do Rio Grande do Sul e Co-fundadora do @direitodasgurias

Ramos aos quais se aplica

Lobinho, Escoteiro e Sênior.

Área de desenvolvimento

Intelectual, Social, Afetivo e Caráter.

Materiais necessários

Online

- Acesso à internet;
- Computador e/ou outro aparelho eletrônico.

Presencial

- Bancos ou cadeiras.

Local

Online: Cada um na sua casa.

Presencial: Sede da Unidade Escoteira Local.

Duração

1h30min de atividade, podendo variar conforme participação dos jovens.

ODS aos quais se relaciona

10 (Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles) e 16 (Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis).

Introdução

A homofobia é uma série de atitudes e sentimentos de ódio e aversão em relação à homossexualidade e aos homossexuais, a quem se sentem sexualmente e afetivamente atraído por pessoas do mesmo gênero, essa forma de preconceito mata e agride milhares de pessoas diariamente. No dia 13 de junho de 2019, o Supremo Tribunal Federal (STF) decidiu permitir a criminalização da homofobia e da transfobia, considerando os atos preconceituosos e discriminatórios contra homossexuais e transexuais como crime de racismo.

Mesmo com esse avanço na luta da comunidade LGBT, o Grupo Gay da Bahia, ONG voltada para a defesa dos direitos dos homossexuais no Brasil, divulgou que em 2019, 329 LGBT+ tiveram morte violenta no Brasil, vítimas da homotransfobia. Isso equivale a 1 morte a cada 26 horas, dados estes coletados através de notícias e denúncias, podendo ser um número ainda maior. Daí que surge a questão, o que estamos fazendo para mudar essa realidade? Quando algum amigo faz “brincadeiras” de cunho homotransfóbicas nós repreendemos ou apenas rimos juntos? Numa sociedade discriminatória como a que vivemos, a mulher é diferente, o negro é diferente, o homossexual é o diferente, o transexual é diferente. Diferente de quem traçou o modelo, de quem está no poder, de quem tem privilégios. O preconceito e a discriminação têm a ver com

poder e precisamos tratá-los como crime, o ódio causa sofrimento e em diversos casos, pode levar até a morte.

Desenvolvimento

Online

Neste formato, o(a) escotista que estiver mediando a sala de videoconferência irá explicar que a cada rodada uma frase, de acordo com as sugeridas abaixo, será falada e/ou escrita no chat da chamada, em seguida, cada jovem irá eleger via chat ou verbalmente, se a frase “É Homotransfobia” ou “Não é Homotransfobia”. Após todos votarem e deliberarem sobre a frase, o mediador deve explicar sobre o contexto de cada situação e o porquê essa frase é ou não de cunho homotransfóbico. É importante frisar aos jovens que nenhum deles é obrigado a escrever ou falar sua opinião sobre a frase, mas que eles estão em um espaço seguro e de aprendizado onde podem conversar tranquilamente sobre a pauta. Caso o(a) escotista sintam-se inseguro(a) com a aplicação da atividade pode solicitar auxílio para a Equipe Nacional do MutCom ou Equipe de Diversidades, também abaixo ficará um glossário com termos descritos nesta ficha.

Presencial

Presencialmente, o(a) escotista que estiver mediando o momento solicitará que os jovens se posicionem em ferradura para que todos possam ser visualizados e, que seja cumprido o distanciamento social. Em seguida, ele(a) irá explicar que a cada rodada uma frase, de acordo com as sugeridas abaixo, será relatada pelo(a) mediador(a) e cada jovem irá

eleger se a frase “É Homotransfobia” ou “Não é Homotransfobia”. Para que não haja compartilhamento de materiais, os jovens irão levantar a mão direita para sinalizar que a frase “É Homotransfobia” ou a mão esquerda para sinalizar que “Não é Homotransfobia”, após todos votarem sobre a frase, o mediador deve explicar sobre o contexto de cada situação e o porquê essa frase é ou não de cunho homotransfóbico. É importante frisar aos jovens que nenhum deles é obrigado a votar ou opinar sobre a frase, mas que eles estão em um espaço seguro e de aprendizado onde podem conversar tranquilamente sobre a pauta trabalhada. Caso o(a) escotista sintam-se inseguro(a) com a aplicação da atividade pode solicitar auxílio prévio para a da Equipe Nacional do MutCom ou Equipe de Diversidades, também abaixo ficará um glossário com termos descritos nesta ficha.

Sugestões de frases:

a. “Quando você virou LGBT?”

Resposta: É Homotransfobia - A orientação sexual não é uma escolha. Ninguém aprende a ser, ela é intrínseca ao ser humano.

b. “Você não precisa ficar se beijando na frente dos outros, tem criança aqui!”

Resposta: É Homotransfobia - O respeito deve ser ensinado às crianças desde cedo, não há nada de errado em demonstrar afeto. Orientação sexual não é definida ao ver pessoas se amando.

c. “Amor entre pessoas do mesmo sexo não é e nunca será um problema.”

Resposta: Não é Homotransfobia - Amor é um sentimento de carinho e demonstração de afeto que se desenvolve entre seres que possuem a capacidade de expressar-se, privar as pessoas deste sentimento é cruel.

d. “Você não parece LGBT?”

Resposta: É Homotransfobia - LGBT não tem cara, não tem um padrão, isso só reforça mais ainda os estereótipos. Existem apenas pessoas, que não precisam seguir um modelo.

e. “Bi é aquele que fica em cima do muro!”

Resposta: É Homotransfobia - Não, as pessoas bissexuais têm certeza da sua orientação sexual: sentem atração afetiva e/ou sexual por ambos os gêneros. E isso, não significa ficar em cima do muro.

f. “O único erro em ser LGBT é a forma como algumas pessoas os tratam quando descobrem isso.”

Resposta: Não é Homotransfobia - Destratar uma pessoa pela sua orientação sexual é um ato ofensivo, de preconceito e maldoso. Pessoal LGBT’s merecem ser respeitadas.

g. “Quem é o homem/mulher da relação?”

Resposta: É Homotransfobia - Em um relacionamento lésbico ou gay, não há presença de homem ou mulher, apenas mulheres ou apenas homens.

h. “Bi é metade hétero e metade LGBT”

Resposta: É Homotransfobia - Essa é uma ideia errônea, pois bissexual não é metade de nada, ele é bi por inteiro. Sente atração por pessoas de ambos os gêneros igualmente.

i. “Liberdade não é privilégio, é direito!”

Resposta: Não é Homotransfobia - Segundo o art. 5º, da Constituição Federal “Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País, a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade”.

j. “Nossa, que desperdício você ser LGBT”

Resposta: É Homotransfobia - Ser LGBT não é uma piada, ofensa ou algo ruim, são pessoas de muita coragem e força para enfrentar a discriminação e poder amar quem elas desejarem.

k. “Isso é trabalho de homem. Você não vai conseguir fazer”

Resposta: É Homotransfobia - Palavras sexistas e homofóbicas são violentas e são um problema de todos nós. Precisamos educar as crianças e adolescentes em busca da igualdade, é preciso ofertar uma educação que não seja baseada nos estereótipos e que valorize a individualidade do ser humano.

l. “Existe cura para a homofobia também, sabia? Se chama “educação”.

Resposta: Não é Homotransfobia - Muitos atos de discriminação e exclusão iniciam-se na escola, falar sobre orientação e identidade de gênero em sala de aula é fundamental, inclusive, uma questão de saúde pública.

m. “Que viadagem!”

Resposta: É Homotransfobia - Termos como “machão”, “bichinha” ou “mulherzinha” não deveriam ser usados para pontuar uma atitude. Julgar que homens só podem usar azul e mulher só cor-de-rosa limitam os comportamentos de todos.

n. “Não há cura para o que não é doença.”

Resposta: Não é Homotransfobia - Há exclusão da homossexualidade como doença mental foi revista pela Organização Mundial de Saúde (OMS) no dia 17 de maio de 1990 e ratificada em 1992, acabando com as terapias em jovens LGBT's.

o. “Diversidade é uma força para o escotismo, não uma ameaça.”

Resposta: Não é Homotransfobia - A diversidade é parte dos princípios e valores do Movimento Escoteiro, é também um componente essencial das políticas e diretrizes chave de nossa organização. É essencial que o Movimento Escoteiro reconheça a diversidade e se baseie nas diferentes contribuições de cada pessoa para criar um mundo melhor.

Reflexão final

Durante a atividade podem surgir muitas reflexões, histórias e situações presenciadas ou vivenciadas pelos jovens, utilizem delas para introduzir uma reflexão final sobre a pauta trabalhada, de como essas frases e/ou situações machucam fisicamente, psicologicamente e em diversos casos matam muitas pessoas diariamente. Lembre ao jovem que ninguém é obrigado a saber de tudo e havendo dúvida, seja respeitoso e gentil com o próximo. Errou, ofendeu sem querer? Peça desculpas e pergunte a ela de que forma prefere ser mencionada.

- Quais sentimentos essa atividade despertou nos jovens?
- Como cada um chegou e está saindo deste debate?
- Quais ações ainda precisam ser realizadas dentro e fora do Movimento Escoteiro?

Referências

FIGUEIREDO, D.; MORAIS, P. **LGBTfobia no Brasil: fatos, números e polêmicas**. Politize, 2018. Disponível em: < <https://www.politize.com.br/lgbtfobia-brasil-fatos-numeros-polemicas/> >. Acesso em: 13 dez. 2020.

OLIVEIRA, M.; FELIPE, L. **STF permite criminalização da homofobia e da transfobia**. TV Globo e G1, 2019. Disponível em: < <https://g1.globo.com/politica/noticia/2019/06/13/stf-permite-criminalizacao-da-homofobia-e-da-transfobia.ghtml> >. Acesso em: 21 dez. 2020.

ÍCARO, Pedro. **10 frases homofóbicas que devemos tirar do nosso cotidiano**. Secretaria da Cidadania e Justiça, 2019. Disponível em: < <https://cidadaniaejustica.to.gov.br/noticia/2019/6/28/10-frases-homofobicas-que-devemos-tirar-do-nosso-cotidiano/> >. Acesso em: 29 dez. 2020.

PRADO, Carolina. **7 frases que são homofóbicas e as pessoas falam sem perceber**. UOL Universa, 2018. Disponível em: < <https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2018/02/14/7-frases-que-sao-homofobicas-e-as-pessoas-falam-sem-perceber.htm> >. Acesso em: 30 dez. 2020.

MORAES, I.; MEDEIROS, L. **Gênero: você entende o que significa?**. Politize, 2015. Disponível em: < <https://www.politize.com.br/vamos-falar-sobre-genero/> >. Acesso em: 30 dez. 2020.

ANEXOS

Mini Glossário

Homofobia: Significa a repulsa, o ódio, o preconceito contra a homossexualidade e/ou o homossexual, é a atitude de colocar a outra pessoa, no caso, o homossexual, na condição de inferioridade, de anormalidade, baseada no domínio da lógica heteronormativa, ou seja, da heterossexualidade como padrão, norma.

Homossexualidade: A homossexualidade determina a relação sexual e/ou afetiva entre pessoas do mesmo sexo, é uma das principais categorias de orientação sexual, ao lado da bissexualidade e da heterossexualidade. Criminalização: É o processo pelo qual comportamentos e/ou indivíduos são tipificados e previstos como crime e/ou criminosos.

