

# Percurso Inicial de Formação

Área: Recursos de Animação

Módulo de Formação: Animação de Reuniões de Unidade

Compilado por : Teresa Grangeia

**Conteúdos:**

**Momentos da reunião**

**Tempos de atenção**

**Diversificação de momentos**

**Aproveitamento Pedagógico das reuniões**

**Objectivos:**

- Adequar a liderança de acordo com o escalão etário de cada Secção.
- Enunciar as características fundamentais que têm de ser observadas na Animação de uma Secção.
- Selecionar o estilo de Animação mais adequado à sua Unidade
- Explicar a importância de no tempo predeterminado para o desenvolvimento do Jogo Escutista, ser seguido um programa predefinido, adaptado às características da secção e adaptado ao Plano Anual.
- Saber utilizar pelo menos três técnicas de motivação na Unidade ???

## Introdução

A reunião é pois um facto social fundamental.

A função de Chefe de Unidade exige uma constante participação em reuniões, quer sejam reuniões da sua Equipa de Animação, reuniões de enriquecimento de projectos, reuniões de formação, reuniões de organização e distribuição de tarefas...

Muitos são os dirigentes que se sentem apreensivos quando têm de conduzir reuniões, por pensarem que são necessárias qualidades excepcionais para ser um bom animador de reuniões. Basta-lhes, porém, respeitar algumas regras fundamentais, infinitamente mais vivas e eficazes, que decerto irão transformar as habituais reuniões de rotina.

## O que é a Animação?

A animação não é um ritual que se reserva para os «grandes momentos».

A animação é um modo de vida que permite resolver favoravelmente a tensão sempre existente entre o individual e o coletivo, a pessoa e o grupo, na organização.

O Animador da Unidade deve:

Apresentar:

Iniciativa; Cooperação; Decisão; Criatividade; Inovação; Trabalho em equipa; Empatia; Comunicação; Espírito crítico; Relacionamento interpessoal; Flexibilidade; Sensibilidade; Responsabilidade; Empenhamento...

Um Animador da Unidade promove valores e atitudes:

- Desenvolve a consciência, o respeito, e a valorização da diferença.
- Desenvolve a solidariedade para com os outros e a participação social.
- Desenvolve a Honra, lealdade e o intelecto.
- Desenvolve a Interiorização e o assumir do verdadeiro SERVIÇO
- Deve ser exemplo na vivência plena da LEI e dos PRINCÍPIOS

A construção de uma identidade pessoal, baseada na autonomia e no saber pessoal, e alicerçada na prática do saber fazer.

### **Pôr a Animação em prática – Fatores a ter em conta:**

- **Tempo** – Estabelecer uma relação **equilibrada** (e não equitativa) entre os tempos “teóricos” e os tempos “práticos”
- **Espaço** - Determinar antecipadamente qual o espaço propício ao cumprimento dos objetivos: interior/exterior, urbano/rural, ...
- **Ambiente** – Adequar as atividades às características do grupo, tais como dimensão deste, quociente de motivação dos elementos, meio social em que se inserem, ...
- **Estímulo** – Cada Elemento é MESMO diferente dos restantes, e tem que ser tratado como INDIVÍDUO, e estimulado corretamente
- **À Vontade** – Manter a ordem, mas lembrar sempre que “a tropa é só aos 18 anos”... Já basta a “opressão” semanal na escola, ATL’s, desporto, música, ...
- **Confiança** – O Dirigente tem também que ser o “irmão mais velho”, fazer parte do Grupo, não ser apenas o “chefe”... No entanto, há que definir logo à partida os limites, o “meio-termo” tão difícil de atingir; confiança a mais pode levar a descontrolo, falta de confiança pode levar a desmotivação e distanciamento

### **O Chefe de Unidade como líder:**

- de uma Equipa de Animação (composta por ADULTOS)
- de um Grupo (composto por JOVENS)

Apesar de a função de liderança ter contornos completamente diferentes em cada um destes vetores, torna-se imprescindível que AMBOS funcionem, visto que são estanques mas indissociáveis um do outro.

