

FICHAS DE ATIVIDADE

INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE



ESCOTEIROS
DO BRASIL



SUMÁRIO

RAMO FILHOTES

Atividade 1 - Gato Mia	4
Atividade 2 - Cada um do seu jeito	7
Atividade 3 - Corrida de obstáculos	10

RAMO LOBINHO

Atividade 1 - Se expressando através de mímica	14
Atividade 2 - Caçada urbana	17
Atividade 3 - De outro jeito	20

RAMO ESCOTEIRO

Atividade 1 - Basquete cooperativo	23
Atividade 2 - Que lugar é esse? Construindo espaços inclusivos	25
Atividade 3 - Quadro-vivo dos sentimentos	28

RAMO SÊNIOR

Atividade 1 - Voleibol sentado	31
Atividade 2 - Palavras que criam barreiras	33
Atividade 3 - Dança das cadeiras às avessas	36

RAMO PIONEIRO

Atividade 1 - Mudança	39
Atividade 2 - Mitos e verdades	44
Atividade 3 - Construção em parceria	50



**FICHAS DE
ATIVIDADES**

ATIVIDADE 1 • GATO MIA

Duração: aproximadamente 30 minutos

Local: espaço aberto ao ar livre delimitado (ou salão)

Quantidade de filhotes: toda a ninhada

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

★ **Tixa** - Brincar

★ **Lipe** - Respeito às diferenças

Materiais

★ figuras de gatos ou outros animais;

★ pequenos objetos que produzam sons diferentes, como chocalho, sino ou potes com sementes.

Desenvolvimento

1. Preparativos prévios

Organize um espaço livre e seguro para que os Filhotes possam se movimentar. Separe os objetos sonoros que serão utilizados durante a brincadeira.

2. Ambientação

Conte aos Filhotes:

"Nina encontrou vários gatinhos brincando e percebeu uma coisa curiosa: nem sempre precisamos olhar para descobrir quem ou o que está por perto. Às vezes, nossos ouvidos podem ajudar!"

Convide todos a se movimentarem pelo espaço imitando gatinhos.

3. Resumo sobre o funcionamento da atividade

Durante a brincadeira, os Filhotes deverão prestar atenção aos sons para descobrir quem fez um “miau”, reconhecer objetos ou perceber de onde determinado som está vindo.

4. Regras e orientações

- ★ Todos devem caminhar, sem correr.
- ★ Ninguém é obrigado a ficar sozinho no centro da roda ou produzir um som caso não queira.
- ★ Os sons não devem ser muito altos.
- ★ Os adultos poderão ajudar sempre que necessário.

5. Execução

Quem miou?

Organize os Filhotes em círculo. Um deles fica no centro, de costas para os demais. Um adulto escolhe silenciosamente outra criança, que diz: “*Miau!*”. O Filhote do centro tenta descobrir quem fez o som. Faça poucas rodadas, trocando rapidamente os participantes.

De onde veio o som?

Os Filhotes voltam a caminhar pelo espaço como gatinhos. Um adulto toca um sino, chocalho ou outro objeto sonoro em diferentes pontos. Ao ouvir o som, todos apontam ou caminham em direção ao local de onde acreditam que ele veio.

Que som é esse?

Apresente dois ou três objetos sonoros e deixe os Filhotes ouvirem. Depois, produza um dos sons sem mostrar o objeto e desafie o grupo a descobrir qual foi utilizado.

6. Encerramento

Reúna rapidamente a Ninhada e pergunte:

- ★ O que ajudou vocês a descobrir de onde vinha o som?
- ★ Além de olhar, que outras maneiras temos de perceber o que está acontecendo?

Explique de forma simples que as pessoas podem perceber o mundo de diferentes maneiras, usando sons, imagens, o toque e outros recursos. Finalize com a mensagem do Lipe:

"Cada pessoa pode fazer as coisas de um jeito diferente. O importante é encontrarmos maneiras para brincar juntos."

Fonte: Jogos e Dinâmicas de Grupo - Pessoa com Deficiência (UEB, 2010).

Revisão e adaptação: Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade.

Versão: setembro/2026

ATIVIDADE 2

CADA UM DO SEU JEITO

Duração: 20 a 25 minutos

Local: espaço aberto ou salão

Quantidade de filhotes: filhotes e seus familiares ou responsáveis

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

★ **Tixa** - Brincar

★ **Lipe** - Respeito às diferenças

Materiais

★ bolas leves;

★ bambolês;

★ cones ou objetos para marcar o espaço.

Desenvolvimento

1. Preparativos prévios

Organize um espaço livre e seguro e marque um ponto de partida e um ponto de chegada. Disponha bolas, bambolês e outros materiais que possam ser utilizados de diferentes maneiras durante os desafios.

2. Ambientação

Reúna os Filhotes e seus familiares e conte:

"Tixa descobriu que cada família brinca e faz as coisas de um jeito diferente. Hoje o desafio será descobrir quantas maneiras podemos encontrar para brincar juntos!"

3. Resumo sobre o funcionamento da atividade

Os Filhotes realizarão pequenos desafios junto com seus familiares. Em cada rodada, o grupo poderá escolher ou criar diferentes maneiras de cumprir a tarefa. O objetivo não é chegar primeiro, mas encontrar formas para que todos consigam participar.

4. Regras e orientações

- ★ Filhotes e familiares deverão realizar os desafios juntos;
- ★ Cada pessoa poderá participar no seu ritmo e do seu jeito;
- ★ Ninguém precisa realizar um movimento que cause desconforto;
- ★ Os familiares devem ajudar a criança a encontrar soluções, evitando fazer a tarefa por ela.

5. Execução

Leve comigo

Cada dupla ou família deverá levar uma bola de um ponto ao outro. Eles poderão carregar, rolar, empurrar, passar de uma pessoa para outra ou inventar outra maneira.

Passe pelo caminho

Disponha alguns cones ou bambolês no espaço. Cada família deverá descobrir uma maneira de atravessar o percurso permanecendo junta.

Agora de outro jeito

Escolha um dos desafios anteriores e diga: "*Tixa quer saber: conseguimos fazer de outro jeito?*". As famílias deverão criar uma nova forma de realizar a mesma tarefa.

Uma brincadeira para todos

Cada família escolhe um dos desafios e sugere uma pequena mudança para facilitar a participação de diferentes pessoas. Todos experimentam algumas das sugestões apresentadas.

6. Encerramento

Reúna Filhotes e familiares e pergunte:

- ★ Todo mundo precisou fazer do mesmo jeito?
- ★ Quem ajudou a encontrar uma maneira diferente?
- ★ O que podemos fazer quando alguém encontra dificuldade para participar?

Finalize com a mensagem:

"Cada pessoa e cada família têm seu jeito. Quando escutamos uns aos outros e mudamos a brincadeira quando é preciso, todo mundo pode participar."