Transfobia: A transfobia é uma gama de atitudes, sentimentos ou ações negativas e de ódio, discriminatórias e/ou preconceituosas contra pessoas transgênero, ou percebidas como tal. Podem se manifestar em diferentes ações explícitas ou veladas.

Crime de racismo: Previsto na Lei nº 7.716/1989 e no Art. 5, inciso XLII da Constituição da República Federativa do Brasil. É um crime contra a coletividade e não contra uma pessoa específica. É inafiançável e imprescritível. Serão punidos, na forma desta Lei, os crimes resultantes de discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional.

Homotransfobia: A homotransfobia consiste na discriminação decorrente de orientação sexual, dirigida à homossexualidade; E a discriminação por identidade de gênero, dirigida às travestis e transexuais.

Discriminatória: Ação em que há ou estabelece algum tipo de discriminação; consiste em impedir alguém de exercer seus direitos como ser humano, segregando e/ou tratamento de forma injusta e desigual, negando a ela acesso a coisas e situações.

Transexual: É uma expressão que denomina pessoas que não se sentem pertencentes ao gênero que socialmente se corresponde ao sexo que lhe foi designado ao nascimento, ou seja, possui uma identidade de gênero oposta a ele.

Orientação Sexual: Orientação sexual é um termo que está relacionado com as diferentes formas de atração afetiva e sexual de cada um. Esse conceito veio substituir o de “opção sexual” visto que as pessoas não escolhem sua orientação, ou seja, elas desenvolvem sua sexualidade ao longo da vida.

Estereótipos: É o conceito ou imagem preconcebida, padronizada e generalizada estabelecida pelo senso comum, sem conhecimento profundo, sobre algo ou alguém. Estereótipo é usado principalmente para definir e limitar pessoas quanto a aparência, naturalidade e comportamento.

Gênero: É a construção social atribuída ao sexo. Por exemplo, definir que tal vestimenta, cor, modos é coisa de mulher ou homem.

Sexo: Diz respeito às características biológicas que diferenciam homens e mulheres. O sexo é usualmente determinado pelas genitálias de cada pessoa e determinado compulsoriamente quando o nascimento.

Identidade de gênero: É o gênero com o qual uma pessoa se identifica, independente do sexo (ou seja, das características biológicas) ou da sua expressão de gênero, está relacionada a identificação de uma pessoa com o gênero masculino ou feminino.

ATIVIDADE 13

SOU O QUE COMO

Ramos aos quais se aplica

Todos os ramos.

Área de desenvolvimento

Físico e Intelectual.

Materiais necessários

Online

- Acesso à internet;
- Computador e/ou outro aparelho eletrônico;
- Utensílios de cozinha e ingredientes vão variar de acordo com a receita escolhida.

Presencial

- Todos os materiais descritos para a elaboração da atividade online, com exceção do computador e acesso à internet.

Local

Online: Cada um na sua casa.

Presencial: Sede da Unidade Escoteira Local.

Duração

Online: Uma a duas semanas para preparação e em média 2h30 horas para preparação do prato, mais 30 minutos para conversa. O tempo pode variar de acordo com o prato escolhido e o interesse dos jovens.

Presencial: Uma a duas semanas para preparação e em média 2h30 horas para preparação do prato e alimentação, mais 30 minutos para conversa. O tempo pode variar de acordo com o prato escolhido e o interesse dos jovens.

ODS aos quais se relaciona

2 (Acabar com a fome, alcançar a segurança alimentar e melhoria da nutrição e promover a agricultura sustentável) e 3 (Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades).

Introdução

De 2006 para 2016 o índice de obesidade cresceu quase 60% e o excesso de peso da população brasileira passou de 42,6% para 53,8%, esse último dado sozinho não representa a falta de saúde, mas junto com o apontamento da FAO (Organização das Nações Unidas para Alimentação e Agricultura) onde revela-se que a anemia entre mulheres aumentou de 25,3% para 27,2% e que a insegurança alimentar moderada abrange 43,1 milhões de pessoas, este fator passa a se tornar alarmante. São várias as causas desses problemas, desde desigualdade social, linguagem não acessível nos rótulos, leis pouco rígidas sobre a qualidade dos alimentos que podemos consumir até nossas próprias escolhas. Mas muito se deve a comida industrializada, essa que sempre está lotada de químicos, corantes, gorduras, açúcares, conservantes, estabilizantes, realçadores de sabor e mais um monte de outras coisas que dificilmente vamos reconhecer nos rótulos, ainda assim quase 20% do que consumimos diariamente é ultraprocessado.

Desenvolvimento

Online

- a. Uma a duas semanas antes da atividade realizar uma breve explicação sobre o que são alimentos naturais, minimamente processados, processados e ultraprocessados e pedir para que os jovens levantem quais desses tipos de alimentos eles mais consomem.
- b. Pedir para que os jovens planejem uma refeição saudável e 100% caseira para o dia determinado da atividade, você pode disponibilizar os tutoriais presentes mais abaixo como sugestão.
- c. No dia cada um poderá apresentar a comida que fez e explicar um pouco de como fez.
- d. Deixar um tempo para que todos possam comer o que prepararam.
- e. Por último, conduzir uma conversa/reflexão sobre as coisas que podemos fazer em casa de forma mais saudável para substituir os alimentos industrializados e convidar os jovens a realizar durante uma semana um cardápio saudável sem comidas ultraprocessadas com seus familiares.

Presencial

a. Uma a duas semanas antes da atividade realizar uma breve explicação sobre o que são alimentos naturais, minimamente processados, processados e ultraprocessados e pedir para que os jovens levantem quais desses tipos de alimentos eles mais consomem.

b. Pedir para que os jovens planejem uma refeição por patrulha, 100% caseira e saudável, para o dia determinado da atividade, você pode disponibilizar os tutoriais presentes mais abaixo como sugestão. Para a alcateia deve-se planejar uma refeição em que os lobinhos possam auxiliar na execução.

c. No dia, cada patrulha deverá preparar sua comida planejada e depois todos poderão comer juntos.

d. Por último, conduzir uma conversa/reflexão sobre as coisas que podemos fazer em casa e/ou nos acampamentos de forma mais saudável para substituir os alimentos industrializados e convidar os jovens a realizar durante uma semana um cardápio saudável sem comidas ultraprocessadas com seus familiares.

Reflexão final

Com os processos de industrialização dos alimentos perdemos completamente a noção de como nossa comida é produzida, de onde vem e o mais importante, do que é feita, estamos ingerindo cada vez mais coisas sem saber.

- Você procura saber sobre aquilo que come?
- Você se preocupa de verdade com a sua alimentação?
- Você assume as escolhas ruins que faz no dia a dia?
- O que você pode mudar para ter uma alimentação mais saudável?

Referências

GAROFANI, Carolina. Não sabemos o que comer. **Carolina Garofani**, 2017. Disponível em: <<https://medium.com/@carolinagarofani/n%C3%A3o-sabemos-o-que-comer-518cda350460>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

CHADE, Jamil. ONU: Insegurança alimentar aumenta no Brasil e atinge 43 milhões de pessoas. **UOL Notícias**, 2020. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/colunas/jamil-chade/2020/07/13/onu-inseguranca-alimentar-aumenta-no-brasil-e-atinge-43-milhoes-de-pessoas.htm#:~:text=Entre%202017%2D2019%2C%20por%20C3%A9m%2C,a%20fome%20e%20a%20desnutri%C3%A7%C3%A3o.>>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

SILVEIRA, Daniel. Em dez anos, brasileiro reduz consumo de arroz e feijão e aumenta o de adoçante e açaí, aponta IBGE. **G1 Economia**, 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/2020/08/21/em-dez-anos-brasileiro-reduz-consumo-de-arroz-e-feijao-e-aumenta-o-de-adoçante-e-acai-aponta-ibge.ghtml>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

BERGAMASCHI, Daiane. Rotulagem de alimentos: Será que sabemos o que comemos?. **Portal Região dos Vales**, 2017. Disponível em: <<http://www.regiaodosvales.com.br/rotulagem-de-alimentos-sera-que-sabemos-o-que-comemos-por-daiane-bergamaschi/>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

Alimentos industrializados no Brasil e na Europa. **Proteste**, 2015. Disponível em: <<https://www.proteste.org.br/alimentacao/alimento-industrializado/noticia/alimentos-ultraprocessados-aditivos-sal-e-acucar-em-excesso>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

Quais os impactos dos alimentos industrializados no organismo dos jovens?. **ACT Promoção da saúde**, 2019. Disponível em: <<https://actbr.org.br/post/quais-os-impactos-dos-alimentos-industrializados-no-organismo-dos-jovens/17723/>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

LOBO, Rita. Como fazer pão de forma caseiro. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2020. (8m38s). Disponível em: <<https://youtu.be/qowV8Rnbzn0>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

HINDI, Mohamad. Como fazer ketchup caseiro. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2019. (5m39s). Disponível em: <<https://youtu.be/Vbq7dXGKGks>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

HILBERT, Rodrigo. Maionese caseira. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2015. (1m15s). Disponível em: <<https://youtu.be/aXrYXE6mo58>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

HINDI, Mohamad. 3 tipos de maionese caseiro. **Mohamad Hindi, By. YouTube**, 2016. (6m31s). Disponível em: <<https://youtu.be/bbNDAfLNZKQ>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

HINDI, Mohamad. Molho de tomate fresco e prático. **Mohamad Hindi, By. YouTube**, 2017. (3m15s). Disponível em: <<https://youtu.be/7OtFUwnuzXg>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

LOBO, Rita. Molho de tomate. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2017. (7m31s). Disponível em: <<https://youtu.be/IHtT4IzVEjg>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

HILBERT, Rodrigo. Hambúrguer vegetariano de lentilha com cebola caramelizada. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2020. (7m40s). Disponível em: <<https://youtu.be/7u3UKSSQI-o>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

HINDI, Mohamad. Hambúrguer simples e bem feito. **Mohamad Hindi, By. YouTube**, 2017. (5m25s). Disponível em: <<https://youtu.be/2gd240qgBFY>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

LOBO, Rita. Pão de queijo caseiro crocante e macio. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2019. (4m48s). Disponível em: <<https://youtu.be/gphdJnl8yag>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

MUSSINHA. Pão de beijo super macio e delicioso. **Mussinha, By. YouTube**, 2018. (6m44s). Disponível em: <<https://youtu.be/zFmvOe6zKqE>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

Como fazer nuggets caseiros. **Panelaterapia, By. YouTube**, 2018. (2m04s). Disponível em: <<https://youtu.be/EWPkpZ-yuKs>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

MOTA, Luisa. Nuggets vegano: Fiz dois tipos. **Larica Vegana, By. YouTube**, 2020. (10m47s). Disponível em: <<https://youtu.be/0PmlaeEBNZA>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

COSTA, Raíza. Sorvetes de baunilha, chocolate e morango. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2016. (7m34s). Disponível em: <<https://youtu.be/EDkxpgR2bkl>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

GIL, Bela. Sorvete de morango sem lactose. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2018. (2m22s). Disponível em: <<https://youtu.be/XXb9VobCiPE>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

Receitas de geleia caseira e varias dicas. **Dika da Naka, By. YouTube**, 2018. (9m15s). Disponível em: <https://youtu.be/rxA6E471_wA>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

COSTA, Raíza. Biscoito caseiro recheado com doce de leite. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2018. (5m53s). Disponível em: <<https://youtu.be/DwrnMMoC3AU>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

HILBERT, Rodrigo. Massa de macarrão caseira com ragu de linguiça toscana. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2020. (11m15s). Disponível em: <<https://youtu.be/ZE3vCyUkznY>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

HILBERT, Rodrigo. Pizza de calabresa. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2017. (3m51s). Disponível em: <<https://youtu.be/TWuCpLfU4Po>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

LOBO, Rita. Pastel recheado com carne moída e ovo de codorna. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2019. (16m29s). Disponível em: <<https://youtu.be/WcaxIA4qwN0>>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

LOBO, Rita. Creme de avelã com chocolate: como fazer receita com dois ingredientes. **Nhac GNT, By. YouTube**, 2019. (8m16s). Disponível em: <https://youtu.be/hpYvZo5_9GE>. Acesso em: 06 de jan. 2021.

