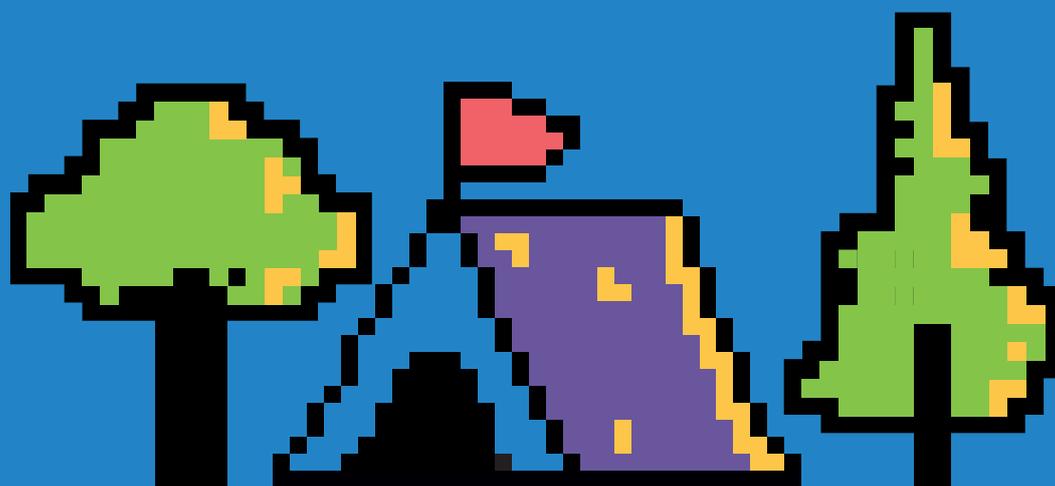


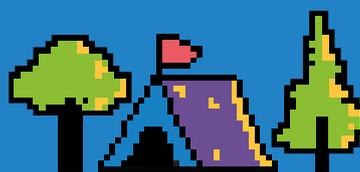


Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor



8^o JAMBOREE nacional escoteiro ONLINE

FICHAS DE
ATIVIDADES



INTRODUÇÃO

Mais de sete mil jovens de todo o país invadiram a internet durante o 8º Jamboree Nacional Escoteiro, realizado entre os dias 11 e 13 de setembro de 2020. Em meio a tantos desafios impostos pelo distanciamento social, as plataformas digitais possibilitaram que jovens dos Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro vivenciassem experiências educativas, realizassem atividades de integração, diálogo entre os povos, fizessem novas amizades e desenvolvessem ações para construção de um mundo melhor.

Os Escoteiros do Brasil disponibilizam agora algumas das Fichas de Atividades propostas nesse evento tão marcante para a história de nossa instituição, de modo que todas as Unidades Escoteiras Locais do país possam aplicá-las, total ou parcialmente, no momento que julgarem adequado. As atividades aqui propostas seguem o mesmo formato utilizado durante o evento e podem ser adaptadas conforme se julgue necessário.

Tal como ocorreu na 8º Jamboree Nacional, esperamos que tanto jovens quanto adultos desfrutem de mais essa oportunidade. Por fim, compartilhar as produções nas redes sociais, claro, continua sendo muito bem-vindo!

Aproveitamos para agradecer a todos os voluntários e profissionais que colaboraram na concepção, organização e execução das atividades. Em cada plataforma e em cada tarefa, o fruto de tanto empenho foi proporcionar esse belo evento aos nossos jovens.

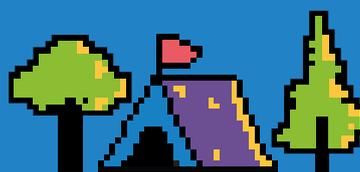
Sempre Alerta para Servir!

Rafael Rocha de Macedo

Diretor Presidente

Celso Thadeu Carneiro de Menezes

Diretor de Métodos Educativos



MÓDULO BUSHCRAFT URBANO / URBANCRAFT

APRESENTAÇÃO

Bushcraft pode ser traduzido literalmente como “artes do mato”. É um conceito que abrange todas as competências que possibilitam uma vivência integrada na natureza, sustentada na utilização dos seus recursos. Engloba todo um conjunto de técnicas e capacidades que foram úteis à sobrevivência da espécie humana durante a sua história evolutiva.

Hoje em dia estamos cada vez mais afastados da natureza. Apesar disso algumas novas técnicas se tornam úteis para nossa sobrevivência na cidade. Aqui, apresentamos a ideia de Urbancraft: as técnicas de sobrevivência que podem ser úteis em nossa vida urbana.

Estamos vivendo em um momento de crise global. Em meio às incertezas, do que você, jovem, precisa para sobreviver? Se tivesse que sair de sua casa em busca de um abrigo seguro, o que levaria com você? Quais habilidades garantiriam a sua sobrevivência? Você saberia como e do que se alimentar? É esse tipo de desafio que você enfrentará no módulo Urbancraft.

SOBREVIVÊNCIA URBANA

Narrativa: A tragédia aconteceu, mas vocês sobreviveram a um apocalipse. Como vocês estão sempre alerta, haviam se preparado para o pior e seu búnquer estava pronto e equipado.

Vocês já estão há mais de uma semana abrigados dentro de seu búnquer, mas agora todo alimento e água que possuem estão se esgotando. Não tem jeito, é hora de sair e procurar alimento, bebida, outro lugar seguro e possíveis sobreviventes.

Nesta jornada terão que tomar muito cuidado, pois nem todos podem ser realmente humanos, nem toda comida pode ser consumida e água potável é rara de ser encontrada. Vocês devem tomar algumas medidas de sobrevivência, se unirem e seguirem firme para que todos cheguem com vida em um local seguro.

“BUNQUER (ou BUNKER): Um búnquer é uma estrutura ou reduto fortificado, parcialmente ou



totalmente construído embaixo da terra, feito para resistir a projéteis de guerra. Alguns tipos de bunkers podem ser considerados sinônimos de casamata.

ATIVIDADE - MAPEANDO AS REDONDEZAS

Narrativa: Vocês não vão querer sair sem saber com o que pode contar em suas redondezas, não é mesmo? Será que vocês conhecem bem sua vizinhança? Isso é fundamental para quem quer está preparado para a sobrevivência urbana.