Fonte: Desenvolvida pela Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade dos Escoteiros do Brasil

Versão: setembro/2026

ATIVIDADE 3

CORRIDA DE OBSTÁCULOS

Duração: 30 minutos

Local: espaço aberto, plano e seguro

Quantidade de filhotes: todos os Filhotes da Ninhada

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

★ **Tixa** - Brincar

★ **Lipe** - Respeito às diferenças

Materiais

- ★ cones;
- ★ bambolês;
- ★ cordas ou sisal;
- ★ caixas de papelão;
- ★ outros materiais leves para montar um pequeno circuito.

Desenvolvimento

1. Preparativos prévios

Monte um circuito simples com obstáculos adequados à idade dos Filhotes, como contornar cones, passar dentro de bambolês, atravessar um caminho demarcado ou passar por baixo de uma corda. Todos os materiais devem ser leves e o espaço deve estar livre de riscos de quedas ou colisões.

2. Ambientação

Conte aos Filhotes que o **Lipe encontrou um caminho cheio de obstáculos e precisa da ajuda da Ninhada para descobrir como deixá-lo mais fácil para todos brincarem juntos.** Convide-os primeiro a experimentar o percurso.

3. Resumo sobre o funcionamento da atividade

Os Filhotes passarão pelo circuito e, depois, ajudarão a modificar os obstáculos para criar um caminho mais fácil e seguro para diferentes formas de participar.

4. Regras e orientações

- ★ Todos devem realizar o percurso no seu próprio ritmo.
- ★ Não é necessário competir ou cronometrar.
- ★ Se alguma parte estiver difícil para um Filhote, ele poderá realizá-la de outra maneira.
- ★ Os adultos devem incentivar as próprias crianças a sugerirem mudanças no circuito.

5. Execução

O caminho dos obstáculos

Os Filhotes percorrem o circuito livremente, experimentando os diferentes desafios.

O que podemos melhorar?

Reúna rapidamente o grupo e pergunte:

- Teve alguma parte difícil?
- Algum caminho estava apertado?
- Algum obstáculo poderia ser mudado?

Um caminho para todos

Convide os Filhotes a ajudar a reorganizar o circuito: afastar cones, abrir passagens, retirar obstáculos desnecessários ou criar outra maneira de cumprir determinado desafio. Depois, todos realizam novamente o percurso modificado.

6. Encerramento

Pergunte brevemente:

- ★ O caminho ficou diferente?
- ★ O que fizemos para facilitar a brincadeira?
- ★ Podemos mudar uma brincadeira quando alguém encontra dificuldade?

Explique que alguns lugares e brincadeiras podem ter obstáculos que dificultam a participação de algumas pessoas. Quando observamos essas dificuldades e fazemos mudanças, ajudamos mais pessoas a participar.

Fonte: Elaborada por Luís Sonsini - Região de São Paulo

Revisão e adaptação: Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade

Versão: setembro/2026



LOBINH 

**FICHAS DE
ATIVIDADES**

ATIVIDADE 1

SE EXPRESSANDO ATRAVÉS DE MÍMICA

Duração: 30 min a 1h

Local: sede escoteira ou ao ar livre

Quantidade de participantes: alcateia organizada em matilhas

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

 **Habilidades para a vida** - Criatividade e inovação

 **Paz e desenvolvimento** - Valores

Materiais

-  cartões com nomes ou imagens de animais, objetos, personagens e ações conhecidas pelos lobinhos;
-  cartões com pictogramas correspondentes a algumas das ideias utilizadas;
-  cronômetro.

Os cartões devem utilizar imagens simples, letras grandes e bom contraste, permitindo diferentes formas de compreender a informação.

Desenvolvimento

1. Preparativos prévios

Prepare cartões com palavras, imagens e pictogramas adequados à faixa etária. Organize o espaço de forma que todos consigam acompanhar as representações e participar confortavelmente.

2. Ambientação

Converse brevemente com os lobinhos sobre as diferentes maneiras que usamos para transmitir uma mensagem: falando, escrevendo, desenhando, utilizando imagens ou fazendo gestos. Apresente então o desafio: **será que conseguimos nos entender sem usar a fala?**

3. Resumo sobre o funcionamento da atividade

A cada rodada, um lobinho de cada matilha receberá uma palavra ou imagem e deverá representá-la utilizando gestos e movimentos, sem falar. Os demais integrantes da matilha deverão tentar descobrir o que está sendo representado.

Durante algumas rodadas, uma mesma informação poderá ser apresentada de diferentes maneiras, utilizando palavras escritas, desenhos ou pictogramas.

4. Regras e orientações

-  Alterne os participantes para que diferentes lobinhos tenham a oportunidade de representar e interpretar as mensagens.
-  Caso algum lobinho encontre dificuldade para realizar a mímica, permita que escolha outra forma de representar a informação.
-  Se houver pontuação, valorize a participação e a cooperação da matilha, e não apenas a rapidez das respostas.
-  As diferentes formas de comunicação apresentadas devem ser tratadas como recursos que podem facilitar a compreensão e a participação.

5. Execução

Passo 1:

Entregue a um lobinho de cada matilha um cartão com uma palavra ou imagem. Ao sinal do escotista, eles iniciam as mímicas e as matilhas tentam descobrir as respostas.

Passo 2

Repita a dinâmica, alternando os participantes e as palavras apresentadas.

Passo 3

Em algumas rodadas, apresente uma mesma informação utilizando diferentes recursos, como palavra escrita, desenho ou pictograma. Ao final de cada rodada, pergunte brevemente qual forma facilitou a compreensão.

6. Encerramento

Reúna a Alcateia e pergunte:

-  Foi fácil entender todas as mímicas?
-  Todo mundo entendeu os gestos da mesma maneira?
-  As imagens ou pictogramas ajudaram?
-  O que podemos fazer quando alguém não entende nossa mensagem?

Explique, de maneira simples, que as pessoas podem compreender e se comunicar de formas diferentes e que palavras, imagens, gestos, sons e outros recursos podem ajudar a tornar a comunicação mais acessível.

Se desejar apresentar a Libras, explique que ela é uma língua utilizada por muitas pessoas surdas no Brasil e **não é uma forma de mímica**. Utilize sinais apresentados por uma fonte confiável ou conte com o apoio de alguém que conheça Libras.

Finalize reforçando que, quando alguém não entende nossa mensagem, podemos tentar explicar de outro jeito e descobrir juntos uma forma melhor de nos comunicarmos.

Fonte: Jogos e Dinâmicas de Grupo - Pessoa com Deficiência (UEB, 2010).

Revisão e adaptação: Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade.

Versão: setembro/2026

ATIVIDADE 2

CAÇADA URBANA

Duração: 45 minutos

Local: sede do Grupo Escoteiro e áreas externas próximas, previamente verificadas pelos escotistas.

Quantidade de participantes: Alcateia organizada em matilhas

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

 **Paz e desenvolvimento** - Comunidade

 **Paz e desenvolvimento** - Valores

Materiais

-  pranchetas simples;
-  papel;
-  lápis;
-  cartões com as missões de Bagheera.