ATIVIDADE 14

TOUR PELAS RELIGIÕES

Ramos aos quais se aplica

Todos os ramos.

Área de desenvolvimento

Espiritual.

Materiais necessários

Online

- Acesso à internet;
- Computador e/ou outro aparelho eletrônico.

Presencial

- Papel e lápis.
- Dinheiro, caso o deslocamento seja feito por transporte público.

Local

Online: Cada um em sua casa.

Presencial: A saída poderá ser feita na sede da Unidade Escoteira Local ou em qualquer outro ponto de encontro escolhido.

Duração

Planejamento prévio: 2 a 3 semanas. Realização: sábado de atividade.

ODS aos quais se relaciona

10 (Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles) e 5 (Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas).

Introdução

A liberdade religiosa é um direito garantido pela Constituição de 1988, tanto para aqueles que praticam alguma religião, quanto para aqueles que não se identificam com nenhuma religião. A liberdade religiosa também é garantida pela Declaração Universal dos Direitos Humanos em seu artigo 18º, que prevê a liberdade de pensamento, de consciência e de religião. Desta forma, todos os cidadãos brasileiros têm o direito de escolher a sua religião, assim como praticá-la em ambiente doméstico ou público.

Apesar de o Brasil ser um país laico, de acordo com o censo de 2010, constatou-se que 64,6% da população é católica, seguido por 22,2% da população sendo evangélica. No Brasil, o terceiro maior grupo é composto por pessoas que não possuem religião, seguido pela classificação “outras religiões”, que contempla o espiritismo, a umbanda e o candomblé, que ainda sofrem com o preconceito de grande parte da população. Assim, conhecer minimamente as demais religiões presentes no Brasil e no mundo, é um primeiro passo para combater a intolerância religiosa.

Desenvolvimento:

Online

- a. Recomenda-se que durante o Ciclo de Programa os escotistas da seção trabalhem na área de desenvolvimento espiritual.
- b. Os escotistas deverão organizar um tour pelos templos religiosos da sua cidade. Para a seleção dos pontos a serem visitados, sugere-se que o escotista proponha aos jovens pesquisa e votação prévia.
- c. Após a escolha dos templos, o escotista deverá elaborar um mapa com as coordenadas de cada local para que o jovem consiga buscar, por meio de aplicativos como o Google Maps ou Google Earth, cada um dos pontos assinalados.
- d. Por ser uma visita virtual, a cada templo visitado o jovem deverá buscar pelas principais características e crenças de cada religião. Também se recomenda que os jovens “tirem fotos” dos templos e compartilhem com a patrulha/tropa ou matilha/alcateia.
- e. A atividade acontecerá por meio de uma plataforma online. É importante conferir se todos terão oportunidade de acesso à internet, na data estabelecida, para participarem da atividade.
- f. Sugerimos que ao final seja feita uma reflexão sobre a atividade realizada.

Presencial

- a. Recomenda-se que durante o Ciclo de Programa os escotistas da seção trabalhem na área de desenvolvimento espiritual.
- b. Os escotistas deverão organizar um tour pelos templos religiosos da sua cidade. Para a seleção dos pontos a serem visitados, sugere-se que o escotista proponha aos jovens pesquisa e uma votação prévia.
- c. Após a escolha dos templos, o escotista deverá elaborar um roteiro em que constará o ponto de encontro de saída e chegada, assim como o horário de início da atividade e a forma de locomoção de um templo para o outro.
- d. A atividade será realizada presencialmente e com deslocamento. É necessário seguir o protocolo de segurança.
- e. O deslocamento dos jovens poderá ser feito por meio de transporte público ou da maneira em que a Unidade Escoteira Local preferir.
- f. A atividade será realizada no formato de tour, sugere-se que em cada templo visitado os jovens tirem fotos, quando autorizado, como também façam anotações sobre o que mais chamou a atenção em cada templo.
- g. Sugerimos que ao final seja feita uma reflexão sobre a atividade realizada.

Reflexão final

Mostrar ao jovem aspectos de diversas religiões, entender qual a sua percepção sobre elas e questionar a origem de estereótipos atribuídos a determinadas religiões, com o objetivo de combater a intolerância religiosa.

Referências

AGENDA 2030. **Plataforma Agenda 2030 - Acelerando as transformações para a Agenda 2030 no Brasil.** Disponível em: <http://www.agenda2030.org.br/>. Acesso em: 05 jan. 2021.

GOVERNO FEDERAL. **Artigo 18º: Toda pessoa tem direito a liberdade de religião, consciência e pensamento.** Disponível em: [https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2018/novembro/artigo-18deg-toda-pessoa-tem-direito-a-liberdade-de-religiao-consciencia-e-pensamento#:~:text=O%20artigo%2018%C2%BA%20da%20Declara%C3%A7%C3%A3o,ou%20em%20comum%2C%20tanto%20em](https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2018/novembro/artigo-18deg-toda-pessoa-tem-direito-a-liberdade-de-religiao-consciencia-e-pensamento#:~:text=O%20artigo%2018%C2%BA%20da%20Declara%C3%A7%C3%A3o,ou%20em%20comum%2C%20tanto%20em.). Acesso em: 06 jan. 2021

POLITIZE. **Artigo Quinto.** Disponível em: <https://www.politize.com.br/artigo-5/liberdade-religiosa/>. Acesso em: 06 jan. 2021.

POLITIZE. **Intolerância Religiosa: você sabe o que isso significa?** Disponível em: <https://www.politize.com.br/intolerancia-religiosa/>. Acesso em: 06 jan.2021.

ATIVIDADE 15

EMERGINDO DA LAMA

Ramos aos quais se aplica

Lobinho e Escoteiro em conjunto, e Sênior.

Área de desenvolvimento

Intelectual e Social.

Materiais necessários

Online

Ramo Lobinho e Escoteiro:

- Acesso à internet;
- Computador e/ou aparelho eletrônico;
- No mínimo 3 garrafas PET;
- Tesoura ou estilete;
- Terra;
- Sementes de legumes;
- Corda ou barbante.

Ramo Sênior:

- Acesso à internet;
- Computador e/ou aparelho eletrônico.

Presencial

Ramo Lobinho e Escoteiro:

- Todos os materiais descritos para a elaboração da atividade online, com exceção do computador e acesso à internet.

Ramo Sênior:

- Cadeiras.

Local

Online: Cada um na sua casa.

Presencial: Sede da Unidade Escoteira Local.

Duração

2 a 3 semanas (pré atividade); atividade 2 horas (ou até os jovens se mostrarem interessados).

ODS aos quais se relaciona

1 (Acabar com a pobreza em todas suas formas, em todos os lugares).

Introdução

Cotidianamente lemos e ouvimos nos noticiários a respeito de emergências e desastres ocorridos em todo o mundo, sejam eles ocasionados por fenômenos naturais, ou por ação do homem. No Brasil, diferente de outras partes do mundo, não se tem terremotos ou tsunamis significativos, mas tornam-se cada vez mais frequentes desastres como enchentes, deslizamentos e seca, que causam diversos impactos nas comunidades atingidas, tanto materiais quanto subjetivos.

As fortes chuvas que provocam enchentes, por exemplo, se intensificam em muitas regiões no período do verão, nos meses de dezembro a março. Apesar de não termos controle da intensidade com que o fenômeno vai se manifestar, podemos agir por meio de ações preventivas para que os danos causados sejam minimizados. Dentro desse cenário, a Defesa Civil

é o órgão que tem como objetivo reduzir os riscos e danos sofridos pela população em casos de desastres naturais, sendo um importante aliado para a comunidade.

Desenvolvimento

Online

Ramo Lobinho e Escoteiro

- A atividade consiste na confecção de uma horta suspensa com no mínimo três garrafas PET;
- Para a confecção da horta, selecione garrafas PET de 2 litros já utilizadas e em bom estado de conservação;
- Higienize a garrafa com água corrente, ou caso seja necessário, álcool;
- Recorte a garrafa PET com uma tesoura ou estilete (necessita-se o acompanhamento dos pais);
- A ficha possui um anexo que ilustra como pode ser o recorte, mas é apenas uma sugestão, diversas são as maneiras que podem ser adotadas;
- Após o recorte, deve-se adicionar a terra, sementes do legume escolhido, por exemplo, alface, rúcula etc. e se possível fertilizante;
- A horta deve ser construída pelo jovem com o auxílio de seus pais e regada durante o período da atividade de três diferentes formas:

- Uma não receberá água;
- Uma receberá a dosagem correta de água;
- Uma receberá água em excesso.

h. Semanalmente os jovens devem apresentar suas hortas nas atividades à distância, descrevendo o que ele está notando;

i. No decorrer das semanas, a planta que não recebeu água e a que recebeu em excesso devem murchar ou até mesmo morrer. Essas duas plantas servirão para representar o quanto a falta ou o excesso são prejudiciais, no caso da água, resultando em secas e tsunamis/alagamentos, respectivamente. A planta que foi regada na medida certa deverá ser doada junto a horta vertical para uma pessoa economicamente desfavorecida;

j. Antes da doação, as plantas que morreram devem ser retiradas e novas sementes devem ser plantadas no lugar.

Ramo Sênior

a. Os escotistas da seção devem entrar em contato com a Defesa Civil da cidade, e realizar um convite para a presença de um representante para participar de uma roda de conversa com os jovens e membros da comunidade, com o objetivo de apresentar o trabalho da Defesa Civil;

b. Posterior ao contato feito e data agendada com a Defesa Civil, é momento de entrar em contato com as lideranças/referências comunitárias do território no qual a Unidade Escoteira Local está inserida (é possível fazer essa busca acessando à Prefeitura da cidade, e o CRAS

- Centro de Referência de Assistência Social) e demais interessados na temática e apresentar a proposta da atividade.

c. A atividade acontecerá por meio de uma plataforma online de videoconferência. É importante realizar um levantamento entre os jovens dos meios de acesso mais viáveis para a maioria. Se grande parte tem acesso à internet, a aparelhos eletrônicos, e caso não os possuam, existe a possibilidade de alguém colaborar.

d. Feito esse movimento, é hora de mobilizar escotistas, jovens e demais possíveis participantes e divulgar a atividade nas mídias sociais.