### **PLANEAMENTO – PLANEAR É...**

- Balizar com rigor o tempo disponível para o desenvolvimento do Jogo Escutista
- Estabelecer um melhor equilíbrio entre descontração e tempo sério

- Prosseguir com maior eficácia os objectivos pedagógicos formulados para a Unidade
- Favorecer a disciplina individual e da Unidade
- Contribuir para o crescimento do Elemento na sua auto-disciplina

Através do Aprender Fazendo, a criança ou jovem vai progressivamente experimentando, sentindo, vivendo novas formas de fazer, pondo “as mãos na massa”. Isto significa que não se limita a ver ou ouvir de forma passiva, mas é chamado a ser sempre um elemento ativo e dinâmico da sua aprendizagem. Ao longo deste processo, vai adquirindo progressivamente maior autonomia no desempenho das suas tarefas, tornando-se cada vez mais agente ativo da construção dos seus próprios conhecimentos e capacidades.

Esta 'Educação pela Ação' deve-se fazer **em todos os momentos** que a experiência escutista proporciona: **reuniões semanais**, atividades de campo ou de sede, acampamentos, jogos diversos, encontros de Núcleo, de Região ou nacionais. Para além disto, acontece não só na hora da ação, mas desde o início, na própria preparação das atividades, e atendendo ao grau de autonomia de cada um. Neste âmbito, com a correta aplicação do Aprender Fazendo, a criança ou jovem envolve-se verdadeiramente na realização das tarefas e projetos, assume responsabilidades e desempenha diferentes papéis, percebendo assim o sentido das coisas que foi aprendendo. Desta forma não se centra apenas no desenvolvimento de habilidades mais práticas ou 'manuais', o que possibilita a descoberta de facetas da sua personalidade que, de outra maneira, poderia até não vir a descobrir.

Cada grupo tem as suas atividades específicas, que podem variar de secção para secção ou em termos de tempo, espaço ou grau de autonomia e desenvolvimento dos elementos. De facto, um acampamento de lobitos não pode ter os mesmos tempos de um acampamento de pioneiros. Já um raide de caminheiros, por exemplo, permite um grau de autonomia maior por parte das tribos do que um de exploradores. É importante, a este nível, que a Equipa de Animação tenha consciência das características da secção que lidera e das especificidades do grupo, para que todas as atividades realizadas sejam adequadas e contribuam, de facto, para o crescimento de cada elemento.

## **ALCATEIA**

**As atividades da Alcateia** giram à volta de dois tipos:

Reuniões de Alcateia (com ou sem tema específico) e Caçadas. Há ainda lugar para outras atividades: Conselhos de Guias, Conselhos de Alcateia, Acampamentos, bivaques, visitas de estudo, festas, celebrações.

### **As Reuniões de Alcateia**

As atividades da Alcateia desenrolam-se sobretudo em reuniões semanais, com uma duração aproximada de uma hora e meia/duas horas. Estas reuniões tanto servem para pôr em prática uma Caçada, como se podem consagrar exclusivamente ao trabalho de Bando (servindo para auxiliar cada lobito/Bando a desenvolver-se em aspetos específicos, para fazer Conselhos de Alcateia, para ensinar algum aspeto particular de técnica escutista, educação ambiental, etc.), pondo em prática o jogo escutista.

Compete à Equipa de Animação a tarefa de saber dosear a forma e o ritmo das atividades próprias da secção que se propõe desenvolver e que podem ser de diversos tipos:

**Atividades de expressão:** histórias (contadas pelos dirigentes ou pelos próprios

lobitos ou Bandos), danças da Selva, dramatizações, canções, trabalhos manuais, etc.;

**Atividades ao ar livre:** jogos de movimento (gincanas, obstáculos, jogos tradicionais, etc.), pistas, raides, acampamentos, reconhecimento da Natureza, etc.;

**Atividades de técnica escutista:** pioneirismo, pistas, códigos, etc.;

**Atividades de desenvolvimento social:** festas (Natal, idosos, etc.), campanhas de angariação de alimentos ou brinquedos, entrevistas a pessoas/instituições locais, etc.