Os registros também poderão ser feitos por desenhos, marcas ou verbalmente, de acordo com as possibilidades dos lobinhos.

Desenvolvimento

1. Preparativos prévios

Defina previamente os espaços que poderão ser percorridos pelas matilhas e verifique as condições de segurança do trajeto.

A atividade deverá contar com, no mínimo, dois escotistas, podendo haver o apoio de outros adultos sempre que necessário para garantir o acompanhamento dos lobinhos durante o percurso. Prepare os cartões com as missões de Bagheera e os materiais para registro das descobertas.

2. Ambientação

Reúna a Alcateia e apresente a missão:

“Bagheera observa tudo ao seu redor e percebe coisas que muitas vezes passam despercebidas. Hoje nossa missão será descobrir se os caminhos que usamos são fáceis e seguros para todas as pessoas.”

Explique, de maneira simples, que as pessoas podem utilizar e compreender os espaços de formas diferentes e que, algumas vezes, o próprio ambiente pode criar dificuldades para sua participação.

3. Resumo sobre o funcionamento da atividade

As matilhas percorrerão os espaços previamente definidos observando caminhos, obstáculos, sinalizações e recursos que possam facilitar ou dificultar a circulação e a participação das pessoas.

Cada matilha deverá cumprir as missões propostas e registrar suas descobertas por palavras, desenhos ou símbolos.

4. Regras e orientações

-  As matilhas devem permanecer nos espaços previamente definidos pelos escotistas.
-  As crianças deverão observar os ambientes, e não as pessoas que estiverem circulando pelo local.
-  Não devem fotografar, apontar ou analisar pessoas para realizar as missões.
-  Os registros podem ser feitos de diferentes maneiras, garantindo a participação de todos.
-  Os escotistas devem acompanhar o percurso e orientar os lobinhos sempre que necessário.

5. Execução

Missão 1 - O obstáculo

Encontre um degrau, buraco ou outro obstáculo que possa dificultar a passagem.

Missão 2 - O caminho

Encontre um local onde possa ser difícil passar ou se movimentar com segurança. Há espaço suficiente? Existe alguma alternativa?

Missão 3 - A mensagem

Encontre uma placa ou sinalização. É fácil entender o que ela quer dizer? Como poderia ficar mais clara?

Missão 4 - Olhos abertos

Encontre algo no espaço que possa fazer alguém tropeçar, bater ou se machucar.

Missão 5 - Caminho para todos

Encontre algo que já ajude as pessoas a utilizar aquele espaço, como uma rampa, corrimão, caminho livre ou boa sinalização.

6. Encerramento

Ao final da caçada, reúna a Alcateia e converse:

-  O que encontramos que ajuda as pessoas a utilizar os espaços?
-  O que encontramos que pode dificultar?
-  O mesmo caminho é fácil para todo mundo?
-  O que poderíamos mudar para deixá-lo melhor?

Explique que nem todas as pessoas precisam dos mesmos recursos para participar. Caminhos mais largos, rampas, corrimãos, sinalizações claras e espaços livres de obstáculos são alguns exemplos de mudanças que podem facilitar a participação de diferentes pessoas. Finalize convidando cada matilha a escolher uma das barreiras encontradas e sugerir uma mudança que poderia tornar aquele espaço melhor para todos.

Fonte: Elaborada por Elba Amaral - Região de São Paulo.

Revisão e adaptação: Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade.

Versão: setembro/2026

ATIVIDADE 3

DE OUTRO JEITO

Duração: 30 minutos

Local: área aberta ao ar livre (em caso de chuva, em espaço coberto plano)

Quantidade de jovens: alcateia organizada em matilhas

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

 **Habilidades para a vida** - Criatividade e inovação

 **Paz e desenvolvimento** - Valores

Materiais

-  cartões com desenhos simples;
-  alguns objetos conhecidos pelos lobinhos;
-  sino, chocalho ou outro objeto que produza som.

Desenvolvimento

1. Preparativos prévios

Separe alguns objetos e prepare cartões com imagens correspondentes a eles.

2. Ambientação

Mostre aos lobinhos um cartão com a imagem de um objeto e pergunte:

“Se alguém não pudesse ver este cartão, como poderíamos contar o que está aqui de outro jeito?”

Deixe que eles apresentem ideias.

3. Resumo sobre o funcionamento da atividade

As matilhas receberão pequenos desafios para descobrir ou transmitir uma informação sem depender apenas da visão.

4. Regras e orientações

-  Todos poderão conversar e testar diferentes maneiras de transmitir as mensagens.
-  O objetivo não é imitar uma pessoa com deficiência visual, mas descobrir alternativas para tornar uma informação acessível.

5. Execução

Faça três ou quatro rodadas simples:

-  mostre uma imagem e peça que a matilha encontre outra maneira de comunicar aquela informação;
-  produza um som e peça que identifiquem de onde ele vem ou o que ele pode representar;
-  entregue um objeto e pergunte como suas características poderiam ser descritas para alguém que não o estivesse vendo;
-  peça que cada matilha escolha uma informação da sede e diga como ela poderia ser apresentada de duas maneiras diferentes, por exemplo, com imagem e som ou texto e relevo.

6. Encerramento

Pergunte:

-  Precisamos sempre enxergar alguma coisa para compreender uma informação?
-  Que outras formas descobrimos?
-  Como podemos ajudar para que uma informação chegue a mais pessoas?

Explique que pessoas cegas ou com baixa visão podem acessar informações por meio de sons, descrições, Braille, elementos táteis e tecnologias.

Fonte: Desenvolvida pela Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade dos Escoteiros do Brasil

Versão: setembro/2026



ESCOTEIRO

**FICHAS DE
ATIVIDADES**

ATIVIDADE 1

BASQUETE COOPERATIVO

Duração: 30 minutos

Local: espaço aberto ao ar livre

Quantidade de participantes: por patrulhas

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

- ♣ **Saúde e bem-estar** - Cuidado com o corpo
- ♣ **Paz e desenvolvimento** - Valores

Materiais

- ♣ uma bola leve ou balão;
- ♣ uma cesta, caixa ou recipiente grande;
- ♣ materiais simples que possam ajudar na criação de estratégias, como folhas de papelão, tubos ou cordas.

Desenvolvimento

1. Regras e preparação

Cada patrulha terá o desafio de levar a bola de um ponto do espaço até a cesta, sem segurá-la diretamente com as mãos. Durante o percurso, todos os integrantes da patrulha devem participar de alguma forma.

Antes de iniciar, dê alguns minutos para que os jovens conversem e planejem uma estratégia. Caso a bola caia no chão, a patrulha poderá parar, conversar rapidamente e tentar novamente, modificando sua estratégia.

2. Aumentando a dificuldade

Depois da primeira tentativa, proponha um novo desafio, como:

- ✚ encontrar uma segunda maneira de transportar a bola;
- ✚ fazer com que cada integrante participe de uma etapa diferente;
- ✚ realizar o percurso utilizando um material adicional;
- ✚ criar uma solução que facilite a participação de todos.