Presencial

Ramo Lobinho e Escoteiro

a. A atividade consiste na confecção de uma horta suspensa com no mínimo três garrafas PET;

b. Para a confecção da horta, selecione garrafas PET de 2 litros já utilizadas e em bom estado de conservação;

c. Higienize a garrafa com água corrente, ou caso seja necessário, álcool;

d. Recorte a garrafa PET com uma tesoura ou estilete (necessita-se o acompanhamento dos escotistas);

e. A ficha possui um anexo que ilustra como pode ser o recorte, mas é apenas uma sugestão, diversas são as maneiras que podem ser adotadas;

f. Após o recorte, deve-se adicionar a terra, sementes do legume escolhido, por exemplo, alface, rúcula etc. e se possível fertilizante;

g. A horta deve ser construída pelo jovem com o auxílio dos escotistas. O jovem levará a horta para casa irá regar ela durante o período da atividade de três diferentes formas:

- Uma não receberá água;
- Uma receberá a dosagem correta de água;
- Uma receberá água em excesso.

h. Semanalmente os jovens devem enviar fotos de suas hortas, descrevendo o que ele está notando;

i. No decorrer das semanas, a planta que não recebeu água e a que recebeu em excesso devem murchar ou até mesmo morrer. Essas duas plantas serviram para representar o quanto a falta ou o excesso são prejudiciais, no caso da água, resultando em secas e tsunamis/alagamentos, respectivamente. A planta que foi regada na medida certa deverá ser doada junto a horta vertical para uma pessoa economicamente desfavorecida;

j. Antes da doação, as plantas que morreram devem ser retiradas e novas sementes devem ser plantadas no lugar.

Ramo Sênior

a. Os escotistas da seção devem entrar em contato com a Defesa Civil da cidade, e realizar um convite para participação de uma roda de conversa com os jovens e comunidade em torno da unidade escoteira local, com o objetivo de apresentar o trabalho da Defesa Civil;

b. Posterior ao contato feito e data agendada com a Defesa Civil, é momento de entrar em contato com as lideranças/referências comunitárias do território no qual a Unidade Escoteira Local está inserida (é possível fazer essa busca acessando à Prefeitura da cidade, e o CRAS - Centro de Referência de Assistência Social) e demais interessados na temática e apresentar a proposta da atividade;

c. Feito esse movimento, é hora de mobilizar escotistas, jovens e demais possíveis participantes e divulgar a atividade nas mídias sociais.

Reflexão final

Como reflexão final propomos que se questione o jovem, com as perguntas e reflexões que estão descritas abaixo:

Ramo Lobinho e Escoteiro

- Qual foi a sensação de construir a horta vertical?
- Você gostava dela? Foi fácil criar o hábito de regá-la todos os dias?
- Como foi o sentimento de ter que se desapegar dela?

Essa atividade possui como intuito ilustrar as incontáveis perdas, tanto materiais, quanto humanas que situações extremas, como enchentes, deslizamentos e seca nos apresentam. Assim como conscientizar os jovens que somos agentes de transformação de nossa comunidade local, podendo agir de forma preventiva para que situações assim não ocorram.

Ramo Sênior

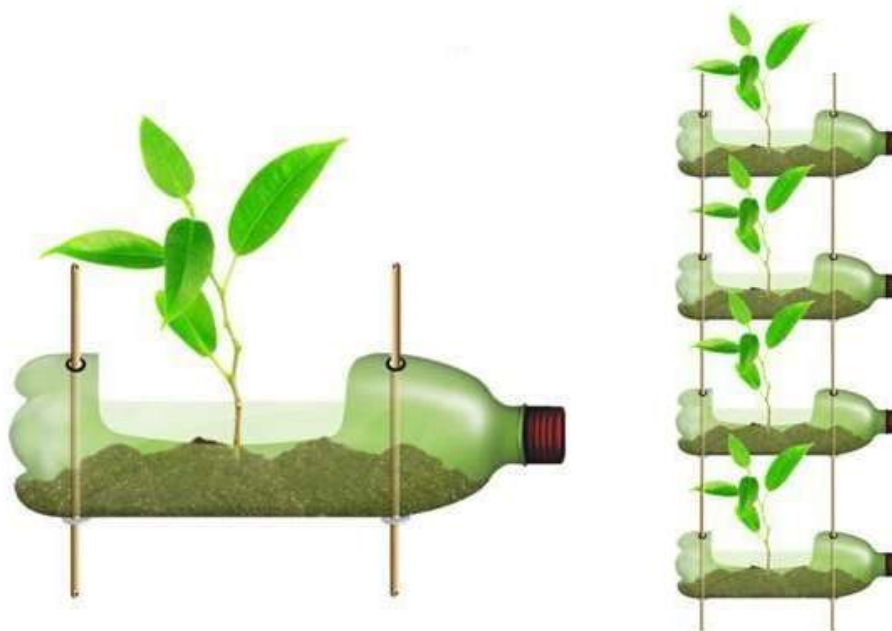
- Enquanto sociedade civil, qual nossa participação na conscientização e prevenção de emergências e desastres?
- Como é possível formar uma rede de apoio pensando nas cidades que não possuem Defesa Civil?
- Como membros dos Escoteiros do Brasil, e em níveis regionais, qual a importância da nossa atuação na conscientização e prevenção de emergências e desastres?

Referências

TRINDADE, Melina Carvalho; SERPA, Monise Gomes. O papel dos psicólogos em situações de emergências e desastres. **Estud. pesqui. psicol.**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 1, p. 279-297, abr. 2013. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812013000100017&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 02 jan. 2021.

ANEXO 1

Exemplo de como produzir sua horta vertical



Fonte: Pinterest.

ATIVIDADE 16

SEM CUIDADO TOTAL, O DANO É REAL

Ramos aos quais se aplica

Todos os ramos.

Área de desenvolvimento

Físico.

Materiais necessários

Online

Ramo Lobinho

- Acesso à internet;
- Computador e/ou aparelho eletrônico;
- 3 Pratos;
- Água;
- Detergente;
- Açafrão, canela em pó, orégano ou pimenta do reino;
- Cola com glitter;
- Luvas descartáveis;
- Faca (sem ponta);
- Bombom.

Ramo Escoteiro, Sênior e Pioneiro

- Acesso à internet;
- Computador e/ou aparelho eletrônico;
- Papel;
- Caneta ou lápis.

Presencial

Ramo Lobinho:

- Todos os materiais descritos para a elaboração da atividade online, com exceção do computador e acesso à internet.

Ramo Escoteiro, Sênior e Pioneiro:

- Dinheiro fictício;
- Imagens dos alimentos impressos.

Local

Online: Cada um na sua casa.

Presencial: Sede da Unidade Escoteira Local.

Duração

2 a 3 semanas (pré-atividade); 3 horas (atividade).

ODS aos quais se relaciona

3 (Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades).

Introdução

De acordo com a Organização das Nações Unidas para Alimentação e Agricultura (FAO), a segurança alimentar ocorre quando todas as pessoas possuem acesso físico, social e econômico permanente a alimentos seguros e nutritivos, desde todo o processo para a chegada na mesa do consumidor, incluindo a higienização para que o alimento esteja livre de microrganismos. Infelizmente, no cenário atual, uma em cada nove pessoas no mundo está subalimentada. Essa condição pode acontecer por diversos fatores, sendo eles, crises econômicas, degradação dos

solos, explosão demográfica, falta de água, mudanças climáticas, poluição atmosférica e problemas de governança.

A pandemia mundial do COVID-19 tem sido neste momento um fator agravante para que a segurança alimentar seja garantida em vários aspectos, especialmente dos mais vulneráveis em termos sociais, econômicos e sanitários, sinalizando para um possível aumento de situações de fome. Além de ressaltar a necessidade dos cuidados com a higienização. Por isso, é importante que a população tenha consciência do que pode ser feito para minimizar as dificuldades que se intensificaram por conta da pandemia, e se cuidarem.

Desenvolvimento

Online

Ramo Lobinho

- Dedos mágicos:

a. Pegue os dois pratos e coloque em um dos pratos água e canela e outro com água e detergente;

b. Pedir para o lobinho mergulhar o dedo no prato com canela, para, em seguida, colocar o dedo no prato com água e sabão;

c. Com o dedo ainda molhado com água e sabão, mergulhe o dedo novamente no prato com água e canela;

d. Pedir para o lobinho explicar o que aconteceu;

e. Após o relato, explicar que o sabão afasta todas as partículas de canela, salientando que a forma mais eficiente de manter nossa higiene pessoal em dia é lavar as mãos com água e sabão. A canela representa as bactérias, germes e vírus que estão em nossas mãos, onde, durante o dia colocamos na boca, nariz e olhos sem lavá-las de maneira correta, e o sabão faz com que as mãos fiquem limpas, livre desses microrganismos. Obs.: é indicado fazer com orégano para efeitos melhores.

- Mãos limpas, barriga feliz:

a. O lobinho deve reunir seus pais/responsáveis na frente de uma mesa;

b. O lobinho deve vestir as luvas descartáveis e passar para os pais/responsáveis o prato, a faca sem ponta e o bombom para que todos vejam que os materiais não foram manipulados;

c. Sem que os pais/responsáveis vejam, o lobinho deve colocar um pouco de cola glitter nas mãos, espalhar e simular um espirro/tosse, esfregando uma mão na outra;

d. Após a simulação, o lobinho deve pegar o bombom, cortá-lo no meio e oferecer aos pais/responsáveis, sugerindo que eles comam o alimento.

e. O intuito da atividade é que o glitter se espalhe em tudo que o lobinho tocou, alertando os demais que, ao espirrar ou tossir de modo incorreto e tocar em algo contaminado, as mãos são a principal fonte de contaminação.

Ramo Escoteiro, Sênior e Pioneiro

- a. A atividade consiste numa simulação de compras de mercado para uma refeição (almoço ou janta);
- b. Os escotistas da seção devem entrar em contato com algum profissional de Nutrição, para que este contribua na discussão com os jovens;
- c. O espaço deve ser organizado de forma para que remeta um mercado (uso de ferramentas como Jamboard, Power Point);
- d. Os escotistas devem produzir uma lista com os alimentos que serão ofertados que contemplem todos os grupos de alimentos (açúcares e doces; carnes e ovos; cereais; frutas; hortaliças; leguminosas; leite e derivados; pães; raízes e tubérculos; óleos e gorduras) e o valor de cada um deles para que a compra seja feita;
- e. No início da atividade os jovens devem ser instruídos sobre os grupos de alimentos e como ingeri-los de maneira saudável;
- f. Cada patrulha recebe uma quantia de dinheiro e eles precisam fazer as compras pensando em uma refeição nutritiva e balanceada, que caiba dentro do orçamento;
- g. Após as compras os escotistas devem promover uma discussão baseada nas escolhas feitas pelos jovens, onde será possível observar e avaliar os hábitos alimentares dos jovens e instruí-los acerca da importância de consumir alimentos saudáveis.