Materiais: Computador

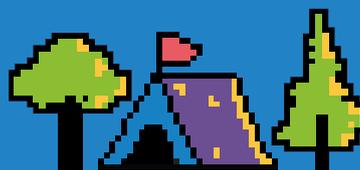
Momento 1: Sua patrulha deverá preparar, utilizando um aplicativo como o Google Maps, um mapa que inclua: a casa de todos os integrantes da patrulha, os serviços de segurança mais acessíveis para todos na patrulha - bombeiros, polícia, defesa civil, etc, bem como número de contato das associações de mobilização de grandes grupos (associação de moradores, escolas, igrejas, fábricas, etc...), locais de escape em caso de grande alagamento ou tsunami - procure pontos elevados e sinalize-os no mapa locais vulneráveis em casos de terremotos - sinalize no mapa - e os pontos onde melhor poderão se proteger, rotas de acesso de fuga da cidade - em caso de invasão marciana, apocalipse zumbi, queda de meteoros.

Momento 2: Os mapas das patrulhas deverão ser enviados para os escotistas. A patrulha que apresentar o melhor mapa receberá um destaque.

ATIVIDADE - JANELA INDISCRETA

Narrativa: Vocês já estão prontos para sair. Os mapas estão prontos, mas estão certo do que está ao seu redor? Por vezes seus olhos podem enganá-los, mas se prestarem atenção os sons podem revelar muitas coisas. Então é hora de treinar os ouvidos e prestar muita atenção. Só tomem cuidado para não serem observados. Da janela você pode ver... mas também podem ser vistos.

Momento observação: No primeiro momento, os jovens terão que ouvir os sons que estão ao redor no ambiente por 2 minutos e, se conseguirem, identificar os diferentes ruídos existentes. Eles devem ir para a janela para ouvir os sons da rua.



Momento percebendo as diferenças: No segundo momento, eles terão que fechar os olhos por 2 minutos e identificar os sons, percebendo que com os olhos vendados fica mais fácil de distinguir os diferentes sons. Se estiverem em uma área urbana será mais comum ouvir sons de cidade como carros e pessoas. Se estiverem em locais mais afastados deverão ouvir mais sons de natureza. Na sequência, devem refletir sobre os sons que ouviram, se perceberam essa diferença ou se ela não foi percebida. A ideia é que os membros da patrulha conversem sobre suas impressões.

Momento registrando: No terceiro momento eles terão que fotografar a origem dos sons que estão ouvindo, ou desenhar se não tiverem como fotografar. Para os sêniores e guias eles devem no terceiro momento tentar reproduzir verbalmente os sons que eles ouviram.

Momento entendendo: Para uma reflexão final, o escotista responsável deve conversar com os jovens sobre o que eles identificaram de diferente em cada ambiente que vivem. Existe poluição sonora em ambientes de campo ou quadras residenciais por exemplo? Existem sons de animais em uma região de muitos prédios e centros urbanos? Como certos sons podem afetar o bem estar das pessoas? Como outros sons podem ser benéficos para saúde?

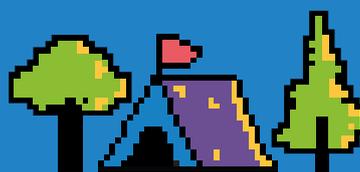
ATIVIDADE - MESTRES DA IMPROVISACÃO

Narrativa: uma das habilidades mais úteis quando falamos de sobrevivência urbana ou "selvagem" é sabermos reutilizar alguns materiais de maneira criativa. Você precisa preparar suas coisas para uma evasão rápida de casa. Monte a sua mochila e coloque o material que julga necessário. Depois fotografe a mochila cheia e todo o material solto no modelo abaixo. Depois de pronto a patrulha escolherá o melhor Kit Sobrevivência.

Materiais: calça jeans, barbante.

Momento 1: os jovens analisam a proposta de modelo. Cada um, individualmente, constrói a sua mochila utilizando uma calça jeans e montam seu próprio kit de sobrevivência..

Momento 2: os jovens preparam outros itens



Bússola caseira com uma agulha

<https://www.youtube.com/watch?v=1ltwpRKaKg0&t=18s>

Biscoito da sobrevivência

<https://www.youtube.com/watch?v=TtHCuhC7LI8&t=18s>

A única água que encontraram no caminho não é potável e terão que fazer um filtro caseiro para poder consumi-la

https://www.youtube.com/watch?v=Zhp_BxQbTYI

Cola quente de emergência

<https://www.youtube.com/watch?v=RdhICnSr-Pk&t=21s>

Corda de garrafa pet

<https://www.instructables.com/id/Portable-Device-to-Turn-Plastic-Bottles-Into-Rope>

Ecobag de camisetas

https://www.youtube.com/watch?v=_3hziRYTDVk

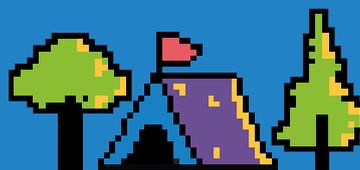
Momento 3: cada patrulha deverá eleger o melhor kit e, na tropa, também será escolhido o melhor.

Link de referência: <https://www.instagram.com/p/CCqNTQBBHnR/>

ATIVIDADE - ATADOS

Narrativa: Em um cenário apocalíptico, é importante sabermos utilizar bem os materiais que tivermos à disposição para nossa sobrevivência. Para nos garantir, é importante conhecer bem nossos bons e velhos nós e amarras.

Materiais: palitos de sorvete ou churrasco, linhas para amarrar, fita adesiva.



Momento 1: Torneio de nós

Os membros da patrulha fazem, junto com o escotista responsável, um breve torneio de nós. Todos conhecem previamente os nós a serem feitos e os que terminarem mais rápido vencem a corrida.

Momento 2: a arte da ilusão

Cada patrulha escolherá um projeto de ilusão de óptica 3D para construir. Cada jovem construirá seu próprio modelo e apresentará para os demais colegas da patrulha. Pode-se pensar também em fazer um “concurso” dentro da própria patrulha, em que eles escolherão qual foi o melhor ilusionista, ou seja, quem construiu a ilusão mais “real”.

Links para referência

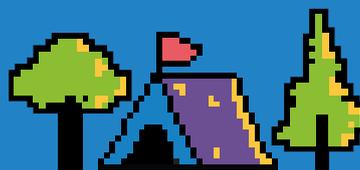
<https://www.youtube.com/watch?v=ZwkCMWrHvyE>

<https://www.youtube.com/watch?v=BX-Z6CJpXpM>

<https://www.youtube.com/watch?v=iF0OKGMfxA0>

Parabéns, vocês conseguiram chegar com vida ao refúgio do urbancraft, todos que aqui estão cumpriram os mesmos desafios e enfrentaram os mesmos obstáculos que vocês, mas cada um com sua dificuldade pessoal.

Trabalhando em equipe tudo fica mais fácil de ser resolvido e as dificuldades mais fáceis de serem enfrentadas, vocês são sobreviventes dessa pandemia que estamos vivendo e juntos vamos sair bem dessa. Usem todas as técnicas que aprenderam hoje e conseguirão ser sobreviventes da vida.