O objetivo não é descobrir qual patrulha é mais rápida, mas perceber como a cooperação e a criatividade ajudam a alcançar o objetivo.

3. Avaliação e conclusão

Ao final, reúna a Tropa e pergunte:

- ✚ Todos conseguiram participar?
- ✚ O que vocês fizeram quando uma estratégia não funcionou?
- ✚ Podemos realizar uma mesma tarefa de maneiras diferentes?

Finalize destacando que nem todas as pessoas precisam fazer as coisas da mesma maneira para participar. Uma patrulha está Sempre Alerta também quando observa as necessidades dos seus integrantes, muda suas estratégias e encontra formas para que todos possam contribuir.

Fonte: Jogos e Dinâmicas de Grupo - Pessoa com Deficiência (UEB, 2010).

Revisão e adaptação: Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade.

Versão: setembro/2026

ATIVIDADE 2 • QUE LUGAR É ESSE? CONSTRUINDO ESPAÇOS INCLUSIVOS

Duração: 30 minutos a 1 hora

Local: sede escoteira ou sala ampla

Quantidade de jovens: por patrulhas

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

- ✚ **Paz e desenvolvimento** - Promoção da paz
- ✚ **Paz e desenvolvimento** - Valores

Materiais

- ✚ quatro círculos grandes;
- ✚ títulos: **Exclusão, Segregação, Integração e Inclusão;**
- ✚ figuras representando pessoas diversas;
- ✚ quatro cartões com situações;
- ✚ fita adesiva, cola removível ou velcro.

CARTÕES DA ATIVIDADE

Situação 1: Durante um jogo, um escoteiro é informado de que não poderá participar e fica apenas observando enquanto os demais jogam.

Situação 2: Uma escoteira participa do jogo mas realiza as atividades separadas dos demais, sem fazer parte das experiências da patrulha.

Situação 3: Um escoteiro participa do jogo, mas precisa encontrar sozinho uma forma de acompanhar, pois nenhuma regra, material ou espaço foi adaptado.

Situação 4: A patrulha considera diferentes formas de participação durante o jogo. Quando alguém precisa de um apoio ou adaptação específica, conversa com a pessoa e encontra, junto com ela, uma solução para que participe com autonomia.

Desenvolvimento

1. Orientação

“Vocês receberão quatro situações e deverão descobrir qual delas representa cada conceito. Depois, usarão as figuras para mostrar como as pessoas estariam organizadas em cada situação.”. Apresentar os quatro conceitos sem explicar seus significados:

- ✦ Exclusão;
- ✦ Segregação;
- ✦ Integração;
- ✦ Inclusão.

Cada patrulha deverá:

- ✦ ler e discutir as quatro situações;
- ✦ relacionar cada situação a um dos conceitos;
- ✦ organizar as figuras nos círculos para representar sua interpretação;
- ✦ preparar uma justificativa para suas escolhas.

2. Mediação

Durante a atividade, o escotista atua como mediador, sem apresentar as respostas, utilizando perguntas como:

- ✦ Quem conseguiu participar?
- ✦ Alguém ficou separado ou de fora?
- ✦ Estar no mesmo espaço significa estar incluído?
- ✦ A pessoa precisou adaptar-se sozinha?
- ✦ O que poderia mudar no ambiente ou na atividade?
- ✦ A pessoa foi ouvida sobre o que precisava?
- ✦ Poderíamos participar de maneiras diferentes e ainda fazer parte do mesmo grupo?

O objetivo não é descobrir qual patrulha é mais rápida, mas perceber como a cooperação e a criatividade ajudam a alcançar o objetivo.

3. Avaliação e conclusão

Cada patrulha apresenta suas conclusões. Depois das apresentações, retome os quatro conceitos:

Exclusão: A pessoa fica de fora, sem oportunidade de participar.

Segregação: A pessoa participa, mas permanece separada dos demais.

Integração: A pessoa está no mesmo espaço, mas é ela quem precisa se adaptar às condições existentes.

Inclusão: As barreiras são identificadas e reduzidas para que diferentes pessoas possam participar, contribuir e pertencer ao grupo. Isso pode envolver mudanças no ambiente, nas regras, nos materiais, na comunicação e na oferta de apoios ou adaptações quando necessários.

Para finalizar, pergunte:

- ✚ Em nossas atividades, alguém pode estar presente sem realmente participar?
- ✚ O que a patrulha pode fazer para que todos tenham espaço para contribuir?
- ✚ Existe alguma barreira em nossa Tropa que podemos ajudar a mudar?

Encerre reforçando que inclusão não significa que todos façam exatamente a mesma coisa ou da mesma maneira. Significa garantir oportunidades para que cada pessoa participe com respeito, autonomia e pertencimento.

Estar Sempre Alerta também é perceber quando uma barreira está deixando alguém de fora e ajudar a transformar essa situação.

Fonte: Elaborada por Luiz Felipe Ribeiro Henrique, Região de Minas Gerais.
Revisão e adaptação: Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade.
Versão: setembro/2026

ATIVIDADE 3

QUADRO-VIVO DOS SENTIMENTOS

Duração: de 20 a 40 minutos.

Local: ao ar livre

Quantidade de participantes: por patrulhas

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

- ✦ **Habilidades para a vida** - Inteligência emocional
- ✦ **Paz e desenvolvimento** - Valores

Materiais

Cartões com as palavras:

- ✦ alegria;
- ✦ preocupação;
- ✦ surpresa;
- ✦ frustração;
- ✦ medo;
- ✦ entusiasmo;
- ✦ confusão;
- ✦ tranquilidade.

Desenvolvimento

A cada rodada, uma equipe recebe secretamente um sentimento e terá um breve tempo para organizar um quadro-vivo, utilizando gestos, posições e expressões corporais. Todos os integrantes devem encontrar uma forma de participar da cena.

Quando o grupo estiver pronto, deverá permanecer “congelado” enquanto as outras equipes tentam identificar o sentimento representado. Após algumas respostas, revele o sentimento proposto e pergunte rapidamente:

- ✚ O que fez vocês pensarem nesse sentimento?
- ✚ Todos perceberam a cena da mesma maneira?
- ✚ Esse sentimento poderia ser demonstrado de outra forma?

Repita a atividade com outras equipes e sentimentos. Não há necessidade de considerar uma representação “certa” ou “errada”. O interesse está justamente em observar que uma mesma emoção pode ser expressa de diferentes maneiras e que uma mesma expressão pode receber diferentes interpretações.

Avaliação e conclusão

Ao final, reúna a Tropa e pergunte:

- ✚ Foi sempre fácil descobrir o que os outros estavam tentando expressar?
- ✚ Podemos ter certeza do que alguém está sentindo apenas olhando para ela?
- ✚ O que podemos fazer quando não compreendemos o que outra pessoa quer comunicar?