É conveniente que as reuniões estejam sujeitas a temas, como por exemplo: a vida dos animais selvagens (formigas, abelhas, castores, etc.); os animais domésticos (ovelhas, vacas, gatos, cães, etc.); Os animais marinhos (peixes, mamíferos); A pesca; O jornal; Os correios; O mercado; O trânsito; As plantas.

Neste caso, todas as atividades da reunião terão um elo de ligação que é o tema e que pode ser enriquecido pelo trabalho dos Bandos, devendo ter sempre em conta a importância do jogo. A duração máxima para estas reuniões com tema é de duas reuniões, sendo aconselhável, no entanto, um só tema para uma reunião.

**Uma reunião de Alcateia** pode ter, por exemplo, o esquema seguinte, que não é uma “receita” para todas as reuniões, mas pode servir de orientação:

MOMENTO	ACTIVIDADE	TEMPO
1º	Grande Uivo	5min
2º	Período de Informações	2 a 5 min
3º	Canção e Dança da Selva	2 a 5 min
4º	Reunião de Bando	20 min
4º	Período de Administração (contas, presenças, etc)	5 min
4º	Formação/Instrução (técnicas, ateliers, progresso, etc.)	15 min
5º	Jogo	15 min
6º	Formação/Instrução – Equipa de Animação	30 min
7º	Avaliação	2 a 5 min
8º	Encerramento (oração e/ou cântico)	2 a 5 min
	TEMPO TOTAL	76 a 90 min.

## EXPEDIÇÃO

**O dia-a-dia da Expedição** tem de ser um espaço onde os exploradores se sentem entre amigos e são apoiados pelos mais velhos. Neste espaço, devem sentir que a sua voz conta e que aqui podem concretizar as suas ideias. Se os exploradores se sentirem acarinhados, compreendidos e ouvidos irão sentir-se felizes e motivados a voltar sempre e com mais entusiasmo.

Na animação da vida da Expedição pretende-se que a Equipa de Animação seja capaz de criar um ambiente que motive os exploradores a viverem aventuras e a descobrirem o mundo que os rodeia. Este ambiente é fundamental para o seu bem-estar e desenvolvimento equilibrado, permitindo que os exploradores apreendam os valores contidos na Lei, na Promessa e nos Princípios do Escuta.

Para tal, torna-se necessário que a Equipa de Animação tenha sempre presente que a animação da vida da Expedição não se faz de improviso e que o dia a dia da Expedição tem de estar integrado na Aventura em curso, permitindo desenvolver os objectivos definidos no Plano Anual.

As atividades da Expedição realizam-se, em primeiro lugar, ao longo das **reuniões semanais** e nas Aventuras.

O programa para estas reuniões não deve ser muito rígido e deverá ter a flexibilidade para se adaptar a algum imprevisto que possa surgir. No entanto, deverá contemplar os seguintes elementos:

**Abertura - Marca o início da atividade.** Deve ser simples e breve, mas não rotineira. As Patrulhas podem formar dando o seu Grito, a que se segue, por exemplo, uma mensagem do Chefe de Expedição ou a apresentação de alguém que, naquela reunião em particular, irá ajudar a Expedição em determinado assunto.

**Deve fazer-se também uma oração,** que é responsabilidade da Patrulha encarregada da animação. Este momento transmite dignidade, é um incentivo à disciplina e à coesão e predispõe para as tarefas a desempenhar.

**Tempo de trabalho** – Tempo para tratar das tarefas da Patrulha, de acordo com a fase do projeto em curso. Assim, poderá ser uma Reunião de Patrulha para idealizar a proposta da Patrulha, ou para desempenhar alguma tarefa atribuída à Patrulha na preparação da Aventura. Poderá ainda ser um momento para os responsáveis pelos ateliers se reunirem de acordo com as tarefas distribuídas ou ainda um momento em que os titulares dos cargos da Patrulha desempenham os seus trabalhos (por exemplo, os Cozinheiros de Patrulha definem a ementa do próximo acampamento, o Guarda-Material verifica o estado do material de campo da Patrulha, etc.).