Presencial

Ramo Lobinho

- Dedos mágicos:
 - a. Pegue dois pratos e coloque um com água e canela e outro com água e detergente.
 - b. Pedir para o lobinho mergulhar o dedo no prato com canela, para, em seguida, colocar o dedo no prato com água e sabão.
 - c. Com o dedo ainda molhado com água e sabão, mergulhe o dedo novamente no prato com água e canela.
 - d. Pedir para o Lobinho explicar o que aconteceu.
 - e. Após o relato, explicar que o sabão afasta todas as partículas de canela, salientando que a forma mais eficiente de manter nossa higiene pessoal em dia é lavar as mãos com água e sabão. A canela representa as bactérias, germes e vírus que estão em nossas mãos, onde, durante o dia colocamos os dedos na boca, nariz e olhos sem lavá-las de maneira correta, e o sabão faz com as mãos fiquem limpas, livre desses microorganismos.

Obs: é indicado fazer com orégano para efeitos melhores.

- Mãos limpas, barriga feliz

a. A Akelá deve reunir os lobinhos em um círculo;

b. A Akelá deve vestir as luvas descartáveis e passar para os lobinhos o prato, a faca sem ponta e o bombom para que todos vejam que os materiais não foram manipulados;

c. Sem que os lobinhos vejam, a Akelá deve colocar um pouco de cola glitter nas mãos, espalhar e simular um espirro/tosse, esfregando uma mão na outra;

d. Após a simulação, a Akelá deve pegar o bombom, cortá-lo no meio e oferecer aos lobinhos, sugerindo que eles comam o alimento.

e. O intuito da atividade é que o glitter se espalhe em tudo que a Akelá tocou, alertando os demais que, ao espirrar ou tossir de modo incorreto e tocar em algo contaminado, as mãos são a principal fonte de contaminação.

Ramo Escoteiro, Sênior e Pioneiro:

a. A atividade consiste numa simulação de um mercado;

b. Os escotistas da seção devem entrar em contato com algum profissional de Nutrição, para que este contribua na discussão com os jovens;

c. O espaço deve ser organizado de forma para que remeta um mercado;

d. Os escotistas devem produzir uma lista com os alimentos que serão ofertados, e o valor de cada um deles para que a compra seja feita;

e. Os escotistas deverão ofertar frutas, legumes, verduras e demais alimentos nas mais variedades (podem imprimir em folhas A4 os produtos e distribuir no espaço);

f. Os escotistas deverão dividir igualmente entre os jovens uma quantia em dinheiro (fictício), para que eles comprem os produtos.

g. É estipulado um tempo para que os jovens façam suas compras;

h. Após finalizada a compra de todos os jovens, abre-se uma roda de conversa com a presença do profissional de Nutrição, com o objetivo de, a partir das compras realizadas, discutir sobre possíveis meios para alcançar uma alimentação mais saudável e equilibrada, os benefícios e malefícios dos alimentos para nossa saúde, e como esse processo contribui para garantir a segurança alimentar.

Reflexão final

Como reflexão final propomos que se questione o jovem, com as perguntas e reflexões que estão descritas abaixo:

Ramo Lobinho

- O que pode acontecer se não realizarmos a higiene correta dos alimentos antes de consumir?

- Quais os impactos da falta de higienização pessoal pode causar na hora de preparar alimentos para consumo próprio? E no preparo para outras pessoas?
- O que você aprendeu com a pandemia?

Ramo Escoteiro, Sênior e Pioneiro:

- A partir das suas compras, você possui uma alimentação capaz de te alimentar e nutrir de forma saudável e equilibrada?
- Quais os malefícios de uma alimentação pobre em nutrientes?
- Quais os impactos causados pela pandemia na sua alimentação?
- Quais os aprendizados quanto a alimentação a pandemia lhe trouxe?

Referências

Panorama de Segurança Alimentar e Nutricional. Disponível em: <<http://www.fao.org/3/a-i6977o.pdf>>. Acesso em: 07 de jan. 2021.

RIBEIRO-SILVA, Rita de Cássia et al . Implicações da pandemia COVID-19 para a segurança alimentar e nutricional no Brasil. **Ciênc. saúde coletiva**, Rio de Janeiro , v. 25, n. 9, p. 3421-3430, Sept. 2020 . Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232020000903421&lng=en&nrm=iso. Access on: 07 Jan. 2021. Epub Aug 28, 2020. <https://doi.org/10.1590/1413-81232020259.22152020>.

Thenório, Iberê. Dedo mágico de orégano (EXPERIÊNCIA de QUÍMICA), 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uOF9TXXvQM>>. Acesso em: 07 de jan. 2021.

Este material foi desenvolvido pela Equipe do Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária 2021.

Em caso de dúvidas entre em contato pelo e-mail:
mutcom@escoteiros.org.br



Objetivo

O Objetivo é apresentar o Echolink e DMR e fazer com que os Jovens e adultos tomem conhecimento dessas Ferramentas de Comunicações nas atividades de Radioescotismo.

Data

4 de setembro de 2021

- **Início:** sábado às 09hs de Brasília (PT2)
- **Encerramento:** sábado às 17hs de Brasília (PT2)

Local

Descentralizado, por distrito ou por unidade escoteira local.

Público alvo

Lobinhos e lobinhas, escoteiros e escoteiras, sêniores e guias, pioneiros e pioneiras, radioamadores e comunidade em geral.

Investimento do participante

Nenhum investimento no nível nacional, mas podendo haver conforme a organização local.

Autorizações

Atividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser feitos com Autorizações de Pais e da Diretoria da UEL. Sempre com enfoque na Proteção Infância-Juvenil.

Desenvolvimento

ATIVIDADES

REGISTRO DOS CONTATOS

Cada Estação transmitirá Indicativo + RST. Os participantes devem registrar o horário do contato, o indicativo de cada radioamador e o modo utilizado (Echolink ou DMR). Caso desejem utilizar o N1MM+ usem o Tipo/Modelo DX;

- No N1MM+; Echolink, marcam a QRG de 144000 kHz contatos em DMR a QRG 430000 kHz e usam o TG 724907.

BINGO DE INDICATIVO

No radioamadorismo o Brasil é dividido em 10 regiões e cada estado possui seus prefixos diferentes para os indicativos. Os participantes deverão buscar contato/radioescuta com os mais diversos estados. A cada contato deve assinalar no Mapa do Brasil desta atividade o indicativo de Radioamador no local correto.

- No PADLET (<https://padlet.com/radioescotismobr/ANR>), na coluna desta atividade), está disponível um mapa do Brasil, informando as diferentes regiões e os indicativos característicos de cada estado.

IMAGENS VIA SSTV

Durante a atividade, a Coordenação da Atividade estará transmitindo Imagens via SSTV – para captar as Imagens via Celular, os participantes devem baixar no Play Store o Programa Robot 36 e/ou usando no Computador o Programa RXSSTV.

- O SSTV, slow scan television, é um sistema interessante de transmissão de imagens via sinais sonoros, que podem ser então transmitidos via rádio para vários lugares do mundo.
- O áudio para captação será primeiro emitido pelo ELK na conferência JOTA-P. O áudio pode ser passado livremente pelos participantes, estimulando que todos consigam as imagens.
- Serão 3 imagens diferentes. Os horários para o início das transmissões serão:
 - a. 11hs (imagem 1);
 - b. 13hs (imagem 2);
 - c. 15hs (imagem 3).
- O áudio será transmitido mais de uma vez ao longo do dia.

GINCANA DE RADIOESCOTISMO

Há diversas especialidades, itens de progressão e itens da Insígnia de Interesse Especial de Lusofonia e Cone Sul que fazem uso do radioamadorismo. As tarefas propostas são para estimular a prática do Radioescotismo e se destina a radioamadores e não radioamadores.

- A primeira tarefa: Permitir que o jovem grave pelo menos 9 (nove) minutos de conversação. Ou seja. Utilizando o Echolink o jovem deve conversar com um radioamador e gravar a conversa. Item 3 da Especialidade de Echolink, disponível em <https://www.escoteiros.org.br/especialidades/echolink/>
- Às 10hs na sala JOTA-P e no DMR TG 724907 será transmitida a segunda tarefa. A tarefa versará sobre CW
 - a. Letra F: diga “esse é o éfe”: Di Di daá Di
 - b. Consegue entender a letra F com esse mnemônico?
“esse é o éfe”
 - c. Alguns já acham mais compreensível: Fi ti pal di (di di dah di) ..-
- Às 12hs na sala JOTA-P e no DMR TG 724907 será transmitida a terceira tarefa. A tarefa versará sobre o Código Fonético Internacional;
- Às 14hs na sala JOTA-P e no DMR TG 724907 será transmitida a quarta tarefa. A Tarefa versará sobre o Código Q;
- Às 16hs na sala JOTA-P e no DMR TG 724907 será transmitida a quinta tarefa;
- As tarefas podem ser passadas livremente pelos participantes, estimulando que todos conheçam e cumpram as tarefas;
- As tarefas podem ser executadas durante toda a atividade, os horários acima são para os lançamentos das tarefas.
- Servidor DISCORD: <https://discord.gg/2FZwJTVk>
- Haverá uma Sala/Chat de texto voltada para que os participantes tirem suas dúvidas antes e durante a atividade;
- Haverá uma sala/chat para os jovens e radioamadores possam demonstrar o cumprimento das atividades propostas e receber o emblema/carimbo
- Também serão publicados emblemas/carimbos para confirmação da realização das atividades.
 - i. Um contato/radioescuta em cada Região;
 - ii. Um contato/radioescuta de 15 Unidades Federativas do Brasil;
 - iii. Um contato/radioescuta de 22 Unidades Federativas do Brasil;
 - iv. Um contato/radioescuta de 27 Unidades Federativas do Brasil;
 - v. Recepção e Divulgação da Imagem 1 da atividade
IMAGENS VIA SSTV;
 - vi. Recepção e Divulgação da Imagem 2 da atividade
IMAGENS VIA SSTV;
 - vii. Recepção e Divulgação da Imagem 3 da atividade
IMAGENS VIA SSTV;
 - viii. Cada tarefa do Bingo de Atividades terá um emblema/carimbo.

Certificados

- As Unidades Escoteiras Locais que participarem desta atividade receberão Certificados de Participação através do PAXTU, enquanto jovens e adultos registrados receberão certificados individuais, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente;
- Certificados para radioamadores e participantes externos serão emitidas a partir de um formulário eletrônico a ser respondido após a atividade;
 - i. O link será divulgado no publicado do PADLET (<https://padlet.com/radioescotismobr/ANR>), na coluna desta atividade;
 - ii. No formulário eletrônico, serão solicitadas informações gerais do radioamador e da estação, tais como: Número de patrulheiro, se possui Insígnia de Radioescotismo, se é coordenador de rodada, etc.
 - iii. Ao final do formulário eletrônico, opcionalmente poderá ser anexado o LOG dos contatos, através do(a):
 1. N1mm+ usando o modelo DX; ou
 2. Planilha do Excel; ou
 3. Tabela no Word ou outro editor.

Importante

- Outras informações, atualizações e boletins da atividade serão publicadas em nosso PADLET (<https://padlet.com/radioescotismobr/ANR>), na coluna desta atividade. Utilize também o PADLET como um espaço para dúvidas e sugestões;
- Usar as Hashtags: **@atividadeELKDMR** **@radioescotismobr** para divulgação nas mídias sociais, sempre marcando o perfil dos Escoteiros do Brasil.