Explique que cada pessoa se comunica e demonstra sentimentos de maneiras diferentes. Algumas pessoas autistas, por exemplo, podem interpretar ou utilizar expressões faciais, gestos, ironias e outras formas de comunicação social de maneiras diferentes, mas isso não acontece da mesma forma com todas elas.

Finalize reforçando uma ideia simples: Quando não entendemos o que alguém está sentindo ou querendo comunicar, em vez de fazer suposições, podemos perguntar, escutar e respeitar a forma como essa pessoa prefere se comunicar.

Fonte: Jogo teatral adaptado para o Movimento Escoteiro por Patrícia Viana.

Revisão e adaptação: Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade.

Versão: setembro/2026



FICHAS DE ATIVIDADES

ATIVIDADE 1

VOLEIBOL SENTADO

Duração: 30 min a 1 hora

Local: quadra, salão ou espaço plano e seguro

Quantidade de participantes: em equipes (patrulhas ou equipes de interesse)

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

✧ **Paz e desenvolvimento** - Promoção da paz

✧ **Saúde e bem-estar** - Cuidado com o corpo

Materiais

- ✧ bola de voleibol ou bola mais leve;
- ✧ rede posicionada em altura reduzida;
- ✧ corda larga e bem visível, caso não haja rede;
- ✧ fitas ou giz para delimitar a quadra;
- ✧ joelheiras ou materiais de proteção, quando disponíveis.

A quadra oficial mede 10 m por 6 m, e a rede possui 1,15 m de altura no masculino e 1,05 m no feminino. Para a atividade educativa, as dimensões e a altura poderão ser ajustadas de acordo com o espaço e as características dos participantes.

Desenvolvimento

1. Abertura

Apresentar brevemente o voleibol sentado, que é uma modalidade paralímpica. O Brasil está entre as potências mundiais no esporte paralímpico e terminou na quinta colocação no ranking geral das Paraolimpíadas de Paris 2024.

Para saber mais sobre o esporte paralímpico, acesse o site do [Comitê Paralímpico Brasileiro](#).

2. Preparação

Realize uma preparação corporal, com atenção aos ombros, braços, punhos e tronco. Em seguida, permita que os jovens experimentem formas seguras de deslocamento sentados e realizem alguns passes antes da partida.

3. Ação

Organize as patrulhas para disputarem partidas curtas. Utilize regras simplificadas:

- ✧ os jogadores permanecem sentados durante o jogo;
- ✧ ao tocar na bola, devem manter parte do tronco ou dos glúteos em contato com o solo;
- ✧ cada equipe pode realizar até três toques antes de enviar a bola para o outro lado;
- ✧ o bloqueio do saque é permitido;
- ✧ não é permitido levantar ou caminhar para alcançar a bola.

Dependendo da experiência das equipes, podem ser feitas adaptações para que todos possam participar da atividade. Alguns exemplos: a bola pode tocar no chão uma vez, uso de uma bola mais leve ou redução do número de jogadores ou do tamanho da quadra.

4. Avaliação e conclusão

Ao final, reúna os jovens e proponha uma breve reflexão:

- ✧ Que habilidades e estratégias foram necessárias para jogar?
- ✧ Quais adaptações favoreceram a participação?
- ✧ O que aprendemos sobre o voleibol sentado e sobre o esporte paralímpico?

Finalize incentivando o conhecimento sobre o esporte paralímpico também ajuda a questionar preconceitos e a reconhecer que a participação depende de oportunidades, acessibilidade e respeito às diferentes formas de jogar.

Desenvolvida pela Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade.

Versão: setembro/2026

ATIVIDADE 2

PALAVRAS QUE CRIAM BARREIRAS

Duração: 30 a 45 minutos

Local: espaço aberto que permita a organização dos participantes em pequenos grupos.

Quantidade de jovens: em equipes (patrulhas ou equipes de interesse)

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

✧ **Paz e desenvolvimento** - Promoção da paz

✧ **Paz e desenvolvimento** - Valores

Materiais

- ✧ cartões ou folhas de papel;
- ✧ canetas;
- ✧ cartolina ou painel;
- ✧ fita adesiva.

Desenvolvimento

1. Preparação

Prepare cartões com palavras como:

- ✧ autonomia;
- ✧ dependência;
- ✧ capacidade;
- ✧ limitação;
- ✧ coragem;

- ✧ pena;
- ✧ exemplo;
- ✧ participação;
- ✧ superação;
- ✧ direito;
- ✧ proteção;
- ✧ acessibilidade;
- ✧ igualdade;
- ✧ ajuda;
- ✧ protagonismo.

As palavras não devem ser previamente classificadas como boas ou ruins, pois seu significado dependerá da forma e do contexto em que são utilizadas.

2. Contexto de cada palavra

Divida os participantes em pequenos grupos e entregue alguns cartões para cada equipe. Para cada palavra, os jovens deverão conversar:

- ✧ Por que essa palavra costuma ser associada às pessoas com deficiência?
- ✧ Ela pode contribuir para a inclusão ou reforçar um estereótipo?
- ✧ Em que contexto ela pode ser inadequada?
- ✧ Como poderíamos substituir uma abordagem capacitista por outra mais respeitosa?

3. Classificando as palavras

Depois da discussão, as equipes posicionam os cartões em três espaços do painel:

- ✧ favorece a participação;
- ✧ pode criar barreiras;
- ✧ depende do contexto.

Cada equipe apresenta uma de suas escolhas e explica seu posicionamento. O facilitador deve incentivar a argumentação e ajudar o grupo a perceber como uma mesma palavra pode transmitir respeito ou preconceito, dependendo de como é utilizada.

Por exemplo, oferecer ajuda pode ser positivo quando a pessoa é consultada, mas pode limitar sua autonomia quando alguém age sem perguntar. A palavra “superação” pode reconhecer um esforço específico, mas torna-se inadequada quando a pessoa é considerada extraordinária apenas por realizar atividades cotidianas.

4. Avaliação e conclusão

Ao final, convidar os jovens a refletirem:

- ✧ Que palavra ou ideia fez você rever sua forma de pensar?
- ✧ Alguma expressão que parecia positiva pode reforçar preconceitos?
- ✧ Como nossas palavras podem ampliar ou limitar a participação de alguém?
- ✧ O que podemos mudar em nossa forma de falar e agir?

Finalizar destacando que palavras não são neutras: elas influenciam expectativas, relações e oportunidades. A inclusão começa quando deixamos de enxergar a pessoa apenas por sua deficiência ou característica e passamos a reconhecer seus direitos, escolhas, capacidades e diferentes formas de participação.

Como chamado à ação, cada equipe escolhe uma expressão ou atitude que precisa ser revista nas atividades da Tropa e propõe uma forma mais inclusiva de substituí-la.

Fonte: Jogos e Dinâmicas de Grupo - Pessoa com Deficiência (UEB, 2010).

Revisão e adaptação: Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade.