**Tempo de aprender** – Tempo para adquirir novos conhecimentos ou desenvolver técnicas conforme as necessidades da Expedição ou da Aventura em curso (por exemplo, montar e desmontar a tenda da Patrulha antes do próximo acampamento da Expedição, fazer ateliers de pioneirismo ou socorrismo, etc.). Envolver elementos externos à Equipa de Animação poderá ser uma forma de prender melhor a atenção dos exploradores (Por exemplo, quem ensina a usar um extintor é um bombeiro). Em todos os casos não esquecer nunca que os exploradores aprendem fazendo.

**Tempo de jogar** – O jogo pode servir para motivar os exploradores para o que se irá passar a seguir, para sedimentar conhecimentos adquiridos, para gastar energias ou para ajudar a retomar a atenção para os trabalhos seguintes (por exemplo, pode-se fazer uma corrida de cavaletes depois de a Patrulha ter aprendido as ligações).

**Fecho** – Tal como no início, também no final deverá haver uma breve cerimónia que encerra a reunião. Deverá ter as mesmas características da abertura, incluindo ainda uma breve avaliação. Poderão ser incluídos avisos ou recomendações, lembrando as tarefas a desempenhar até à próxima reunião (por exemplo, saber os horários dos transportes para o local da próxima atividade), Os exploradores deverão ser motivados a porem em prática, fora da vivência em Unidade, a Lei, a Promessa e os Princípios do Escuta O tempo de cada momento deverá ser definido de acordo com as características da Expedição, o tempo disponível para a reunião e as necessidades da Aventura que a Expedição vive no momento.

Momento	Atividade	Tempo
1º	Abertura	5 min.
2º	Jogo/Canção	2 a 5 min.
3º	Reunião de Patrulha/Atelier	20 min.
4º	Jogo	15min.
5º	Tempo de aprender	15 min.
6º	Jogo	20 min.
7º	Avaliação	2 a 5 min.
8º	Fecho	2 a 5 min.
	Tempo Total	76 a 90 min.

No escutismo, as dinâmicas de grupo são otimizadas na Patrulha, uma pequena sociedade em que todos têm direitos e deveres e um papel importante. Aqui, só a vontade e trabalho de todos permite atingir os objetivos delineados. Assim sendo, o jogo dá-lhe a oportunidade de, aderindo livremente às regras, dar expressão à sua inteligência criativa para otimizar a estratégia no seio da sua Patrulha.

O jogo em Patrulha permite construir algo em comunidade, um verdadeiro espírito de Grupo: o **Espírito de Patrulha**.

Assim sendo, o jogo permite ao explorador enriquecer, pouco a pouco, a sua personalidade, através de experiências sempre novas, de situações diferentes e de funções diversas. Para além disto, ajuda-o também a descobrir o mundo que o rodeia, os objetos, os sentimentos, as regras de uma sociedade onde cada um é uma peça importantíssima na criação do reino de Deus. O explorador assumirá intuitivamente esta realidade, num clima de sonho, num espaço simbólico e numa aventura imaginária. Também aqui o papel da Equipa de Animação é fundamental. De facto, cabe-lhe zelar para que o jogo seja mesmo motivador e motor de aprendizagem.

Neste âmbito, mesmo os pequenos jogos (com o objetivo de dinamizar um ou outro momento da reunião) deverão estar embebidos pelo espírito da Aventura em curso. Para além disto, a Equipa de Animação deve ter o cuidado de preparar tudo convenientemente. Assim, os jogos deverão ser avaliados com critérios objetivos e previamente estabelecidos, e a pontuação deverá ser afixada na própria semana ou semana seguinte de uma maneira atraente no painel da Unidade. Por outro lado, a Equipa deve ajudar e orientar os exploradores, mas nunca resolver um problema por eles ou fazê-los sentir que o seu desempenho não é importante.

