

Semana Escoteira - 100 anos de vivências

Ramo Pioneiro

Informações

Duração: 40 minutos

Local: atividade em sede

Participantes: por seção ou equipe

Área de desenvolvimento

Afetivo, caráter, espiritual, físico e social

Materiais

Folha de papel, lápis, revistas, cola, canetinha, material de papelaria.

Descrição da atividade

Para comemorarmos os 100 anos da UEB, queremos convidar vocês a compartilharem um pouco das emoções, diversidades e adversidades que o Escotismo vivenciou até chegar ao que somos hoje.

O Escotismo no Brasil começou em 1910, por iniciativa de alguns marinheiros que trouxeram a ideia da Inglaterra. Para que desse certo, precisaram convencer as pessoas de que era uma boa forma de educar os jovens para a cidadania e a participação social; para isso, tiveram que usar sua criatividade e persuasão. E conseguiram!

Além disso, para chegar ao que somos hoje, tivemos que nos adaptar às mudanças na sociedade, buscando manter sua relevância para os jovens. O Escotismo no Brasil passou por diversas transformações ao longo destes 100 anos, se reinventou, para atender às demandas e aos desafios de cada época, sem perder sua essência e seus valores: se renovou para continuar impactando positivamente na sociedade.

É pensando nestes dois aspectos (criatividade e resiliência), que propomos esta atividade, que foi pensada como duas bases:

Base 1: Venda absurda

Cada pioneiro receberá um papel onde estará a descrição de um objeto de forma absurda (uma TV quebrada, uma meia sozinha e usar, um sapato furado, um som queimado, etc). O mestre pioneiro deve explicar que cada pioneiro terá 5 minutos para pensar em uma

estratégia de venda para o objeto que recebeu; poderá disponibilizar materiais, caso algum jovem queira usar para apresentar sua estratégia de venda. Ao final do tempo, cada jovem apresentará sua proposta e tentará vender o seu produto (neste momento é válido que seja convidado um ou outro chefe ou adulto fora do clã para serem os compradores).

Concluída a atividade, o mestre deverá pedir aos jovens que pensem sobre as dificuldades enfrentadas durante o processo. Atenção! Este momento não é um momento de roda de conversa: o mestre deverá apenas instigar os jovens a pensarem como foi o processo, suas dificuldades e como foi pegar um objeto com características específicas e reinventá-lo para que se tornasse útil novamente para alguém.

Base 2: Desenho interrompido

Os pioneiros, em roda, deverão receber uma folha de papel sulfite e um lápis (todos deverão receber a mesma cor, caso seja caneta). Para iniciar a atividade, o mestre deverá pedir para que cada jovem pense em quem ele é, em quantas vezes ele já teve que mudar ao longo do tempo e como ele se enxerga. Após este momento o mestre deverá explicar a atividade: Cada jovem deverá desenhar um animal que, para ele, o melhor represente e que passe segurança. A cada sinal do apito, o jovem deverá passar a folha que está na sua mão para o pioneiro que está a sua esquerda e continuar a desenhar (a proposta e o tema é o mesmo) a partir do que ele recebeu e assim por diante. A dinâmica vai acontecer até que todos os pioneiros recebam de volta o papel em que iniciaram a atividade. Para finalizar a atividade o mestre deverá conduzir uma reflexão com os jovens dentro da seguinte proposta:

- O desenho final na sua folha foi o que você planejou lá no início?
- Você consegue se enxergar neste desenho?
- Os demais conseguem enxergar você neste desenho?
- Como você se sentiu tendo que mudar o planejamento e adaptando quem você é a cada tempo?

Esta atividade deverá ser finalizada com uma roda de conversa sobre como nos vemos e como nos vemos no mundo. Aqui o mestre deverá conduzir a roda levando em consideração o processo de identidade dos jovens, a criatividade e capacidade de se reinventar ao longo do tempo.

Elaborada por

Ana Paula Gonçalves Gontijo de Oliveira e Rosana Rocha