MÓDULO POKESTOP – CHECK IN DO BEM-ESTAR

Objetivo: Ter um espaço para cuidarmos da saúde mental dos jovens e adultos, proporcionando uma zona segura, onde os mesmos possam procurar auxílio, desabafar, se cuidar, pensar, relaxar, entre outros, durante todo o evento. Sabendo que cada jovem é uma história e um projeto, em momentos oportunos (quando não estiverem acontecendo as atividades previstas no programa), poderão usufruir de rodas de conversas, atividades, suporte psicológico e momentos de confraternização, que buscam trazer uma leveza ao jovem e sugestões de como fazer seu melhor possível, explorando novos territórios, enfrentando desafios, e remando sua própria canoa, sempre de forma segura e saudável.

Fundo de cena: Já pensou em entrar dentro do seu jogo favorito? Aqui isso é possível! Estaremos todos dentro de Pokémon GO. Nosso módulo será uma Pokestop. Um lugar marcado no mapa, em que o seu personagem pode encontrar itens que irão ajudar na evolução pessoal e na do seu Pokémon.

INSÍGNIA DO TREINADOR

Proposta: Já pensou em ser um treinador pokémon igual o Ash e sua turma? Aqui isso é possível! Cada pokémon é ilustrado por um problema cotidiano que devemos enfrentar e para que ele seja capturado o treinador (jovem) precisa de certos “apetrechos” (atividades). Após a realização das atividades, o treinador com mais domínio, e consciência social e psicológica consegue capturar o pokémon que passará a obedecê-lo. Depois que capturarem 3 pokémons se tornarão um Treinador Pokémon! E Professor, como eu conquisto a insígnia? Capturando 3 pokémons, ou seja, participando de 3 bases!

CHIKORITA

Já parou para pensar sobre o que colocamos em nossos pratos? Como aquele alimento interfere no seu dia a dia? Se junte ao projeto 1000 hortas, e vamos falar sobre alimentos e como eles podem ser divertidos, saudáveis, variados e gostosos!

- Apresentação do Guia Alimentar para a População Brasileira
- Reflexão sobre alimentação saudável



PAUSA PARA HIDRATAÇÃO!!

Sabiam que uma má alimentação e hidratação podem causar problemas para saúde?
Tirem 5 minutos e façam um suquinho refrescante!

- Desafio 1000 hortas - postar suco com e enviar receita nas suas redes sociais.

OBS: Convidar um profissional da área para conversar com os jovens.

MACHOKE

Levanta da cadeira, e bora se movimentar! Que tal se juntar a essa equipe mega animada, e extravasar um pouquinho?

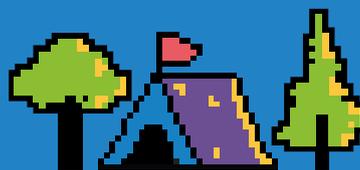
- Fit dance
- Exercício Funcional/Pilates

OBS: Convidar um profissional da área para orientar com os jovens com os exercícios.

SNORLAX EM "O SONO E SEUS BENEFÍCIOS"

Quem ai está tendo dificuldades para dormir, ou insônia e até mesmo sonhos super estranhos durante a pandemia? Então, bora falar da higiene do sono e sua importância para a aprendizagem e imunidade.

OBS: Convidar profissionais da área para conversar com os jovens.



MEW EM "ORGANIZANDO SEUS POKÉMONS"

Está difícil se organizar na quarentena, né? Aulas online, provas online, mais livros para ler, tanta coisa pra fazer... Vamos juntos dar tchau a tudo isso, conversar e pensar em maneiras de como se organizar.

- Mente sã, corpo sã, vida sã.
- Propostas de planners com as logos do evento.

OBS: Convidar profissionais da área para conversar com os jovens.

MEWTWO EM "ABUSO TECNOLÓGICO, O QUE ESTAMOS JOGANDO NA REDE?"

E se juntos falarmos sobre: o que estamos jogando na rede, como estamos jogando, qual nossa responsabilidade e como isso afeta as pessoas. Vem pra cá e participe desse brainstorm super divertido!

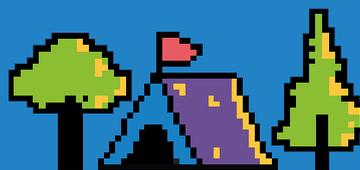
OBS: Convidar profissionais da área para conversar com os jovens.

ELEKID EM "BENEFÍCIOS DA TECNOLOGIA."

"Não vai sair da frente do computador hoje, não?!", "Se continuar assim não vai aprender nada!", "Não sai do celular o dia todo! Vai estudar!" E se eu te contasse que é possível estar imerso nesse mundo tecnológico e de quebra aprender ferramentas e modos de usar essas tecnologias a nosso favor?

- Faça o teste e poste pra gente quem você é neste jamboree!

OBS: Convidar profissionais da área para conversar com os jovens.



JIGGLYPUFF EM "QUEM VOCÊ SALVARIA?"

Vocês já pensaram quem salvariam no fim do mundo? ou ainda numa tempestade? É difícil escolher uma pessoa só, né? Vamos tentar?

OBS: Convidar profissionais da área para conversar com os jovens.

CUBCHOO EM "VAMOS FALAR DE EMOÇÕES?"

Com o apoio de uma especialista vamos desmistificar os sentimentos e normalizá-los. Afinal, todo mundo é humano e sente. Chansey e Enfermeira Joy em "Quem eu era antes da pandemia, quem eu sou durante a pandemia e quem eu quero ser pós pandemia?"

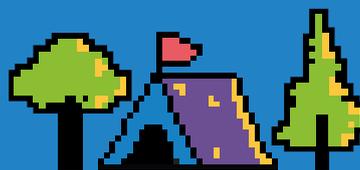
- Quais são os nossos sonhos?
- O que você quer ser?
- O que quer conquistar?
- O que te impede de ser essa pessoa?
- Qual seu sonho?
- Carta para si mesmo - papel de carta fornecido pela comunicação

OBS: Convidar profissionais da área para conversar com os jovens.

HYPNO JORNADA DO TREINADOR

Todo mundo tem um herói dentro de si. Que herói é você? Vamos descobrir e compartilhar seus maiores poderes com toda a galera do Instagram!

- Você se deixa ser hipnotizado?
- Qual é/foi a sua missão?
- Quem é/foi o seu mentor?
- Qual é/foi/será seu maior desafio?
- Qual é o seu maior poder?



- Qual é/foi/será sua recompensa?

- Como fortalecer seus pokémons?
- Como pedir ajuda?
- Quais são seus sonhos e como conquistá-los?
- Como se tornar um treinador melhor na sua vida?
- Como as pessoas podem contribuir para seus objetivos/ sonhos se realizarem?