Versão: setembro/2026

ATIVIDADE 3

DANÇA DAS CADEIRAS ÀS AVESSAS

Duração: 30 minutos
Local: sede escoteira ou ao ar livre
Quantidade de jovens: ao menos 5 jovens

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

- ✧ **Paz e desenvolvimento** - Promoção da paz
- ✧ **Paz e desenvolvimento** - Valores

Materiais

- ✧ cadeiras ou bancos resistentes;
- ✧ aparelho para reprodução de música;
- ✧ cartões com desafios;
- ✧ materiais leves, como caixas de papelão, cordas ou folhas de cartolina.

Desenvolvimento

Disponha uma cadeira para cada participante. Enquanto a música toca, os jovens circulam livremente pelo espaço. Quando ela parar, todos deverão encontrar um lugar seguro para permanecer. A cada rodada, retire algumas cadeiras e apresentar um desafio ao grupo, como:

- ✧ garantir que ninguém fique isolado;
- ✧ permitir que todos permaneçam confortáveis e seguros;
- ✧ criar novas formas de apoio utilizando os materiais disponíveis;
- ✧ reorganizar o espaço sem impedir a circulação;
- ✧ apresentar mais de uma forma de participação.

Os jovens poderão utilizar cadeiras, bancos, caixas resistentes ou criar marcações no chão que representam diferentes formas de permanecer no espaço. O objetivo não é acomodar o maior número possível de pessoas em poucas cadeiras, mas transformar coletivamente o ambiente para que todos continuem participando.

Antes de cada nova rodada, conceda um breve tempo para que a patrulha planeje sua solução. Caso algum participante não queira ou não possa circular ao som da música, deverá ter outra função ativa, como controlar o tempo, observar barreiras, organizar os materiais ou contribuir para o planejamento da equipe.

Avaliação e conclusão

Ao final, reúna os jovens e proponha a reflexão:

- ✧ O que aconteceu quando os recursos começaram a ser retirados?
- ✧ Nossa primeira reação foi adaptar as pessoas ou reorganizar o ambiente?
- ✧ Alguma solução colocou alguém em situação desconfortável ou insegura?
- ✧ Como o planejamento coletivo favoreceu a participação?
- ✧ Em nossas atividades, existem regras ou espaços que exigem que algumas pessoas se adaptem mais do que outras?

Finalize destacando que inclusão não significa esperar que alguém encontre sozinho uma forma de participar. Significa reconhecer barreiras e transformar espaços, recursos e regras para que diferentes pessoas possam participar com segurança, autonomia e dignidade.

Fonte: Jogos e Dinâmicas de Grupo - Pessoa com Deficiência (UEB, 2010).

Revisão e adaptação: Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade.

Versão: setembro/2026



PIONEIRO

**FICHAS DE
ATIVIDADES**

ATIVIDADE 1

MUDANÇA

Duração: 1h a 1h30

Local: preferencialmente um ambiente ao ar livre

Quantidade de participantes: por equipes (3 a 5 integrantes)

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

- Y **Paz e desenvolvimento** - Promoção da paz
- Y **Paz e desenvolvimento** - Valores

Materiais

- Y papel-cartão ou cartolina;
- Y acetato ou papel celofane de diferentes cores;
- Y tesouras e materiais para decoração;
- Y folhas grandes de papel;
- Y canetas;
- Y notas adesivas;
- Y cartões com situações relacionadas à inclusão e à acessibilidade.

Desenvolvimento

1. Montagem dos óculos (10 a 15 minutos)

Cada pioneiro confecciona uma moldura simples de óculos utilizando um acetato colorido para utilizar como lente. A confecção deve ser breve e simples.

2. Diferentes perspectivas (20 minutos)

Utilizando os óculos confeccionados, os participantes observam o espaço por alguns instantes e podem trocar os óculos entre si.

Quem não quiser ou não puder utilizar as lentes poderá observar o ambiente por meio de uma moldura sem acetato ou participar pela descrição das percepções dos colegas. O facilitador conduz uma conversa inicial:

- Y O que mudou quando alteramos a lente?
- Y O ambiente realmente mudou ou apenas a forma como o observamos?
- Y Mudar a perspectiva é suficiente para tornar um ambiente acessível?
- Y Que mudanças precisam acontecer além do nosso olhar?

Deve-se esclarecer que os óculos são apenas uma metáfora sobre perspectivas e formas de perceber o mundo. A proposta não representa nem simula a experiência de uma pessoa com deficiência.

3. Reflexão dirigida (10 minutos)

Apresente o texto:

Mude

Mude, mas comece devagar, porque a direção é mais importante que a velocidade.

Sente-se em outra cadeira, no outro lado da mesa. Mais tarde, mude de mesa.

Quando sair, procure andar pelo outro lado da rua. Depois, mude de caminho, ande por outras ruas, calmamente, observando com atenção os lugares por onde você passa.

Tome outros ônibus. Mude por uns tempos o estilo das roupas. Dê os seus sapatos velhos. Procure andar descalço alguns dias.

Tire uma tarde inteira para passear livremente na praia, ou no parque, e ouvir o canto dos passarinhos. Veja o mundo de outras perspectivas.

Abra e feche as gavetas e portas com a mão esquerda. Durma no outro lado da cama... Depois, procure dormir em outras camas.

Assista a outros programas de tv, compre outros jornais... leia outros livros. Viva outros romances. Não faça do hábito um estilo de vida. Ame a novidade.

Durma mais tarde. Durma mais cedo. Aprenda uma palavra nova por dia numa outra língua. Corrija a postura.

Coma um pouco menos, escolha comidas diferentes, novos temperos, novas cores, novas delícias. Tente o novo todo dia. O novo lado, o novo método, o novo sabor, o novo jeito, o novo prazer, o novo amor. A nova vida. Tente.

Busque novos amigos. Tente novos amores. Faça novas relações. Almoce em outros locais, vá a outros restaurantes, tome outro tipo de bebida, compre pão em outra padaria. Almoce mais cedo, jante mais tarde ou vice-versa.

Escolha outro mercado... outra marca de sabonete, outro creme dental... Tome banho em novos horários. Use canetas de outras cores. Vá passear em outros lugares. Ame muito, cada vez mais, de modos diferentes.

Troque de bolsa, de carteira, de malas, troque de carro, compre novos óculos, escreva outras poesias. Jogue os velhos relógios, quebre delicadamente esses horrorosos despertadores. Abra conta em outro banco.

Vá a outros cinemas, outros cabeleireiros, outros teatros, visite novos museus. Mude. Lembre-se de que a Vida é uma só. E pense seriamente em arrumar um outro emprego, uma nova ocupação, um trabalho mais light, mais prazeroso, mais digno, mais humano.

Se você não encontrar razões para ser livre, invente-as. Seja criativo. E aproveite para fazer uma viagem despreocupada, longa, se possível sem destino. Experimente coisas novas. Troque novamente. Mude, de novo. Experimente outra vez. Você certamente conhecerá coisas melhores e coisas piores do que as já conhecidas, mas não é isso o que importa. O mais importante é a mudança, o movimento, o dinamismo, a energia.