O **Dia Mundial da Limpeza (World Cleanup Day)** é a maior ação cívica do mundo! Em 2019, 20 milhões de pessoas em 180 países e territórios se uniram para o 2º Dia Mundial de Limpeza. No Brasil tivemos a participação de 300 mil voluntários em mais de 1200 cidades. Em decorrência da pandemia, o Dia Mundial da Limpeza de 2020 aconteceu com a realização de ações internas em casa, onde cuidamos do nosso quadrado para cuidar do nosso planeta.

AÇÕES E ATIVIDADES PROPOSTAS

Limpeza ambiental

Limpeza para eliminação do foco de dengue; Limpeza de resíduos (separação para reciclagem); Separação de óleo de cozinha e resíduos eletrônicos; Drive Thrus Ambientais.

Limpeza solidária

Separar o que não tem mais serventia para você e doar para alguém que precise.

Limpeza digital

Limpar seus dispositivos, e-mails e arquivos desnecessários para diminuição da emissão de CO2.

Limpeza mental

Meditação, prática de esporte, música, dança, yoga, leitura, práticas espiritualistas, dentre outros.

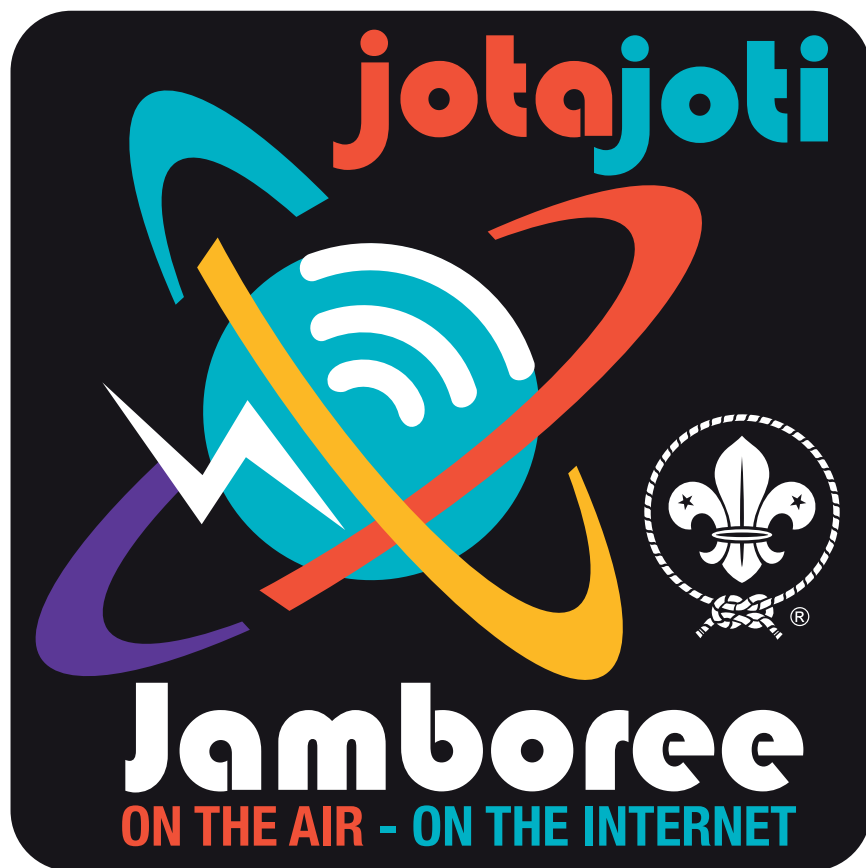
Programação de lives

- Mutirões de Limpeza
- Recolhimento e destinação
- de resíduos recicláveis.

O Instituto Limpa Brasil – Let's do it! é uma organização sem fins lucrativos, que tem a missão de sensibilizar, mobilizar, convocar, ferramentalizar e engajar a sociedade para a realização de boas práticas cidadãs sustentáveis, podendo por meio destas refletirem sobre sua responsabilidade quanto ao cuidado e a preservação do meio ambiente e de toda a vida, acreditando na ética inclusiva, solidariedade, cultura de paz, cooperativismo e colaborativismo.

Em 2010, trouxemos para o Brasil a iniciativa mundial Let's do it!, maior movimento de mobilização mundial em defesa do descarte adequado de resíduos que já atraiu mais de 20 milhões de voluntários em ações de limpeza em mais de 180 países.

Mais informações em: **<https://www.limpabrasil.org/>**



O **JOTA/JOTI** no Brasil é uma atividade composta por dois programas diferentes: Interação por rádio e a interação via internet por meio de uma gincana organizada pela Escoteiros do Brasil. Ambos os programas são montados visando a participação de jovens dos quatro ramos que estão registrados no ano corrente.

As atividades do **JOTA** (Jamboree on the Air) e do **JOTI** (Jamboree on the Internet) ocorrem simultaneamente em todo o mundo a cada ano, sempre no terceiro final de semana de outubro. O programa do JOTA/JOTI consiste tanto de atividades sugeridas em nível mundial e a gincana elaborada pela equipe nacional de coordenação da atividade.

INSCRIÇÕES

As inscrições devem ser feitas pelo escotista responsável pela equipe no Paxtu Administrativo, criando uma atividade em atividades fora da sede com o tipo JOTA/JOTI, respeitando as datas indicadas nos manuais da atividade que serão publicados.

DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES

1. O programa do JOTA além das atividades do programa da mundial que foram adaptadas, também terá três atividades que serão propostas para serem executadas utilizando seus conhecimentos de radioamadorismo. Foram definidos estes tipos de estações:

- Tipos de Estação para as atividades de rádio
- Radioamador (modelo atual) - usa o indicativo. Opcionalmente pode também usar o JID a ser emitido pelo site mundial;

- Rádio do Cidadão – usa o indicativo. Opcionalmente pode também usar o JID a ser emitido pelo site mundial;
- UEL - Usa o numeral e o nome em conjunto com o JID a ser emitido pelo site mundial; e
- Núcleo Bandeirante – Usa o nome em conjunto com o JID a ser emitido pelo site mundial;

2. O programa do JOTI consiste nas atividades da gincana que serão disponibilizadas por meio da plataforma da atividade. Todas as atividades serão pensadas de modo a incentivar o distanciamento social, fazendo com que os membros da equipe possam desenvolver as atividades estando cada um em sua casa.

3. O JOTA/JOTI Chat será feito pelo Discord durante todo o evento. O credenciamento no Discord será aberto juntamente com as inscrições. Recomendamos que os escotistas orientem os jovens a fazer o credenciamento no Discord logo após ser feita a inscrição no Paxtu administrativo.

DÚVIDAS E ESCLARECIMENTOS

A plataforma da atividade tem disponível um canal de suporte para ajudar os participantes a esclarecer dúvidas. Até a liberação da plataforma, as dúvidas devem ser encaminhadas para as redes sociais da atividade (Instagram e Facebook).

INFORMAÇÕES IMPORTANTES

A partir de agora, fique sempre ligado em nosso site institucional e também em nossas redes sociais. Todas as informações serão publicadas nestes canais.



Algumas Regiões Escoteiras no Brasil, sentindo as dificuldades para realizar um grande acampamento, resolveram propor a realização de acampamentos simultâneos em diversos pontos, valorizando a fraternidade escoteira “à distância”.

A iniciativa pioneira foi no Rio Grande do Sul e durante dois anos foram realizados os ELOs, como sigla de “Escoteiros Locais em Operação”. A partir de 1978 começaram a ser realizados os ELOs Nacionais buscando-se inicialmente concentrar numa única data, no terceiro fim-de-semana de agosto, tendo a primeira experiência nacional resultando em 47 acampamentos interdistritais, com os mais de 4 mil escoteiros e seniores usando o mesmo distintivo e a mesma programação.

Em 1979 a data foi transferida para os dias 21 a 23 de setembro e, pela primeira vez, os lobinhos puderam participar no domingo. Tendo em vista o cancelamento do Jamboree Mundial do Irã, o tema foi o “Join-Jamboree” proposto pela Organização Mundial. Foi a maior atividade escoteira realizada naquele ano na América Latina, reunindo 9.000 participantes, em 62 acampamentos Interdistritais.

Novamente em agosto, em 1980 o **3º ELO Nacional** foi realizado de forma internacional sob a denominação de “Campamentos em Cadena”. Várias Associações Escoteiras do continente participaram da atividade, que foi um grande sucesso. De 18 a 20 de setembro de 1981, tendo como tema central a cultura indígena, o **4º ELO Nacional** foi promovido em 60 locais distintos, com 15.000 participantes. Em 1982 o **5º ELO Nacional**, novamente em agosto, teve como tema “Relembrando Brownsea”, comemorando os 75 anos do Escotismo e 125 anos de B-P, com uma programação lembrando o 1º Acampamento.

Ao mesmo tempo em que se realizava o 15º Jamboree Mundial no Canadá, em Alberta, junto às montanhas rochosas, em julho de 1983 foi realizado o **6º ELO Nacional**, com a presença de mais de uma centena de Grupos Escoteiros. De 17 a 19 de agosto de 1984 realizou-se o **7º ELO Nacional**, também constituído como o 2º “Campamento em Cadena”, comemorando os 75 anos do Escotismo no continente americano. Mais de 30 mil pessoas, acampadas em mais de 200 cidades de 1º a 3 de novembro de 1985, homenagearam o “Ano Internacional de Juventude”, na **8ª edição do ELO Nacional** e num acampamento internacional, reunindo as Associações Escoteiras do Cone Sul com a da Bolívia.

Em novembro de 1986 o **9º ELO Nacional** homenageou a “Paz Mundial”, propiciando atividades comunitárias extremamente ricas, em mais de uma centena de acampamentos Interdistritais de Integração. O **10º ELO Nacional** aconteceu com a realização simultânea na Argentina, Chile, Uruguai, Paraguai e Bolívia, em 1987, constituindo-se no 3º “Campamento em Cadena”, e teve em todos os países o mesmo distintivo, com o tema homenageando os 80 anos do Acampamento de Brownsea.

Constatando-se uma dificuldade de escolha de datas em épocas de menor chuva, face ao tamanho do país, o **11º ELO Nacional**, em 1988 foi pela primeira vez realizado com duas datas alternativas com o tema “Conhecendo outras Organizações Juvenis”. Mais de 15 mil associados participaram, em 1989, do **12º ELO Nacional**, que enfatizou no seu programa a sustentabilidade, ou seja, atividades de valorização do meio ambiente.

Homenageando os 490 anos do descobrimento do Brasil, o **13º ELO Nacional**, em 1990, teve a participação de mais de 20 mil associados.

O tema “Junto à Comunidade” destacava o distintivo do **14º ELO Nacional**, em 1991, com intensas atividades comunitárias. Os ELOs passaram a ser realizados a cada dois anos, e assim o **15º ELO Nacional** foi realizado em 1993, com o tema “Uma Cadeia em Expansão” reforçando o crescimento interno dos Grupos Escoteiros com atividades envolvendo jovens não integrantes do Movimento Escoteiro. Em 1995, o **16º ELO Nacional** comemorou os 50 Anos da ONU, com o tema “50 anos pela paz”.