OBS: Convidar profissionais da área para conversar com os jovens.

MR. MIME EM HORA DA MÍMICA! QUE TAL UM JOGO RÁPIDO DE MÍMICA?

Junte sua equipe, e vem para esse super jogo!

Reconhecer as emoções

Um jogo de mímica? Trabalhando diferentes expressões?

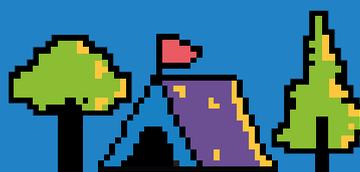
TOGEPI EM: JOGO DO CONTENTE

Todos temos dias bons e ruins. Que tal ajudar um irmão escoteiro a ver o lado positivo da vida?

Meditação - Estudos dizem que meditar ajuda na concentração, diminui a ansiedade e auxilia no sono. Depois de um dia de tantas aventuras, que tal tirar 30 minutinhos?

Proposta: Já ouviram falar da história da Pollyana? Uma menina de onze anos que após a morte de seu pai, muda de cidade e vai morar com uma tia rica e severa que ela nunca tinha visto antes. No seu novo lar, passa a ensinar às pessoas o "jogo do contente", algo que havia aprendido com o seu pai para suportar momentos difíceis. O jogo consiste em procurar extrair algo de bom e positivo em tudo, até mesmo nas coisas mais desagradáveis.

"Uma vez eu tinha pedido bonecas e ganhei muletas. Mas fiquei feliz porque não precisava delas"



Sabendo que o movimento é feito de jovem para jovem pensamos em trazer para vocês e de forma online o “Jogo do Contente”. E se de alguma modo, os jovens de forma anônima (ou não/ o que for mais confortável) pudessem trazer questões e outros jovens respondessem, visando assim o apoio e ajuda mútua?

- Acione o seu Togepi interior, em seu modo fada, e venha jogar com a gente!

OBS: Convidar profissionais da área para orientar a conversa com os jovens, e deixar o ambiente seguro e saudável.

MÓDULO ALDEIA MUNDO MELHOR

ANAGRAMAS

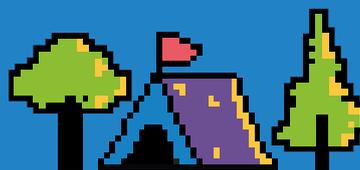
Objetivos de desenvolvimento espiritual

- Ajudar jovens desenvolverem seus sistemas de valores.
- Encorajar a troca de ideias dentro de um grupo e a expressão de sentimentos pessoais.

Material: folhas de papel A4 e caneta hidrocor.

Desenvolvimento da atividade: Peça a 10 jovens que segurem cada um uma letra, formado a palavra “tolerância” (uma letra por folha). Os outros jovens devem tentar formar palavras relacionadas a “tolerância” usando essas mesmas letras.

Comentários: Se o grupo for grande, escolha várias palavras (por exemplo: pluralismo, diferença, violência, família, honestidade, etc). Aqui há algumas palavras que podem ser formadas com as letras de “tolerância”: raça, traço, lento, ranço, etc. A grafia não importa muito. O importante é que cada pessoa possa dar suas ideias e as explicar aos outros se desejar.



Variação: O escotista anota todas as diferentes ideias de palavras numa grande folha de papel. Quando o grupo acabar de encontrar palavras, todos se juntam ao redor do escotista. Cada pessoa então pode fazer perguntas sobre o significado das palavras e sua conexão com tolerância. Pode ser uma oportunidade de dar uma definição do conceito ou de encontrar exemplos concretos de atitudes tolerantes ou intolerantes. Essa atividade pode ser uma maneira indireta de fazer um grupo perceber que não são sempre tolerantes uns com os outros. Para tornar essa atividade mais dinâmica, o escotista pode esconder as letras num perímetro especificado e pedir aos jovens que as encontrem (por exemplo, usando bússola e orientações!).

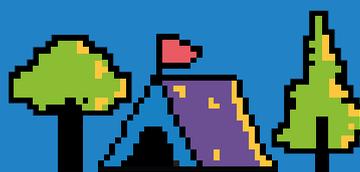
ABRINDO A SUA MENTE

Objetivos de desenvolvimento espiritual:

- Perceber que nossa maneira de pensar não é necessariamente aberta em todas as situações.
- Conscientizar-se de que comunicação efetiva com os outros às vezes requer ir além do escopo das nossas próprias referências.

Material: papel e caneta.

Desenvolvimento da atividade: Peça aos jovens para desenhar 9 pontos em uma folha de papel, ou na areia, na terra, etc. Os pontos devem estar organizados em um quadrado, 3 pontos de largura por 3 pontos de altura. O escotista então desafia os jovens a conectarem os 9 pontos somente com 4 linhas retas, sem tirar a caneta do papel. Uma vez que os jovens tentarem várias vezes sem sucesso, dê a eles a seguinte dica: "Para o sucesso, vocês precisam abrir a mente para novas ideias, sair dos limites inconscientemente impostos pela sua mente... por que não sair da caixa?" Uma vez que a solução for encontrada, é essencial tirar conclusões com o grupo (e é aqui que está o interessante da atividade).



Comentários: Antes de compartilhar com o grupo, é preferível esperar até que todos que realmente queiram encontrar a solução sozinhos consigam fazê-lo (para dar a todos a satisfação de ter resolvido o desafio). Essa atividade divertida pode ser usada, por exemplo, quando você encontrar uma falta de empatia ou abertura no grupo. Ela ilustra uma maneira de operar que todos tendemos a adotar: nos apresentar com limites, e não conseguir pensar além deles. É geralmente bem difícil explorar espontaneamente novas situações com uma mente aberta. Todos tendemos a ver a realidade pela nossa própria perspectiva, que nem sempre permite uma abordagem de mente aberta. Adotar uma maneira diferente de pensar para chegar mais perto dos outros requer consciência e um processo de aprendizado.

DIVERSIDADES - RAMO ESCOTEIRO

Título: Como a igualdade de gênero está presente no nosso cotidiano?

Objetivo: Inserir a reflexão sobre a igualdade de gênero e seus desafios em aspectos cotidianos da vida dos jovens, promovendo uma percepção analítica e mudança comportamental.

Materiais:

Dispositivos com acesso à Internet e reprodução de vídeo.