Só o que está morto não muda! Repito por pura alegria de viver: a salvação é pelo risco, sem o qual a vida não vale a pena!!!

Edson Marques

Em seguida, perguntar:

- Y Quando falamos de inclusão, quem precisa mudar?
- Y A mudança depende apenas das atitudes individuais?
- Y O que precisa mudar nos espaços, nas atividades, nas formas de comunicação e nas decisões?

O facilitador explica brevemente que a participação de uma pessoa pode ser limitada não somente por uma característica individual, mas também pelas barreiras existentes no ambiente e na sociedade.

4. Chamado à ação (30 a 45 minutos)

Após a leitura do texto, organize os pioneiros em pequenos grupos e proponha uma breve reflexão:

- Y Quais barreiras podem dificultar a participação das pessoas com deficiência em nossas atividades e espaços?
- Y Essas barreiras são físicas, comunicacionais, metodológicas ou atitudinais?
- Y O que podemos mudar em nossa realidade?

Em seguida, cada grupo identifica uma situação do próprio Clã ou Grupo Escoteiro que possa limitar a participação de alguém e sugere uma forma de torná-la mais acessível.

Para finalizar, o Clã escolhe uma mudança concreta que possa iniciar, definindo o primeiro passo e quem será responsável por acompanhá-la. Sempre que a ação envolver diretamente uma pessoa com deficiência, ela deverá ser ouvida e participar da construção da solução.

5. Avaliação e conclusão (5 a 10 minutos)

Para encerrar, convide os pioneiros a retomarem a experiência dos óculos e a leitura do texto, refletindo:

- Y O que mudou quando observamos a realidade por outra perspectiva?
- Y Como uma mudança de olhar pode contribuir para reconhecer barreiras antes naturalizadas?
- Y O que precisa mudar, além da nossa percepção, para que as pessoas com deficiência participem com autonomia e igualdade de oportunidades?

Aqueles que desejarem, podem compartilhar suas experiências e pensamentos de forma breve para o encerramento da atividade.

Fonte: Jogos e Dinâmicas de Grupo - Pessoa com Deficiência (UEB, 2010).

Revisão e adaptação: Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade.

Versão: setembro/2026

ATIVIDADE 2

MITOS E VERDADES

Duração: 30 minutos a 1 hora

Local: de preferência um espaço aberto, ou salão coberto

Quantidade de jovens: o Clã todo

Quantidade de aplicadores: um a dois pioneiros e/ou escotistas

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

- Y **Paz e desenvolvimento** - Promoção da paz
- Y **Paz e desenvolvimento** - Valores
- Y **Paz e desenvolvimento** - Comunidade

Materiais

- Y cartões com as afirmações;
- Y placas ou cartões com as palavras "Mito" e "Verdade";
- Y painel de pontuação;
- Y cronômetro;
- Y materiais para registro das conclusões.

Desenvolvimento

Divida os participantes em equipes. A cada rodada, leia uma afirmação e conceda um minuto para que as equipes discutam.

A resposta poderá ser apresentada levantando uma placa, posicionando um marcador, verbalizando a escolha ou por outra forma acessível. Não deve ser exigido que os participantes corram ou se desloquem para responder.

Cada equipe recebe:

- Y um ponto pela classificação correta;
- Y um ponto adicional por apresentar uma justificativa coerente.

Depois das respostas, o facilitador apresenta a explicação correspondente e abre um breve espaço para perguntas. O objetivo não é apenas acertar, mas compreender por que determinada ideia é verdadeira ou falsa. As informações estatísticas e legais devem ser verificadas antes de cada aplicação da atividade, mantendo nos cartões a indicação da fonte e do ano de consulta.

Afirmações

1. Em estacionamentos abertos ao público, devem existir vagas reservadas para veículos que transportem pessoas com deficiência com comprometimento de mobilidade.

VERDADE

A Lei Brasileira de Inclusão determina a reserva de 2% das vagas, garantindo pelo menos uma vaga, em áreas de estacionamento abertas ao público, públicas ou privadas de uso coletivo. O veículo deve estar devidamente identificado com a credencial.

2. Todas as pessoas com deficiência nasceram com deficiência.

MITO

As deficiências podem ser congênitas ou adquiridas ao longo da vida. Além disso, a experiência da deficiência não depende somente de uma condição individual, mas também de sua interação com barreiras presentes na sociedade.

3. O Censo Demográfico de 2022 identificou menos de 5 milhões de pessoas com deficiência no Brasil.

MITO

Os resultados preliminares da amostra indicaram 14,4 milhões de pessoas com deficiência entre a população de dois anos ou mais, correspondendo a 7,3% desse grupo. Os resultados foram divulgados pelo IBGE em 2025. Não se deve afirmar que o número atual é “exponencialmente maior” sem uma nova fonte estatística.

4. Uma pessoa que utiliza cadeira de rodas é necessariamente uma pessoa doente.

MITO

A cadeira de rodas é um recurso de mobilidade. Seu uso não permite concluir qual é o estado geral de saúde da pessoa. Recomenda-se utilizar a expressão “pessoa que usa cadeira de rodas”, evitando reduzir alguém ao equipamento que utiliza.

5. Ao perceber que uma pessoa usa muletas, bengala ou cadeira de rodas, devemos ajudá-la imediatamente, mesmo sem perguntar.

MITO

Antes de ajudar, pergunte se a pessoa deseja apoio e de que maneira ele deve ser oferecido. Não se deve tocar, empurrar ou movimentar equipamentos de mobilidade sem autorização. A autonomia e as escolhas da pessoa devem ser respeitadas.

6. No Censo de 2022, foram identificadas aproximadamente 2,4 milhões de pessoas diagnosticadas com Transtorno do Espectro Autista por profissional de saúde.

VERDADE

O resultado correspondeu a aproximadamente 1,2% da população brasileira. A informação foi declarada pelo responsável pelo domicílio e divulgada pelo IBGE em 2025. Foi a primeira vez que o Censo investigou esse dado.

7. Todas as pessoas com deficiência visual têm perda total da visão.

MITO

A deficiência visual inclui diferentes experiências, como cegueira e baixa visão. Algumas pessoas utilizam recursos visuais ampliados, contraste, lupas, leitores de tela, bengalas ou outros apoios, conforme suas necessidades.

8. Um leitor de tela torna automaticamente qualquer site ou aplicativo acessível.

MITO

Leitores de tela e outras tecnologias assistivas ampliam o acesso, mas o conteúdo digital também precisa ser desenvolvido de forma acessível, com estrutura adequada, descrição de imagens, navegação por teclado e identificação correta dos elementos.

9. Ao ajudar uma pessoa cega a se deslocar, o correto é segurá-la firmemente pelo braço.

MITO

Primeiro, pergunte se ela deseja ajuda e como prefere ser guiada. Quando solicitado, pode-se oferecer o braço dobrado para que a pessoa segure acima do cotovelo, caminhando ligeiramente atrás de quem guia. Não se deve puxá-la ou empurrá-la.