O **17º ELO Nacional**, em 1997, comemorou os 90 anos do Acampamento de Brownsea, e seu programa lembrou o primeiro acampamento escoteiro. Em 1999 foi realizado o **18º ELO Nacional**, abordando na programação “As Grandes Navegações Portuguesas e o Descobrimento do Brasil”.

O **19º ELO Nacional**, em outubro de 2001, foi realizada com o tema “Somos Todos Irmãos”. O **ELO Nacional de 2003 foi o 20º**, e comemorou os 25 anos de Elo Nacional, oferecendo em seu programa um pouco da história deste evento que já se tornava tradicional. Em 2005, no **21º ELO Nacional**, o programa celebrou o escritor Julio Verne, no ano do centenário de sua morte. O **22º ELO Nacional** aconteceu em 2007, e teve como tema Centenário para Todos, comemorando o Centenário do Movimento Escoteiro e do primeiro acampamento, em Brownsea. 2009 foi o ano em que os Escoteiros do Brasil adotaram o tema Escotismo é

Inclusão, e o **23º ELO Nacional** versou justamente sobre esse conteúdo. Como o ano de 2011 foi o de realização do Jamboree Mundial da Suécia, o **24º ELO Nacional** usou o mesmo tema daquele evento, que foi “Simplesmente Escotismo”, com algumas atividades baseadas no programa do Jamboree.

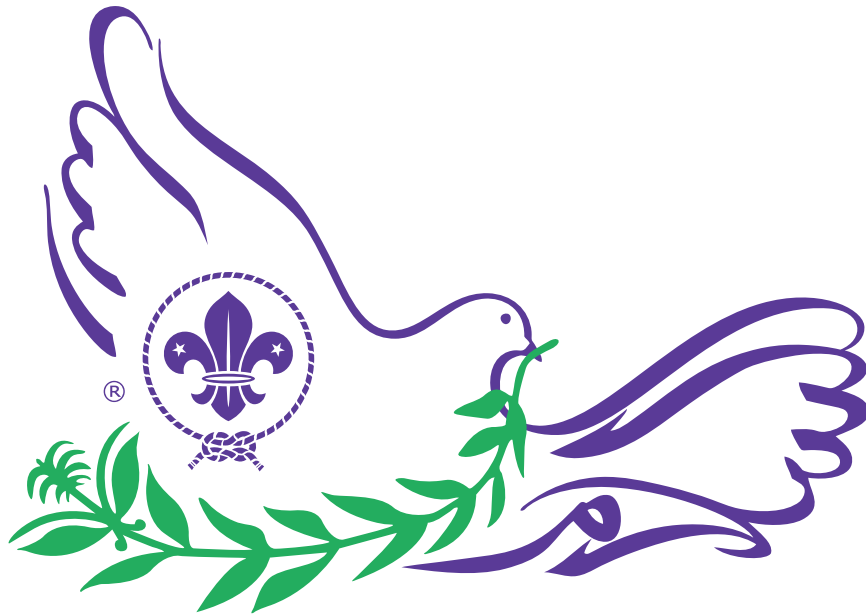
Em 2013 realizou-se o **25º ELO Nacional**, com o tema Água: O mundo que queremos, unindo os escoteiros à uma preocupação mundial. O **26º ELO Nacional** foi realizado em 2015, mesmo ano do 23º Jamboree Mundial, no Japão, e utilizou o mesmo tema do evento mundial: Espírito de União.

O **27º ELO** segue o tema anual 2017 dos Escoteiros do Brasil, com o tema Desenvolvimento Sustentável, incorporando os 17 objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU.

No ano de 2019, foi realizado o **28º ELO Nacional**, no mesmo ano em que se realizou o 24º Jamboree Mundial Escoteiro, nos Estados Unidos, sob o tema “Descobrir um Novo Mundo. Tal como em um Jamboree Mundial o ELO Nacional também é uma espécie de viagem por um universo mais amplo, onde, como o tema do Jamboree Mundial sugere, é possível conviver diferenças de culturas, aventuras inesquecíveis, novos amigos, muitas emoções, histórias incríveis e muito mais.

Para o **29º ELO Nacional**, está sendo construído uma programação repleta de atividades, que se basearão no tema anual de 2021 dos Escoteiros do Brasil – “TRANSFORMAR PARA CRESCER”, porém, como estamos passando por um período de pandemia da COVID-19, todos os cuidados devem ser tomados para a realização de atividades (principalmente acampamentos).

Pensando nisso, a programação do **29º ELO Nacional** deverá ser divulgada no início do segundo semestre, mas podendo ser reavaliado a divulgação devido ao cenário da pandemia no segundo semestre e, em último caso, o ELO Nacional ser prorrogado para o ano de 2022.



Mensageiros da Paz

O **Mensageiros da Paz** é uma iniciativa da Organização Mundial do Movimento Escoteiro cujo principal intuito é o de inspirar jovens escoteiros em todo o mundo a trabalharem por suas comunidades, impactando-as positivamente, em prol da Paz. O conceito de paz, nesse contexto, se compara a três diferentes dimensões baseadas nos princípios fundamentais do Escotismo definidos por nosso fundador Baden-Powell:

A dimensão da paz pessoal

Harmonia, justiça E equidade. Crescimento e desenvolvimento pessoal por meio do serviço ao próximo;

A dimensão de comunidade

A paz como oposição à hostilidade, à violência e ao conflito nas comunidades;

A dimensão global

O bem-estar comum, o bem-estar social e as relações com os demais e com o mundo.

Abaixo seis passos simples para entrar para a Rede Mundial dos Mensageiros da Paz!

Desenvolva seus projetos e construa conosco um mundo melhor:

1 - Identifique o problema!

Faça uma lista identificando as diferentes necessidades de sua comunidade!

2 - Escolha a melhor área para atuação!

Pense nas razões pela qual é uma necessidade importante e se é possível atuar de maneira adequada considerando a nossa realidade atual!

3 - Qual o plano?

Desenhe um plano de ação considerando as diferentes fases de seu projeto: planejamento, preparação e execução!

4 - Coloque seu plano em ação!

Implemente o projeto com o apoio de sua comunidade!

5 - O que aconteceu? O que vem a seguir?

Avalie seu projeto durante e ao final, para saber quais pontos melhorar e para ter ideias novas para futuros projetos!

6 - Compartilhe e inspire!

Compartilhe seu projeto na plataforma Scout.org para inspirar outros escoteiros a realizarem projetos como o seu! Também compartilhe o relatório do que foi feito através do Paxtu para conquistar seu distintivo Mensageiros da Paz!

Iniciativas que inspiram

Os tempos difíceis em que vivemos não possuem somente coisas más, trazem também o benefício de nos proporcionar diariamente a chance de sermos pessoas melhores. Homens e mulheres podem se transformar em verdadeiros heróis e impactar de forma positiva a vida de pessoas a sua volta, demonstrando carinho, afeto e amor de muitas formas diferentes.

Neste momento de combate ao novo Corona vírus, a solidariedade se tornou uma das principais armas contra a pandemia. Distribuição de alimentos, doação de produtos de higiene pessoal e consultas gratuitas são algumas das ações solidárias que se espalham pelo país.

Quantas vezes dissemos que, juntos, podemos fazer a diferença?

Essa frase não é apenas retórica, ela reflete o momento que estamos vivendo enquanto sociedade. Mais do que nunca, é muito importante todos seguirmos na mesma direção, a da solidariedade coletiva, para que possamos atravessar essa crise da melhor forma possível. E juntos!

Mãos que contribuem

É uma iniciativa de arrecadação de doativos para serem doados a Instituições que precisam. O projeto teve início em junho de 2017 e em todos os anos são desenvolvidas iniciativas baseadas nos objetivos do projeto e conforme levantamento de necessidades da comunidade. (<https://www.scout.org/node/354836>)

Proteção

É uma iniciativa de confecção e distribuição de máscaras de tecido e álcool gel para pessoas em situação de rua e vulnerabilidade social. (<https://www.scout.org/node/575097>)

Visando a saúde

Tem objetivo principal a arrecadação de recursos financeiros para compra de insumos, confecção e distribuição de viseiras (máscaras do tipo face shield) para profissionais da área de saúde. (<https://www.scout.org/node/578243>)

Biscoitinho do bem

Tem como objetivo principal a arrecadação de recursos humanos e financeiros para confecção e distribuição de biscoitos aos profissionais da área de saúde que trabalham na linha de frente no combate ao Covid-19.

Distribuindo acalanto

Tem como objetivo, levar aos profissionais da área de saúde um alento, pelos serviços prestados a comunidade em tempos de pandemia do Covid-19, através de cartas, desenhos e orações.

(<https://www.scout.org/node/576652>)

“... se não tiver amor...” – Amor não é somente um sentimento, são atitudes

Tem como objetivo a mudança de hábitos perante a sociedade através do serviço comunitário, ajudando os profissionais da área de saúde na aquisição de máscaras de proteção.

(<https://www.scout.org/es/node/565994>)

Você também pode criar suas próprias ações e compartilhar conosco essa experiência: mensagemsdapaz@escoteiros.org.br



He
For
She

Eles
por
Elas

O Movimento Escoteiro, desde a sua fundação, em 1907, e durante seu desenvolvimento através dos anos, não foi sempre um espaço com oportunidades iguais na perspectiva de gênero. Em 1910 as mulheres e meninas começaram a demonstrar interesse em serem escoteiras, então nesta época foi criado o Movimento Bandeirante, que era exclusivo para meninas, ao passo, que o escotismo era exclusivo para meninos. Na década de 1970 iniciou-se, a nível mundial, o debate sobre a coeducação mista, isto é, ambos os movimentos, escoteiro e bandeirante, serem abertos tanto para mulheres como homens.










Então no período de 1979 a 1985 os Escoteiros do Brasil implantaram o projeto de coeducação no escotismo brasileiro, com o objetivo de abertura para as mulheres dentro do Movimento Escoteiro, e para os homens no Movimento Bandeirante. Gradualmente os grupos escoteiros passaram a ter seções mistas, entendendo a importância dessa coeducação para crescimento e desenvolvimento dos jovens. E desde então, cerca de 40 anos após o início desse processo, que gerou - e ainda gera - diversas dificuldades no que diz respeito à igualdade de gênero no ambiente escoteiro, podemos atualmente contar com um grande avanço das mulheres no Movimento Escoteiro nos últimos 10 anos, ao compasso do crescimento dos associados dos Escoteiros do Brasil.

Em 2008 as mulheres eram 33% dos associados, já hoje representam 40% da instituição. Devido os avanços dessa temática, com a transcendência da igualdade de gênero e o empoderamento feminino dentro do Movimento Escoteiro, esta diferenciação tende a diminuir de forma mais célere.

Neste contexto, a **Insígnia ElesPorElas - HeForShe**, desenvolvida pela Equipe Nacional de Diversidades e em parceria com a ONU Mulheres Brasil, tem como proposta principal fomentar a discussão e conscientização a respeito desse tema. Para colaborarmos na construção de um mundo melhor, acreditamos que o assunto da igualdade de gênero e empoderamento feminino, transversalmente com todas as áreas das diversidades, deve ser mais frequente entre os associados e as associadas, com a promoção de espaços de conversa, capacitação, rodas de debate, aplicação de dinâmicas, dentre várias outras atividades possíveis.