Contas em rede sociais (individuais dos membros ou coletiva da patrulha)

Vídeo ONU Mulheres. Empoderamento das Mulheres:

https://www.youtube.com/watch?v=6RSc_XYezig

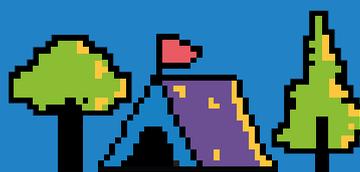
Vídeo Plan International Brasil. O Desafio da Igualdade:

<https://www.youtube.com/watch?v=04u0UHEq2f4>

Link de adesão ao compromisso HeForShe:

<https://www.heforshe.org/pt-br/commit/scouts>

Duração média: 20 min



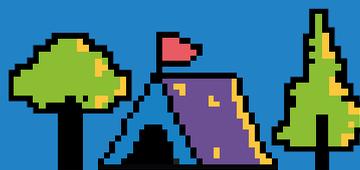
Passo-a-passo para escotista: Essa atividade poderá servir para que os jovens expressem suas reflexões e análises sobre a igualdade de gênero em conteúdos que consomem, bem como em seu dia a dia. Apresentar o tema, objetivos e funcionamento da atividade. A patrulha deverá acessar e assistir ambos os vídeos da ONU Mulheres e Plan International Brasil. Cada jovem deverá pesquisar e escolher um personagem, seja do cinema, dos desenhos ou dos games que tenha na sua atuação e representação elementos fundamentais à igualdade de gênero. A patrulha deverá postar em suas redes sociais imagens coletadas desses personagens e mensagens que tratem de igualdade de gênero. Lembrar aos jovens de que as postagens devem estar visíveis ao público. Realizadas as etapas anteriores, os jovens poderão aderir ao compromisso HeforShe: <https://www.heforshe.org/pt-br/commit/scouts>

TEXTO A SER APRESENTADO/LIDO PARA OS JOVENS:

“Coisa de menina” e “coisas de menino”. Provavelmente, você já deve ter ouvido falar nisso muitas vezes. O que seriam coisas de menina? Usar roupas cor de rosa, brincar de boneca, aprender a arrumar a casa, sentar de perna fechada... E as coisas de menino? Jogar futebol, brincar na rua, andar sem camisa... E a lista de atividades, direitos e deveres diferentes vai aumentando conforme a gente vai crescendo. Menina tem que se arrumar, ficar bonita e não sair por aí namorando todo mundo. Meninos podem namorar mais à vontade e muitos começam a trabalhar fora mais cedo. A gente pode ver as diferenças entre a forma como criamos meninas e meninos olhando nossas próprias vidas ou a de nossas irmãs ou irmãos, amigas, amigos... Mas você já se perguntou como aprendemos que uma menina ou um menino deve se comportar? E já se perguntou por que aprendemos isso e quais as possíveis consequências desse aprendizado? E qual é a tarefa de vocês nessa atividade? Vocês deverão pesquisar e escolher um personagem, seja do cinema, dos desenhos ou dos games que tenha na sua atuação e representação elementos fundamentais à igualdade de gênero. Façam uma montagem e nos envie o link da postagem.

Fonte

http://desafiodaigualdade.org.br/DOWNLOADS/PLAN_DesafioDaIgualdade_CADERNO-ATIVIDADES.pdf



DIVERSIDADES - RAMO SÊNIOR

Título: HeForShe: Como seria o escotismo com Igualdade de Gênero?

Objetivo: Refletir sobre as desigualdades de gênero dentro do Movimento Escoteiro, estimulando a mudança comportamental.

Materiais

Dispositivos com acesso à Internet e reprodução de vídeo.

Contas em rede sociais (individuais dos membros ou coletiva da patrulha).

Vídeo ONU Mulheres. Empoderamento das Mulheres:

https://www.youtube.com/watch?v=6RSc_XYezig

Vídeo Plan International Brasil. O Desafio da Igualdade:

<https://www.youtube.com/watch?v=04u0UHEq2f4>

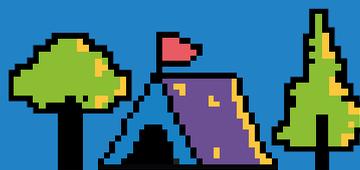
Link de adesão ao compromisso HeForShe:

<https://www.heforshe.org/pt-br/commit/scouts>

Duração média: 20 min

Vídeos: 4-5 min (total)

Passo-a-passo para escotista: Esta atividade poderá servir para que os jovens possam trazer situações que ocorrem dentro dos grupos e que demonstram a desigualdade. Apresentar o tema, objetivos e funcionamento da atividade. A patrulha deverá acessar e assistir ambos os vídeos da ONU Mulheres e Plan International Brasil. Os jovens deverão produzir um vídeo de como deveriam ser as questões de igualdade de gênero e postar em suas redes sociais. Lembrar aos jovens de que as postagens devem estar visíveis ao público. Os links deverão ser enviados à equipe do Jamboree coordenadora da atividade. Realizadas as etapas anteriores, os jovens poderão aderir ao compromisso HeforShe: <https://www.heforshe.org/pt-br/commit/scouts>



TEXTO A SER APRESENTADO/LIDO PARA OS JOVENS:

Como seria o escotismo com Igualdade de Gênero? Que tal desenvolver um vídeo de no máximo 5 minutos demonstrando como seria o escotismo com igualdade de gênero. Usem a criatividade! Explore a temática! Nos envie o link da postagem.

Texto sugestivo para iniciar a reflexão:

Parte do discurso da Emma Watson, embaixadora da Boa Vontade da ONU Mulheres, durante lançamento da campanha HeforShe: "Comecei a questionar os preconceitos de gênero há muito tempo. Aos 8 anos, eu fui confundida e classificada como "mandona" porque eu queria dirigir os teatrinhos que preparávamos para os nossos pais, porém os meninos com a mesma atitude não eram considerados "mandões". Aos 14 anos, passei a ser sensualizada por alguns membros da imprensa. Aos 15 anos, minhas amigas começaram a parar de praticar seus esportes preferidos para que não criassem músculos. Aos 18 anos, meus amigos eram incapazes de expressar seus sentimentos."

Fonte

[http://www.onumulheres.org.br/noticias/discurso-de-emma-watson-embaixadora-da-boa-vontade -da-onu-mulheres-no-lancamento-da-campanha-heforshe/](http://www.onumulheres.org.br/noticias/discurso-de-emma-watson-embaixadora-da-boa-vontade-da-onu-mulheres-no-lancamento-da-campanha-heforshe/)

MEIO AMBIENTE + PROTEÇÃO ANIMAL MUNDIAL

Duração: 20 minutos

Local: Em casa

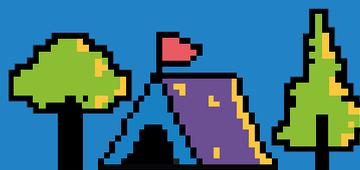
Participantes: Patrulha

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Social e Caráter.