10. Neurodivergente é um termo utilizado para pessoas cujo funcionamento neurológico difere do padrão considerado típico pela sociedade.

VERDADE

É um termo amplo relacionado ao conceito de neurodiversidade. Não constitui, por si só, um diagnóstico médico, e nem toda pessoa considerada neurodivergente é necessariamente reconhecida juridicamente como pessoa com deficiência.

11. Podemos acariciar ou alimentar um cão-guia enquanto ele acompanha seu usuário.

MITO

Enquanto estiver trabalhando, o cão não deve ser chamado, tocado ou alimentado, pois isso pode distraí-lo. Qualquer interação deve ocorrer somente com a autorização da pessoa acompanhada pelo animal.

12. A pessoa com deficiência visual tem o direito de ingressar e permanecer com seu cão-guia em ambientes de uso coletivo e meios de transporte.

VERDADE

Esse direito é assegurado pela Lei nº 11.126/2005, observadas as condições de identificação e treinamento estabelecidas na legislação. Impedir ou dificultar esse acesso constitui discriminação.

13. Toda pessoa surda também é muda.

MITO

A surdez não significa incapacidade de falar. Pessoas surdas podem utilizar Libras, língua portuguesa oral, leitura labial, comunicação escrita ou diferentes combinações desses recursos. A expressão “surdo-mudo” é inadequada e não representa a diversidade das pessoas surdas.

14. Braille é a língua utilizada pelas pessoas surdas ou com deficiência auditiva.

MITO

Braille é um sistema de escrita e leitura tátil utilizado por pessoas cegas ou com baixa visão. Libras é uma língua de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, utilizada por parte das comunidades surdas brasileiras. Nem toda pessoa surda utiliza Libras.

15. Pessoas com deficiência intelectual devem conviver apenas com outras pessoas com deficiência para se desenvolverem.

MITO

A segregação não representa inclusão. Pessoas com deficiência intelectual têm direito à convivência comunitária, à educação, à participação e ao desenvolvimento de sua autonomia, com os apoios necessários e em igualdade de oportunidades. Não se deve justificar a inclusão por supostos efeitos sobre “conexões sinápticas”.

16. Empresas com 100 ou mais empregados devem preencher parte de seus cargos com pessoas com deficiência ou beneficiários reabilitados.

VERDADE

A Lei nº 8.213/1991 determina a reserva de 2% a 5% dos cargos, conforme o número total de empregados da empresa.

17. Qualquer pessoa que tenha uma doença pode utilizar o cordão de girassol como identificação legal.

MITO

O cordão de girassol foi instituído como símbolo nacional de identificação de pessoas com deficiências ocultas. Seu uso é opcional, sua ausência não prejudica o exercício de direitos e o cordão não substitui documentos comprobatórios quando legalmente solicitados. Ter uma doença, síndrome ou condição de saúde não significa automaticamente ser uma pessoa com deficiência.

18. Pessoas com síndrome de Down não podem trabalhar, morar com autonomia, casar ou constituir família.

MITO

Pessoas com síndrome de Down possuem diferentes características, projetos de vida e necessidades de apoio. Podem estudar, trabalhar, viver de maneira independente ou com apoio e participar das decisões sobre suas vidas. A deficiência não afeta a plena capacidade civil da pessoa, inclusive o direito de casar e constituir família.

Fechamento e avaliação

Ao final das rodadas, convide cada equipe a escolher uma afirmação que tenha provocado mudança em sua compreensão. Promova uma breve reflexão:

- Y Qual mito ou informação equivocada estava presente em nossa forma de pensar?
- Y Como essa ideia pode gerar preconceito ou criar barreiras?
- Y O que muda quando conhecemos os direitos e ouvimos as próprias pessoas com deficiência?
- Y Que atitude podemos adotar em nossas atividades?

Finalize destacando que conhecer leis e dados é importante, mas a inclusão acontece quando esse conhecimento transforma atitudes, decisões, espaços e formas de participação.

Fonte: Jogos e Dinâmicas de Grupo - Pessoa com Deficiência (UEB, 2010).

Revisão e adaptação: Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade.

Versão: setembro/2026

ATIVIDADE 3

CONSTRUÇÃO EM PARCERIA

Duração: 45 minutos a 1 hora

Local: espaço aberto ao ar livre (de preferência), ou salão

Quantidade de jovens: o Clã todo

Quantidade de aplicadores: um a dois pioneiros e/ou escotistas

Eixos e blocos de aprendizagem

A atividade contida nesta ficha contribui para o alcance dos seguintes Eixos e Blocos de Aprendizagem da Progressão Pessoal:

Y **Habilidades para a vida** - Criatividade e inovação

Y **Paz e desenvolvimento** - Promoção da paz

Materiais

- Y cartolina,
- Y papel sulfite,
- Y papel-alumínio,
- Y tesoura,
- Y fita adesiva,
- Y cola, grampeador,
- Y barbante,
- Y recipientes com água e cartões com requisitos de acessibilidade.

Desenvolvimento

Apresente o seguinte desafio:

Uma equipe precisa construir, em 20 minutos, um recipiente capaz de coletar e armazenar água da chuva utilizando apenas os materiais disponíveis.

Cada equipe recebe também dois ou três requisitos que deverão ser considerados na construção, como:

- Y permanecer estável sobre uma superfície;
- Y poder ser transportado utilizando apenas uma das mãos;
- Y possuir uma forma de identificação perceptível pelo tato;
- Y exigir pouca força para ser aberto ou movimentado;
- Y apresentar instruções por meio de texto e imagens;
- Y permitir a utilização por pessoas de diferentes alturas;
- Y não depender somente da distinção entre cores;
- Y poder ser montado por pessoas com diferentes habilidades.

Os participantes não devem representar ou simular uma deficiência. A equipe deverá pensar em como tornar o objeto e o processo de construção mais acessíveis.

Após o tempo definido, os recipientes serão testados com água. Além de observar se cumprem sua função, o Clã deverá analisar se os requisitos de acessibilidade foram considerados.

Avaliação e conclusão

Cada equipe apresenta sua construção e responde:

- Y Como organizamos a comunicação e a divisão das tarefas?
- Y Quais requisitos de acessibilidade foram mais difíceis de atender?
- Y Pensamos em diferentes formas de participação desde o início ou apenas no final?
- Y O que poderíamos melhorar no projeto?

Finalize destacando que inclusão não significa colocar alguém diante de uma dificuldade para observar se consegue superá-la. Significa planejar espaços, objetos e atividades para que diferentes pessoas possam participar com autonomia, segurança e dignidade.

Fonte: Jogos e Dinâmicas de Grupo - Pessoa com Deficiência (UEB, 2010).

Revisão e adaptação: Equipe Nacional de Diversidade, Inclusão e Acessibilidade.

Versão: setembro/2026



ESCOTEIROS
DO BRASIL