O objetivo dessa insígnia, portanto, é esse: oportunizar discussões saudáveis sobre igualdade de gênero, sobre a importância do movimento ElesPorElas - HeForShe e sobre a tomada de atitudes e ações necessárias para diminuir cada vez mais (acabar com) as desigualdades existentes.

Para conquistar a insígnia, cada jovem deverá cumprir as etapas propostas para a sua faixa etária, como descrito a seguir.

	ETAPA 1	ETAPA 2	ETAPA 3
Ramo Lobinho			
Ramo Escoteiro			
Ramo Sênior			
Ramo Pioneiro			

A conquista da insígnia tem caráter individual; portanto, cada jovem deverá ter um formulário individual preenchido, que deverá ser encaminhado pelo ou pela escotista responsável para validação pela Equipe Nacional de Diversidades.

Etapa I: Saber por que agir

O principal objetivo dessa etapa é que o ou a jovem entenda que existem desigualdades de gênero na sociedade brasileira e as formas como elas se manifestam. A partir dessa conscientização inicial, estará apto ou apta a entender por que as desigualdades são prejudiciais e, portanto, a importância de nos engajarmos para diminuí-las e eliminá-las.

Pré-requisito para cumprir a etapa: o ou a jovem deve participar de, pelo menos, 2 (duas) dinâmicas que abordam o assunto da igualdade de gênero, mostrando-se ativo na discussão (quando houver) e mantendo uma atitude de respeito.

Dentre as sugestões de dinâmicas para o cumprimento dessa etapa, estão as atividades propostas no Kit de Ação ElesPorElas - HeForShe www.escoteiros.org.br/wp-content/uploads/2019/04/kit_de_acao_HeForShe.pdf e as fichas de atividade elaboradas e disponibilizadas pela Equipe Nacional de Diversidades. As atividades poderão ser aplicadas por qualquer pessoa (adulto, jovem ou profissional de fora do Movimento Escoteiro) que esteja apta para tal. Em caso de dúvida e/ou necessidade, entrar em contato com a equipe através do e-mail: diversidades@escoteiros.org.br

Etapa II: Fazer o compromisso

Uma vez consciente dos benefícios promovidos pela igualdade de gênero, é necessário comprometer-se com essa discussão e com o movimento ElesPorElas - HeForShe.

Pré-requisito para cumprir a etapa: o ou a jovem deve demonstrar que está engajada com a campanha ao assinar o compromisso ElesPorElas - HeForShe.

Escoteiras e escoteiros podem se comprometer on-line e gratuitamente pelo link <https://www.heforshe.org/pt-br/commit/scouts>. O compromisso também pode ser feito preenchendo a Folha de Comprometimento (disponível no Kit de Ação ElesPorElas - HeForShe) e enviando-a ao ElesPorElas - HeForShe através do e-mail HeForShe@unwomen.org

Etapa III: Planejar seu próximo passo

Depois de conscientizar-se e de engajar-se na caminhada pela igualdade de gênero, o ou a jovem deve tomar atitudes para mobilizar pessoas e divulgar a campanha ElesPorElas - HeForShe, agindo em sua Unidade Escoteira Local e/ou em sua comunidade.

Pré-requisito para cumprir a etapa:

- organizar e executar pelo menos um Plano de Ação a respeito da igualdade de gênero, publicando na internet um pequeno relato da
- ação com as hashtags #ElesPorElas e #HeForShe.

No Kit de Ação ElesPorElas - HeForShe damos algumas sugestões de Plano de Ação, dentre elas a organização de uma campanha de conscientização, de um workshop ou de um vídeo defendendo a igualdade de gênero. Lembre-se que a ação deverá ter como principal objetivo a divulgação dos benefícios da igualdade de gênero e do movimento ElesPorElas - HeForShe.

Após concluir as etapas necessárias de acordo com os requisitos para cada ramo, o ou a escotista responsável por cada jovem deverá enviar o Formulário de Conclusão da Insígnia DENTRO DO PAXTU (conforme as orientações da página 15 em diante, do Documento Base). E em caso de dúvidas, enviar e-mail para diversidades@escoteiros.org.br.

Todas as iniciativas devem ser incluídas no PAXTU em atividades fora de sede com o tipo: Insígnia HeForShe, após aprovado no sistema os responsáveis poderão efetuar a compra das insígnias, bem como efetuar o download do certificado. Acesso o documento-base para mais detalhes: https://www.escoteiros.org.br/wp-content/uploads/2020/08/Documento_insi%CC%81gnia_elesporelas-2.0-V4.pdf



O programa **Escoteiros do Mundo** desafia jovens de 15 a 21 anos incompletos a pensarem em como solucionar questões globais agindo em sua comunidade. O reconhecimento se dá aos jovens que idealizam e realizam seus projetos de trabalho voluntário.

Nos tempos atuais, precisamos ficar em casa para diminuir as chances de contágio de COVID19, mas ainda assim diversas pessoas e instituições continuam precisando de auxílio. Por estarmos acostumados a ajudar estando fisicamente presente não pensamos na possibilidade de fazer projetos virtuais, mas saiba que eles são possíveis sim e que você pode começar o seu hoje mesmo.

COMO FAZER UM PROJETO ONLINE

- 1 - Leia o documento sobre o programa Escoteiros do Mundo para entender cada etapa e os requisitos que seu projeto precisa ter. (escoteiros.org.br)
- 2 - Identifique as necessidades da sua comunidade. Você pode mandar mensagem para vizinhos ou mesmo perguntar no grupo de facebook do seu bairro.
- 3 - Identificados os problemas, pense em como solucionar sem sair de casa ou saindo de casa o menos possível para isso. Você pode convidar mais pessoas para colaborarem com sua ideia.
- 4 - Converse com sua tropa ou clã e comece o planejamento. Envie um e-mail para a equipe nacional (escoteirosdomundo@escoteiros.org.br) para contar a sua ideia.

5 - Coloque sua ideia em ação.

6 - Escreva um relatório contando sobre como foi seu projeto, quais foram suas dificuldades e aprendizados. Quando finalizar peça para o escotista responsável enviar via paxtu.

7 - Comemore, você concluiu seu projeto e ajudou a deixar o mundo melhor.

Um exemplo para te inspirar e incentivar a realizar um projeto Escoteiros do Mundo virtual:

Comunidade alerta

O objetivo do projeto foi a elaboração de website que facilitasse o acesso às informações de saúde das suas cidades. O site conta com informações de quais médicos e especialistas atendem em quais postos de saúde, vacinas disponíveis, campanhas de vacinação, endereço e contato de cada unidade.

<https://comunidadealerta.org/>

Esse projeto desenvolvido por: Gabriel Laureth Philippi - sênior – SC /
Victoria de Paula Paschoal - guia – RJ

Projetos não escoteiros que estão acontecendo para te inspirar

Menino de 11 anos vende pavê para comprar cestas básicas e doar aos moradores da Cidade de Deus.

- <https://riodeboasnoticias.com.br/inspiracao/crianca-de-11-anos-faz-e-vende-paves-para-ajudar-vitimas-da-covid-19/>

Menina de 11 anos cria uma campanha de arrecadação de alimentos e cestas básicas.

- <https://oglobo.globo.com/rio/virus-do-bem-desenhado-por-menina-de-11-anos-vira-acao-ja-arrecadou-quase-mil-cestas-1-24445523>

COLABORARAM NA CONSTRUÇÃO DESTE MATERIAL

Adriana Ferranni W. Rodrigues (WWF – Hora do Planeta)
Alecsander Souza Freitas (JOTA-JOTI)
Amanda Broholka Martins (MUTCOM)
Ana Bonatto (Educação escoteira)
Ana Cristina (JOTA-JOTI)
Ana Fonseca (JOTA-JOTI)
Anderson Vicente dos Santos Ferrão (MUTCOM)
Antonio Cosso (JOTA-JOTI)
Bárbara Lopes Neves Vieira (MUTCOM)
Caio Angarten (JOTA-JOTI)
Carlos Almada (Grande Jogo Aéreo)
Carlos José da Silva (ELO Nacional)
Celso Menezes (Diretor de Métodos Educativos – DEN)
Charlon Silles de Souza Gomes (Atividades em Echolink e DMR)
Claudio Chicon Pereira da Silva (CQWS – HF)
Danilo Dantas (Grande Jogo Naval)
Edgard Gouveia Júnior (Jornada X)
Edilainne Muniz (Limpa Brasil – Dia Mundial da Limpeza)
Emerson de Paiva Beraldo (Grande Jogo Aéreo)
Felipe Lian Carvalhal Maroti (MUTCOM)
Fernando Azevedo Varoto (ELO Nacional)
Fernando Brasil (JOTA-JOTI)

Filipe Bassetto (Scouts Field Day)
Freddy Antonio Pinto (Atividades em Echolink e DMR)
Gabryella Cristhine Ferreira da Silva (Grande Jogo Aéreo)
Giovanna Ackel (JOTA-JOTI)
Giovanna Beigrovicz da Silva (MUTCOM)
Gustavo Vinicius Horta Silva (MUTCOM)
Ignácio Vilomar Castañon de Mattos (JOTA-JOTI)
Isabel Cristina Rodrigues dos Santos (MUTCOM)
Jair Max Furtunato Maia (Educação escoteira)
Jorge Augusto Siqueira Pinto (MUTCOM)
Jorge Nunes (Grande Jogo Naval)
Larissa Lemes Avari Lauterjung (Grande Jogo Aéreo)
Laura Cristina Cunha da Silva (MUTCOM)
Lorena Silva da Costa (Educação escoteira)
Luciana Inuzuka (Março Roxo)
Luis Gustavo Ferreira (JOTA-JOTI)



Luis Henrique Guimarães (Assis. de Des. Institucional – Esc. Nacional)

Marcelo Margraf de Oliveira (Gerente de Atividades Especiais)

Marco Antonio Bortoli (Grande Jogo Naval)

Marcos Clayton Fernandes Pessoas (JOTA-JOTI)

Marcus Vinicius Ribeiro Lima (ELO Nacional)

Mariana Maria de Souza (MUTCOM)

Marina D. Bortoli (Grande Jogo Naval)

Maurício Baeta (MUTECO)

Mayra Guidorizzi (Março Roxo)

Melina Guimarães (Grande Jogo Naval)

Miguel Rocha Neto (EducAÇÃO escoteira)

Radames Paulo do Rosário Xavier (Atividades em Echolink e DMR)

Rafael de Freitas (JOTA-JOTI)

Rafael Zibetti (JOTA-JOTI)

Raphael Luis Klimavicius (Designer – Escritório Nacional)

Rebeca Pizzi (Insígnia HeForShe – Eles por Elas)

Roberto Basso (JOTA-JOTI)

Ronie Elvis Rodrigues Silva (EducAÇÃO Escoteira)

Rudner Lauterjung Queiroz (Grande Jogo Aéreo)

Samir Tanios Hamzo (CQWS – HF)

Thales Ruan Piovezan (MUTCOM)

Thamara Resende (Jornada X)

Virgilio Cesar Garcia Leandro (CQWS – HF)

Wanderlam Nazareno Pastana Pereira (MUTCOM)

Dúvidas e sugestões enviar e-mail para:

atividades@escoteiros.org.br





Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor