

Ramo Pioneiro

Transporte de feridos

Informações

Duração: 60 minutos

Local: área aberta

Participantes: clã de pioneiros

Área de desenvolvimento

Físico, intelectual, afetivo e caráter

Materiais

3 toras de madeira com cerca de 20cm de diâmetro- 1, 20 metros até 1,5 metros; 1,5 metros de cordas/ sisal, bambus e outros materiais diversos (materiais que possam ajudar ou “atrapalhar” os pioneiros), material de primeiros socorros: ataduras, talas, colete cervical (se tiver), etc.

Descrição da atividade

Ambientação: Assim como Caio Vianna, a ambientação deste jogo será um acidente de trem. O clã pioneiro estava em uma viagem para uma atividade regional do ramo e no meio do caminho o trem que estava viajando descarrilou. A cabine em que os pioneiros estavam não sofreu muitos danos e todos saíram ilesos do acidente, entretanto, o clã, ao se deparar com os feridos se disponibilizou a ajudar no transporte dos que mais precisavam, até o local de socorro.

A atividade: os pioneiros deverão transportar do ponto A para o ponto B uma pessoa que não consegue andar e precisa de cuidados o mais rápido possível (o mestre deve orientar o “ferido” a reclamar, gritar, fingir dor, etc). No ponto A os pioneiros deverão construir algum equipamento ou meio para transportar o ferido, contudo, deverão seguir as seguintes regras:

Em hipótese nenhuma os pioneiros que estão socorrendo poderão carregar os feridos; os feridos não poderão pisar no chão e nem ir andando do ponto A para o ponto B; os socorristas não podem tocar nos feridos e nem os carregar (explicar que não poderão usar maca).

Quando chegarem ao ponto B, deverão aplicar os primeiros socorros de acordo com o que o ferido está relatando.

Observação: a proposta é que os pioneiros que estão socorrendo entrem em acordo mútuo sobre o que poderão construir e conseguirem transportar o ferido até o ponto B (uma esteira rolante, por exemplo). Após conseguirem construir, transportar e aplicar os primeiros socorros, o mestre deverá realizar uma roda de conversa para a avaliação da atividade e da participação do clã individualmente e como equipe. Proposta de perguntas para a roda:

- 1- Como foi o processo de organização de trabalho dentro da equipe?
- 2- o que foi necessário para o planejamento?
- 3- O que deu certo ou o que deu errado dentro do plano de ação?
- 4- Como eles lidaram com as dificuldades com os colegas e como você lidou com as dificuldades com os feridos?
- 5- No final da atividade deu tudo como planejado? Se não, como se sentiram com isso? O que mudariam

Competências

- 4 - Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas;
- 5 - Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo;
- 7 - Reconhecer suas capacidades e procurar superar as suas limitações, aceitando-se com autocrítica e mantendo uma boa imagem de si mesmo;
- 10 - Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição.

Elaborada por

Ana Paula Gonçalves Gontijo de Oliveira
Rosana Rodrigues Rocha Schmidt

Ramo Pioneiro

Acampamento “Meu projeto em mim”

Informações

Duração: 2 dias

Local: local apropriado para acampamento

Participantes: clã de pioneiros

Área de desenvolvimento

Intelectual, afetivo e caráter

Materiais

Etapa 1: Teste de Eneagrama impresso (anexo), canetas e lápis, folhas em branco

Etapa 2: Uma cartolina por jovem, revistas variadas, uma tesoura por jovem, canetas ou lápis de cor variados suficiente para todos, cola. Plano individual (anexo), um para cada participante

Descrição da atividade

Ambientação: A frase dita por Caio Vianna “O escoteiro caminha com as próprias pernas”, logo após o acidente ferroviário que acometeu não apenas sua tropa, mas também outras pessoas que estavam no trem ficou para a história e é até hoje lembrada por todos os escoteiros.

Ajudar o próximo com toda certeza é o que mais aprendemos com essa história, mas é de extrema importância reconhecer o que vem por de trás: o reconhecimento de características pessoais e comportamentais que podem contribuir para a elaboração e revisão do projeto de vida e onde se quer chegar para ações de curto prazo ou mesmo o autodesenvolvimento com propósitos e sonhos.