Material: celular e acesso à internet

Antes de Começar

Tenha os aplicativos TikTok e Instagram no seu celular



Questionamentos

- Quais as diferenças entre espécies domésticas e silvestres? O que caracteriza um animal como doméstico?
- Quais são os animais mais traficados no Brasil? E no seu estado? E na sua região?
- Quais as principais finalidades para as quais os animais silvestres são traficados?
- Existe alguma ligação entre o passarinho vendido em uma loja e o tráfico de pássaros?
- Um animal silvestre pode ter suas necessidades básicas atendidas em um ambiente que não seja o natural (gaiola, residência, etc)?
- Qual a importância de manter animais silvestres em seu habitat natural?
- Por que devemos manter os animais silvestres na natureza?
- As redes sociais podem influenciar na compra de um animal silvestre? Como?
- Hoje, quais as suas principais ferramentas para combater o tráfico de animais silvestres?

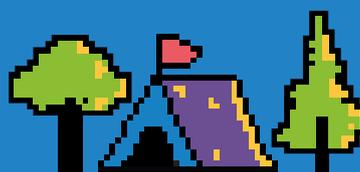
Descrição da Atividade

Para responder aos questionamentos acima, a patrulha deverá acessar o relatório "Crueldade à Venda" da Proteção Animal Mundial, a página da Campanha Silvestre Não é PET e Campanha contra o Comércio Global de Animais Silvestres para procurar dados sobre o tráfico de animais silvestres. Além disso, será necessário que pesquisem na internet sobre a situação atual do tráfico de animais em sua região ou estado - qual espécie sofre mais com a ameaça, por exemplo. Com os dados em mãos, a patrulha deverá criar um (ou mais) vídeo(s) no aplicativo TikTok, compartilhando as informações encontradas, fazendo da rede social uma ferramenta de mobilização e conscientização pública acerca dos problemas enfrentados pela fauna silvestre.

- https://www.worldanimalprotection.org.br/sites/default/files/media/br_files/documents_br/wap-relatorio-crueldade-a-venda-062019.pdf
- <https://www.worldanimalprotection.org.br/silvestre-nao-e-pet>
- <https://www.worldanimalprotection.org.br/g20>

Considerações

IMPORTANTE: Serão melhor classificadas aquelas patrulhas que conseguirem divulgar as informações (corretas) de forma mais criativa e inusitada.



DICA: use o efeito Tela Verde do TikTok para mostrar imagens de fundo e apresentar as informações. A patrulha poderá usar todos os recursos que julgar necessários - senso de humor, músicas de fundo, efeitos especiais, não tem limites para a criatividade.

REGRAS: o(s) vídeo(s) deverá(ão) ser feito(s) exclusivamente com o app TikTok. Apenas um membro da patrulha pode representar todo o grupo aparecendo no vídeo, mas quanto mais vídeos forem produzidos, mais chances de ganharem. É fundamental que o(s) vídeo(s) seja(m) compartilhado(s) também no Instagram (feed ou stories), marcando o perfil da @protecaoanimalmundial, bem como todos os integrantes da patrulha (caso não tenha perfil para marcar, incluir o nome como participante) -o perfil de quem divulgar o vídeo deve ser público.

No caso de publicação no feed, usar as #: #EscoteirosDoBrasil #WAP #Protecaoanimalmundial #AnimaisSilvestres #TráficoDeAnimais #silvestrenaoépet

A FUGA

Objetivo: Sensibilizar os jogadores sobre as dificuldades, o esforço físico e os desafios enfrentados por pessoas deslocadas à força e refugiados.

Áreas desenvolvidas: Intelectual e física.

Público-alvo: Ramo Escoteiro e Ramo Sênior

Materiais:

- Acesso ao Google Maps;
- Celular ou relógio com aplicativo de contagem de passos ou saltos;
- (StepsApp, Stepz, Pedômetro, Podômetro, Contador de Passos)

Duração média: 20 minutos

Passo-a-passo para o escotista:

1. Contextualize que a atividade é sobre Refúgio. Utilize o texto como referência, os dados e curiosidades abaixo para contextualizar. O Refúgio é caracterizado quando uma pessoa precisa sair do seu país por



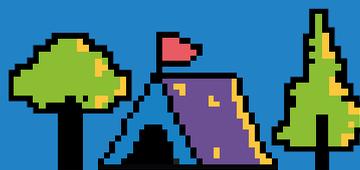
- Peça para que todos os presentes tenham abertos o Google Maps e o aplicativo contador de passos.
- Peça para cada patrulha escolher quatro entre as seguintes cidades, de países diferentes, de forma aleatória, mas você pode dar a dica de preferir países que façam fronteira:

BOA VISTA - RR BRASIL
PACARAIMA- RR BRASIL
CRUZEIRO DO SUL - AC BRASIL
TIRIÓS - AC BRASIL
ICABARÚ VENEZUELA
LOS CARIBES VENEZUELA
SANTA ELENA DE UAIRÉN VENEZUELA
ALALAPADU SURINAME
PUCALPA PERÚ
BUCARAMANGA COLÔMBIA
QUETZALTENANGO GUATEMALA
TEGUCIGALPA HONDURAS
MAJAHUAL MÉXICO
BELIZE BELIZE

- Após isso, peça para que os jovens abram o Google Maps e criem uma ROTA A PÉ entre duas cidades, eles devem escolher entre as 4 pré-selecionadas anteriormente.

5. CADA HORA EQUIVALE A UM PASSO OU PULO. Peça para que os jovens dividam entre a patrulha a quantidade de passos que eles deverão dar dentro de casa. Ou seja, se duas cidades tem X horas de distância à pé, a patrulha deve se unir para que juntos alcancem o número X.

- Após andarem todos os passos, os jovens deverão enviar uma captura de tela (print) do Google Maps com a rota entre as cidades e também as capturas de tela dos aplicativos com a quantidade de passos de cada jovem. A soma dos passos deve ao menos se igualar à quantidade de horas a pé entre as duas cidades.



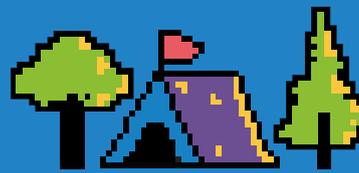
7. Fechar a atividade perguntando se foi cansativo. Peça para que os participantes agora tentem imaginar as horas caminhando de verdade como seria muito mais difícil, com alimentação e água limitados, carregando peso, às vezes no meio de rodovias com carros em alta velocidade, com sol forte, chuva, vento e frio. Peça para que os jovens reflitam sobre como os refugiados e pessoas deslocadas à força sofrem na esperança de terem uma vida mais segura. E então para que comentem como eles imaginam que deva ser passar por isso. Finalize a atividade com pensamentos positivos e de suporte à dignidade das pessoas, que todos merecem segurança independente de tudo.