## COMUNIDADE

### Formas de Aprender Fazendo na Comunidade

O 'Saber-fazer' – a par do "Saber-Ser" e do 'Saber-Saber' –, o 'Agir' – em conjunto com o 'Saber' e com o 'Querer' –, são desígnios que se apresentam ao pioneiro e, por conseguinte ao animador adulto que trabalha na Comunidade.

Esta capacidade, a aptidão para a 'construção' – da Igreja, da Comunidade, de si próprio – está bem presente na necessidade fundamental de trabalhar, dignamente e com todo o empenho, o Aprender fazendo com os pioneiros.

### As reuniões' como escola na vida

No Escutismo, as reuniões – **Reunião de Equipa** – e conselhos – Conselho de Guias e Conselho de Comunidade, são uma grande oportunidade de crescimento dos jovens a nível do Aprender fazendo (o seu valor pedagógico está explicitado no capítulo sobre o Sistema de Patrulhas). De facto, pela vivência prática das reuniões, os pioneiros apreendem uma série de regras e conceitos com forte valor pedagógico e que lhes vão ser muito úteis no futuro.

A reunião de Equipa é o espaço privilegiado onde cada pioneiro partilha as suas ideias, apresenta sugestões, questiona os outros elementos e constrói o projeto (conjunto de soluções para Empreendimentos e atividades) a apresentar pela Equipa ao Conselho de Comunidade.

**Estas reuniões devem realizar-se semanalmente** e, embora não obedeçam a nenhum programa rígido, devem contemplar alguns elementos básicos:

**A abertura** (oração, recomendações iniciais, etc.), tempo para a vida de Equipa (verificação de presenças, quotas, etc.), para pôr em prática o Empreendimento (através da sua idealização ou da realização de tarefas se já estiver escolhido), para adquirir ou pôr em prática conhecimentos (por exemplo, de técnica escutista) e para jogar.

**Na sua conclusão**, deve haver ainda espaço para uma oração final, avaliação breve e avisos. Pode ainda ser necessário, em alguma reunião, incluir momentos como cerimoniais (por exemplo, o da Investidura de Guias), Conselhos (de Guias ou de Comunidade), lanche, preparação da Eucaristia, etc. (ver, também, o capítulo Sistema de Patrulhas sobre este assunto é desenvolvido).

### **O espaço do jogo e da técnica escutista**

**Nas reuniões semanais** deve haver lugar tanto para o jogo como para a técnica escutista.

Pode pensar-se que o jogo escutista está mais vocacionado para os exploradores ou lobitos do que para os pioneiros. Não será, de todo, assim. De facto, para os pioneiros, o jogo é, acima de tudo, uma oportunidade pedagógica assente na pedagogia da valorização do esforço de cooperação e que permite ao jovem testar em segurança os seus limites, as suas capacidades e potencialidades e, na continuação, avaliá-las e aumentá-las.

O papel do dirigente, nos jogos escutista da Comunidade, passa pela orientação para que o jogo seja motivador e motor de aprendizagem. Nesse âmbito, a sua presença torna-se imprescindível. Assim sendo, o dirigente não pode assumir o papel de simples árbitro, mas deverá olhar para ele como uma importante componente educativa para o pioneiro.

Boa prática:

O jogo para os pioneiros será necessariamente diferente do que se pratica nas outras secções, mas, embora os elementos fundamentais sejam os mesmos, deve haver, uma adequação à idade. Por outro lado, eles próprios têm noção exacta do tipo de jogos que preferem e têm autonomia suficiente para contribuir para a preparação desses jogos. Jogos de destreza física e de estratégia intelectual estão, por norma, entre os preferidos.