Saber por onde ir, quais suas principais características, sejam elas físicas, intelectuais e/ou emocionais é o melhor caminho para que o jovem consiga enxergar e elaborar o seu Plano de desenvolvimento Pessoal e convertê-lo em seu projeto de vida.

A atividade: esta proposta é dividida em 4 momentos de um acampamento:

1. Autorreconhecimento: neste momento o mestre deverá aplicar o teste de Eneagrama (Anexo) e a partir daí cada pioneiro conseguirá reconhecer quais são suas características pessoais. Neste momento é de extrema importância que o mestre explique o que é um teste Eneagrama e como ele será usado (ver anexo)

2. Após todos já terem feito o teste e reconhecido suas características pessoais, o mestre deverá conduzir em conjunto com os pioneiros, uma roda de conversa para que todos apresentem e discutam os seus resultados. Neste momento o mestre deverá seguir a seguinte ordem:

- a) Como eles se sentiram ao ler cada uma das afirmações? Quais os sentimentos despertados ao longo da leitura, análise e preenchimento das afirmações?
- b) Você se surpreendeu com o resultado ou já enxergava tais características?
- c) Quais características você gostaria de melhorar ou demonstrar mais ao mundo externo?
- d) Quais foram os seus resultados? Fez sentido para você? Qual foi o impacto disto para você e para o momento que você se encontra na sua vida?

*Observação: neste momento o mestre deverá conduzir esta roda com o objetivo mostrar aos jovens que não somos um resultado apenas e que este teste demonstra principais características, mas isso não quer dizer que somos apenas aquilo e que não possamos melhorar.

3.1- Criação de um painel do futuro: levando em consideração que muitas das vezes os jovens têm dificuldades em colocar no papel as metas e ações do seu plano de desenvolvimento pessoal ou projeto de vida, nesta etapa sugerimos a criação de um painel do futuro, ou um painel das emoções. Este painel consiste na análise, pesquisa e colagem de imagens que o jovem quer para o futuro. Por exemplo, o jovem pode colocar imagem de praia (caso queira conhecer o mar), foto de uma beca ou alguém se graduando, um carro, uma academia ou um prato saudável de comida, etc. Neste momento o mestre deverá entregar ao jovem revistas, uma cartolina, canetas ou lápis de cor, uma tesoura e uma cola. Qualquer imagem colada ou palavra deve fazer sentido com o que o jovem almeja e quer para o seu futuro.

3.2- Plano de desenvolvimento pessoal: com o painel pronto (que pode ser logo em seguida à roda ou outro momento separado pelo mestre), cada pioneiro escreverá metas e ações (anexo 2) para chegar nas ideias, sonhos e propostas que colocaram no painel. Tais ações e metas poderão ser incluídas no seu Projeto de Vida ou ser o pontapé para aqueles que ainda não o escreveram.

4. Esquete: Este último passo será o momento de aplicação e observância do que foi discutido nos momentos anteriores. O mestre dividirá o clã em equipes para que pensem e executem uma esquete de até 3 minutos inspirada nos resultados do Eneagrama e como estas características se envolvem no programa educativo e marco simbólico do Ramo Pioneiro. Este momento pode ser realizado tanto no fogo de conselho ou logo após

a etapa anterior, cabe ao mestre analisar o momento propício. Para a esquete: eles deverão lembrar do painel, do teste e de tudo que foi falado nas rodas de conversa e trazer isto à tona, de uma maneira divertida e alegre.

Competências

5 - Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo;

6 - Preparar-se adequadamente para o desempenho de atividade profissional – considerando suas aptidões, possibilidades e interesses – qualificando-se para o mercado de trabalho;

7 - Reconhecer suas capacidades e procurar superar as suas limitações, aceitando-se com autocrítica e mantendo uma boa imagem de si mesmo;

8 - Ser o principal responsável pelo seu desenvolvimento pessoal, assumindo a vida como um processo permanente de aperfeiçoamento;

9 - Reconhecer nos grupos sociais dos quais participa um apoio para o seu crescimento e para a realização do seu projeto de vida, construindo-o de acordo com os valores expressos na Lei e na Promessa Escoteiras.

Elaborada por

Ana Paula Gonçalves Gontijo de Oliveira

Rosana Rodrigues Rocha Schmidt

Anexo - Orientações aos Mestres

Servir Mestre!