Texto a ser apresentado/lido para os jovens

Pro Mundo Melhor tem que ter disposição. Pro mundo melhor tem que ter habilidade. Pois esse mundo, ele não é mole não. Venho te apresentar 14 cidades. Para esta atividade nós vamos falar sobre o Refúgio. As pessoas são consideradas refugiadas quando elas sofrem ameaça, perseguição ou alguma violência no seu país de origem e elas não podem voltar pra casa, porque isso representa perigo para as suas vidas. Ou seja, refugiados não têm escolha senão fugir. Muitas vezes eles fazem isso a pé, percorrendo distâncias enormes. Tem que ter disposição, tem que ter habilidade! Vocês deverão escolher 4 cidades da lista, pode ser de países que façam fronteira. Depois, vão ter que procurar no Google Maps uma ROTA A PÉ entre duas cidades. Feito isso, observem o número de horas que leva para ir a pé de uma cidade à outra. Para cada hora, você deverá dar um passo. Pode ser uma caminhada dentro de casa. Calma, pode distribuir a quantidade de passos entre os patrulheiros. Trabalho em equipe! Use um aplicativo para contar os passos em tempo real. Depois a patrulha deverá entregar print da rota com o número de horas aparecendo e o print do aplicativo de cada patrulheiro. A soma dos passos total deve pelo menos se igualar ao número de horas.

Dados interessantes, para curiosidade e ambientação:

- Pelo menos 70 milhões de pessoas hoje tiveram que fugir do seu país de origem. Isso é próximo de 1% da população mundial;
- Pelo menos metade dessas pessoas, ou seja, 35 milhões de pessoas são crianças e jovens;
- O Brasil recebeu nos últimos anos mais de 130 mil migrantes e refugiados;
- Os Escoteiros do Brasil tem uma Equipe Nacional de Migração e Refúgio, para oferecer soluções para que jovens migrantes e refugiados façam parte do Movimento Escoteiro;



- As pessoas podem passar anos migrando de um país ao outro até que algum país as aceite;
- Os jovens refugiados tem a sua vida escolar interrompida até que o país os aceite receber e reconheça os documentos da sua antiga escola (quando os documentos são trazidos junto);
- Está na Lei Brasileira que não se deve discriminar migrantes e refugiados, e o Brasil tem o dever de acolher essas pessoas;
- Migrantes e Refugiados podem ser pessoas de todos os tipos. Existem refugiados de todas as profissões e classes sociais. Todas as pessoas podem precisar fugir um dia.

HERÓIS DO MUNDO MELHOR

Ramo: Escoteiro

Local: Online

Duração: 20 minutos

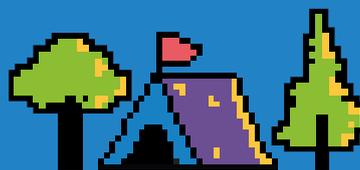
Materiais: papel sulfite, lápis. Opcional: canetinhas, lápis de cor

Objetivos: Estimular a percepção dos jovens para os problemas de suas comunidades e fazer com que usem a criatividade para solução de problemas

Desenv

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL





Parte 1: Os jovens devem escolher um dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável e devem pensar em algum problema social envolvido relacionado a esse tema em sua cidade ou estado.

Parte 2: Os jovens devem criar um personagem ou um super-herói cujos poderes, conhecimentos e habilidades devam contribuir para a solução do problema levantado na etapa anterior. Eles devem criar:

- Um desenho do personagem;
- O nome do personagem;
- Uma lista com pelo menos 2 poderes, habilidades ou conhecimentos que esse personagem possua;
- Uma breve história do personagem (1 ou 2 parágrafos);
- Como esse personagem combate o problema levantado na etapa anterior (1 parágrafo);
- Como os jovens do movimento escoteiro podem se inspirar neste personagem para promover mudanças positivas em suas comunidades (1 parágrafo).

Parte 3: O desenho e os textos devem ser postados nas redes sociais.

HERÓIS DO MUNDO MELHOR

Ramo: Sênior

Local: Online

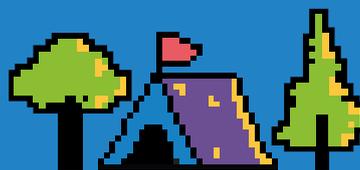
Duração: 20 minutos

Materiais: papel sulfite, lápis. Opcional: canetinhas, lápis de cor.

Objetivos: Estimular a percepção dos jovens para os problemas de suas comunidades e fazer com que usem a criatividade para solução de problemas.

Desenvolvimento: O desenvolvimento será dado em 4 partes

Parte 1: Os jovens devem escolher um dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável e pensar em algum problema social relacionado que acontece em sua cidade ou estado.



 **OBJETIVOS** DE DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL

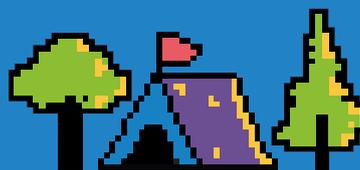


Parte 2: Os jovens devem pesquisar uma notícia ou reportagem recente sobre algum acontecimento ou estatística que esteja relacionado com o Objetivo do Desenvolvimento Sustentável selecionado.

Parte 3: Os jovens devem criar um personagem ou um super-herói cujos poderes, conhecimentos e habilidades devam contribuir para a solução do problema levantado na etapa anterior. Eles devem criar:

- Um desenho do personagem;
- O nome do personagem;
- Uma lista com pelo menos 2 poderes, habilidades ou conhecimentos que esse personagem possua;
- Uma breve história do personagem (1 ou 2 parágrafos);
- Como esse personagem combate o problema levantado na etapa anterior (1 parágrafo);
- Uma história (2 ou 3 parágrafos) onde o personagem esteve presente no acontecimento selecionado da reportagem e como ele usou seus poderes e os elementos contidos na Promessa e Lei Escoteira para ajudar a solucionar o problema e inspirar outros jovens do movimento escoteiro a promover mudanças positivas em suas comunidades.

Parte 4: O desenho e os textos devem ser postados nas redes sociais.



ATIVIDADE INCLUSÃO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA

Atividade: Os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) e os principais desafios.

Objetivos

- Os escoteiros podem conhecer quais são os Objetivos Globais para o acolhimento e inclusão da Pessoa com Deficiência (PcD)
- A atividade ajuda os jovens a entenderem a importância e os desafios para inclusão da PcD.
- Foco da atividade é sensibilizar e orientar quanto as dificuldades encontradas pela PcD no mundo, através de dinâmica envolvendo palavras chaves.

Facilitadores: 1 facilitador aplicando a atividade por patrulha ou tropa.