### *Caminheiros*

*“O fim da educação Caminheira é auxiliar os jovens a tornarem-se cidadãos felizes, saudáveis e úteis e dar a cada um a possibilidade de se preparar para uma carreira que lhe seja útil.*

*Permite ao rapaz mais velho continuar sujeito a influências benéficas no período difícil da transição para a idade adulta.”*

*B.-P., A Caminho do Triunfo*

No “aprender fazendo” verifica-se uma espécie de autoeducação, na medida em que são os próprios jovens os responsáveis pela sua aprendizagem prática. Esta aprendizagem desenvolve-se de forma privilegiada nas atividades com os outros caminheiros. Na verdade, os pares e as tarefas em conjunto são fundamentais para a motivação para a aprendizagem pela ação.

Uma vez que se pretende que as atividades sejam pedagógicas e contribuam para o desenvolvimento pessoal do jovem, tendo um efeito importante e positivo neles, é crucial que as mesmas sejam programadas, seleccionadas e desenvolvidas da melhor forma. O facto de se preparar uma atividade “em cima do joelho” pode implicar improvisos que tenham consequências nefastas na experiência dos caminheiros.

As atividades são propostas, organizadas e realizadas pelos caminheiros, mas a Equipa de Animação tem sempre o papel fundamental de garantir que as atividades não são meramente de recreio. De facto, as atividades têm que ser pedagógicas e contribuir para o desenvolvimento pessoal de cada caminheiro, assim como para a evolução do Clã.

As atividades desenvolvidas num Clã tendem, ao longo do tempo, a seguir um determinado padrão, seja na sua forma de realização, seja na sua forma de participação. Isto acontece, por exemplo, porque a mesma Equipa de Animação está há muito tempo no Clã, ou porque se trata de uma tradição, ou ainda porque os caminheiros aprendem uns com os outros e às vezes têm uma fraca imaginação ou motivação.

Seria extremamente preocupante se a rotina se instalasse na vida de um Clã, e não permitisse a criação de novos projectos e o surgimento de novas ideias. É normal que esta dificuldade algum dia apareça, **mas não é permitido que se instale e nada se faça para mudar.**

Os dirigentes devem ter a preocupação de as atividades não se tornarem rotineiras para que não se corra o risco de perderem o seu valor educativo e o interesse por parte dos caminheiros. **A inovação** é algo extremamente importante nas atividades. Por isso é tão importante **avaliar**: só assim se pode ter sempre presente a questão “onde é que se pode melhorar?” e se pode ir introduzindo variáveis que tornem as atividades mais atrativas, tendo sempre em atenção que elas, por serem “originais”, não podem deixar de ser escutistas e devem ser impregnadas dos seus valores e métodos.

Outra coisa que a **Equipa de Animação** deve ter sempre presente, é que os Clãs não são sempre iguais e que o grupo de jovens que tem à sua frente muda de ano para ano. Daí ser tão importante adaptar o modo de trabalhar, atividades, timings, etc. ao grupo que se tem “aqui e agora”, pois o que resulta com uns, pode não resultar com outros.

## ENCERRAMENTO

“Tu bem sabes que a vida é uma caminhada contínua; é assim mesmo que a vives e ajudas os jovens a vivê-la.

No decorrer da tua caminhada, tens necessidade de parar de vez em quando, de corrigir os rumos errados, de actualizar os certos, de tomar fôlego e alturas para os perseguir e prosseguir. Eis o que neste momento te propões fazer...

...Ele quer guiar-te na caminhada do espírito, Ele quer dar-te algumas orientações... Ele quer ser para ti guia seguro que te ajudará a chegar ao feliz termo desta etapa da caminhada total... Ele quer dar-te vontade de aprofundar o conhecimento do muito caminho que ainda resta percorrer e firmar-te na alegria de apetrechar o espírito, atacar os cordões das sandálias, pôr a mochila às costas, sobraçar o bernal e o cantil, pegar no bordão na mão e pôr-se a caminho, ao encontro de Deus e dos jovens”.

**BOA CAMINHADA!**

Pe. Ângelo

Novos Rumos, Uma Palavra aos Dirigentes