Este é o questionário classificador tipológico por atitude, ou CTA Riso-Hudson, extraído do livro “A Sabedoria do Eneagrama” dos autores Don Richard Riso e Russ Hudson.

Antes que você entregue aos seus jovens este teste, sugerimos que você inicie uma apresentação do que é um teste eneagrama. É de extrema importância que você explique o que é e como funciona. Segue um exemplo:

O teste eneagrama é uma indicação de características da personalidade em que a partir deste levantamento nós, e jovens, estando conscientes, reconhecendo e identificando tais características, possamos conhecer nossas forças e fraquezas e ajudar nas ações, planejamento e planos de vida, sejam em curto, médio ou longo prazo.

Este teste não é uma receita de bolo, muito menos um mapa para orientar, determinar ou congelar particularidades de uma pessoa, muito menos um veredicto de personalidade. Ao decorrer da vida e dos aprendizados ao longo dela, podem modificar os resultados no decorrer do tempo, sejam conscientes ou não. Ou seja, se daqui a 5 anos o jovem refaça o teste, possivelmente ele pode encontrar outros resultados.

Outro ponto importante a ser levado ao jovem é que ele não é uma coisa ou outra, mas um conjunto de características, isto significa que ele pode ter características de ajudante, investigador e desafiador ao mesmo tempo. Este teste não é determinante do de um tipo de pessoa, e sim um norte para o autoconhecimento e para que o jovem continue se aprofundando nos estudos, na vida e valide qual é seu tipo.

Sobre o teste: Em cada página o jovem encontrará 15 afirmações características do tipo descrito. O mestre deverá indicar o tempo de 45 minutos para preencher com calma e atenção, então é muito importante que o mestre reserve um tempo para isso, o melhor local para o preenchimento.

Como preencher: 1° - Cada jovem encontrará uma régua de 1 a 5 disponível no cabeçalho de cada página para avaliar cada uma das sentenças. 2° - No final, some todos os pontos que atribui. 3° - Leia a legenda no final da página para ver como está sua classificação no tipo em referência. Bom teste e uma excelente jornada no Eneagrama!

Anexo - Plano de desenvolvimento individual

Nome:
Data: ____/____/____

1- Minha visão de futuro (o que eu quero para o meu futuro? Meus sonhos e desejos)
Coloque aqui frases e objetivos gerais dentro de cada área

1.1 - Físico
1.2 - Intelectual (mente)
1.3 - Social (Coletivo e sociedade)
1.4 - Afetivo (meu eu, emoções)
1.5 - Espiritual
1.6 - Caráter (características e valores individuais)

2 - Metas para os objetivos gerais: O que você pode fazer para chegar aos objetivos que descreveu acima? Obs: Liste uma ou duas metas a serem alcançadas neste ano. As metas devem ser claras e factíveis.

1.1 Físico

Meta 1.1a	
Meta 1.1b	

1.2 Intelectual (mente)

Meta 1.2a	
Meta 1.2b	

1.3- Social (coletivo e sociedade)

Meta 1.3a	
Meta 1.3b	

1.4- Afetivo (meu eu, emoções)

Meta 1.4a	
Meta 1.4b	

1.5- Espiritual

Meta 1.5a	
Meta 1.5b	

1.6- Caráter (características e valores individuais)

Meta 1.6 a	
Meta 1.6 b	

Meta 1.a	
Meta 1.b	

3 - Plano e propostas de ações: Aqui você vai indicar ações e propostas para alcançar seus sonhos e objetivos. Aqui você poderá colocar até ações.

Físico Meta 1.1 a	ação	prazo	recursos

Físico Meta 1.1 b	ação	prazo	recursos

Intelectual Meta 1.2 a	ação	prazo	recursos

Intelectual Meta 1.2 a	ação	prazo	recursos

Social Meta 1.3 a	ação	prazo	recursos

Social Meta 1.3 b	ação	prazo	recursos

Afetivo Meta 1.4 a	ação	prazo	recursos

Afetivo Meta 1.4 b	ação	prazo	recursos

Espiritual Meta 1.5a	ação	prazo	recursos

Espiritual Meta 1.5 b	ação	prazo	recursos

Carater Meta 1.6 a	ação	prazo	recursos

Carater Meta 1.6 b	ação	prazo	recursos