Participantes: - Escoteiro e Sênior

Duração: Aproximadamente 20 minutos

Materiais:

- Painel/Slide-Show/Vídeo com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável.
- Formulários e/ou Quizes para coleta das contribuições durante a mediação

Questionamentos

- Quais são os maiores problemas enfrentados pelas pessoas em nossa comunidade/país/no mundo?
- Você já realizou algum projeto relacionado aos ODS?
- Como você pode inspirar outras pessoas a aceitar e incluir PcD's no ME?

Instruções

Parte 1 - Os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável.

Facilitador faz a seguinte pergunta aos jovens: "Na sua visão, quais são as principais barreiras que impendem a Inclusão plena da PcD na sociedade em que vivemos?"

Empatrulhas, os jovens tentam identificar alguns dos maiores problemas enfrentados pela comunidade, pelo país ou pelo mundo. O facilitador toma algumas sugestões do grupo e pode escrever em um quadro



Facilitador mostra aos jovens os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), apontando ou pedindo que eles apontem quais objetivos se relacionam com os problemas que eles identificaram.

Para encerrar a parte 1, o facilitador solicita a cada jovem que escreva uma frase refletindo suas opiniões sobre os ODS, o que eles significam para eles, sobre como eles podem ajudar com os ODS.

Parte 2 - A Inclusão na Prática

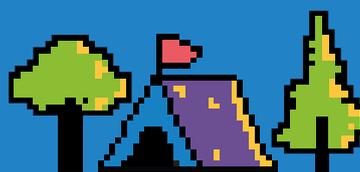
Preparação: Facilitador pede aos jovens que agora compartilhem qualquer projeto em que tenham participado, seja conectado a alguma ODS ou não, pedindo que alguns deles compartilhem suas experiências.

Facilitador compartilha com os jovens um link de caça palavras que contém palavras chaves que remetem aos principais obstáculos da inclusão e os diferentes tipos de deficiência, onde os participantes devem correlacioná-las.

P.S.: Essas etapas não são fixas, portanto podem variar. O facilitador deve buscar ter mais discussões com os participantes, em vez de apenas alimentá-los com informações. A colaboração é um dos principais objetivos desta atividade. Eles devem trabalhar em equipe.

Se eles não os organizaram na sequência correta, o facilitador os incentiva e os lembra de que esta é uma ótima oportunidade para aprender, discutindo cada tipo de deficiência e suas dificuldades.

Para encerrar a parte 2, o facilitador solicita para que cada jovem/patrolha, considerando os problemas apresentados na primeira parte, identifique possíveis soluções e quais ações eles podem realizar para auxiliar a implementar aquelas soluções (Formulário ou Quiz).



ATIVIDADE MENSAGEIROS DA PAZ

Atividade: Os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) e o Ciclo de Projeto

Objetivos

- Os escoteiros podem conhecer quais são os ODS e refletir por que são importantes;
- A atividade ajuda os jovens a entenderem o ciclo do projeto e relacionar suas fases a projetos específicos dos quais participaram;
- Foco da atividade em aprimorar seus conhecimentos sobre as fases de um projeto, refletir sobre a necessidade de tomar a iniciativa (liderança) e buscar o trabalho em equipe (mobilização de recursos humanos). Além disso, isso contribui para uma melhor compreensão do gerenciamento de tempo e recursos (planejamento e orçamento).

Facilitadores: 1 facilitador aplicando a atividade por patrulha ou tropa.

Participantes: - Escoteiro e Sênior

Duração: Aproximadamente 20 minutos

Materiais

- Painel/Slide-Show/Vídeo com os Objetivos Globais
- Painel/Slide-Show/Kim com as fases de projeto
- Formulários e/ou Quizes para coleta das contribuições durante a mediação

Questionamentos

- Quais são os maiores problemas enfrentados pelas pessoas em nossa comunidade/país/no mundo?
- Você já realizou algum projeto relacionado aos ODS?
- Qual foi seu último projeto?
- Você incluiria mais alguma coisa?
- Como você pode inspirar outras pessoas após a conclusão do seu projeto?

Instruções

Parte 1 - Os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS)



Empatruilhas, os jovens tentam identificar alguns dos maiores problemas enfrentados pela comunidade, pelo país ou pelo mundo. Facilitador toma algumas sugestões do grupo e pode escrever em um quadro virtual ou pedir que os jovens insiram suas contribuições no quadro virtual.

Facilitador mostra aos jovens os ODS, apontando ou pedindo que eles apontem quais objetivos se relacionam com os problemas que eles identificaram.

Para encerrar a parte 1, facilitador solicita a cada jovem que escreva uma frase refletindo suas opiniões sobre os ODS, o que eles significam para eles, sobre como eles podem ajudar com os ODS.

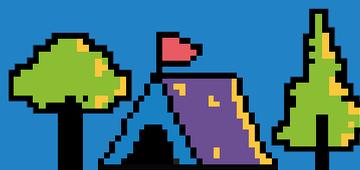
Parte 2 - O Ciclo de Projeto

Preparação: Facilitador pede aos jovens que agora compartilhem qualquer projeto de serviço comunitário em que tenham participado, seja conectado a algum ODS ou não, pedindo que alguns deles compartilhem suas experiências.

O facilitador compartilha com os jovens os cartões, fora de ordem, com as diferentes fases do ciclo do projeto (via slide-show ou como uma espécie de jogo do Kim). O facilitador pergunta se eles são capazes de organizá-los na ordem e dá a eles algum tempo para explorar e discutir (Formulário ou Quiz). P.S.: Essas etapas não são fixas, portanto podem variar. O facilitador deve buscar ter mais discussões com os participantes, em vez de apenas alimentá-los com informações. A colaboração é um dos principais objetivos desta atividade. Eles devem trabalhar em equipe.

Se eles não os organizaram na sequência correta, o facilitador os incentiva e os lembra de que esta é uma ótima oportunidade para aprender, discutindo cada etapa e o que talvez precise vir antes ou depois.

Para encerrar a parte 2, o facilitador solicita a cada jovem/patrolha, considerando os problemas apresentados na primeira parte, identifique possíveis soluções e quais ações eles podem realizar para auxiliar a implementar aquelas soluções (Formulário ou Quiz).



CRÉDITOS

Módulo Bushcraft

Altamiro Vilhena, Igor Oliveira, Mariana de March.

Módulo Pokestop - Check In do bem-estar

Rebeca Pissi, Marianna Reali, Camila Santos.

Módulo Aldeia Mundo Melhor

William Bonalume, Wildson Caldeira, Nathalia Lourenço.

Coordenação Geral do Programa

Roberto Basso, Juliana Cochenski, Vitor Augusto.