

Vida em equipe	
Atividades progressivas, atraentes e variadas	
Desenvolvimento pessoal com orientação individual	

O Marco Simbólico do Ramo Escoteiro

Explorar novos territórios com um grupo de amigos

O marco simbólico que o Método Escoteiro propõe aos jovens de 11 a 14 anos guarda estreita correspondência com três características ou necessidades que esses jovens experimentam e expressam:

- O gosto por explorar - conhecer coisas novas;
- O interesse em conquistar um espaço próprio; e
- A satisfação de pertencer a um grupo de amigos.

Esses centros de interesse se expressam também em outras idades, porém, nesta etapa da adolescência, ocupam um lugar predominante.

	Centro de interesse dos jovens	Como se expressa no panorama do Ramo Escoteiro...
O gosto por explorar	Arrumar uma mochila e sair para acampamentos e excursões, como nas grandes expedições Mostrar as possibilidades físicas, testar suas forças e ganhar autoconfiança Colocar a prova a inteligência e capacidades intelectuais Colocar a prova a inteligência e capacidades intelectuais	No nome do Ramo, que significa “explorador”, o que vai adiante, o que informa o que está por acontecer No convite ao jovem a viver uma aventura, a ser o protagonista e não apenas o espectador Nas atividades que desafiam suas inteligências e capacidades Nas atividades ao ar livre, os acampamentos e excursões
O interesse pela conquista de um território	Ganhar espaços, ou seja, conhecer e compreender o mundo que os rodeia Ganhar autonomia, ter seus próprios espaços Contribuir de alguma maneira para melhorar o mundo	Nas viagens, na exploração e no conhecimento de sua comunidade próxima e de seu país Desenvolver habilidades e conhecimentos para ser cada vez mais autônomo as atividades de serviço, na boa ação, nos projetos de ecologia

O sentimento de pertencer a um grupo de amigos	Fazer amigos, formar turma, reforçar sua identidade por meio de denominações, roupas parecidas, lugares especiais, humor, ritos de passagem, música e gostos estéticos comuns	Na patrulha escoteira, um grupo natural de jovens como qualquer outro mas, que tem um sentido para sua vida e se orienta por valores escoteiros. É também uma comunidade de aprendizagem com suas próprias atividades, lugares, símbolos e normas internas
---	--	---

Que outros aspectos o Programa considera para atender às necessidades apresentadas?

Como aplicar o Marco Simbólico na Tropa:

Basicamente, mediante três procedimentos:

1. Mantendo vivo o espírito de aventura;
2. Evocando o herói e transferindo o símbolo;
3. Contando histórias!

1. Manter vivo o espírito de aventura

A ideia simbólica de “explorar novos territórios com um grupo de amigos” deve estar sempre latente na vida de grupo. Para conquistar isso, os escotistas devem repassar continuamente entre si os conceitos de marco simbólico e confrontá-los com a forma como o aplicam na realidade cotidiana a tropa. Como?

- Durante a montagem do ciclo de programa, estimule os jovens a pensar em coisas novas, em abordagens diferentes. Convide-os a experimentarem;

- Tente enxergar as histórias que poderão ser contadas. Quem pode ser um exemplo de determinação se uma patrulha que fazer uma balsa e atravessar um lago?

O êxito sem igual que o Movimento Escoteiro tem obtido entre os jovens (tanto hoje como em sua origem) ocorre porque os convida a realizar atividades que correspondam estreitamente com três dinamismos essenciais: exploração, território e turma.

2. Evocar o herói e transferir o símbolo

A evocação de diferentes passagens da vida e das aventuras de exploradores e pesquisadores, homens e mulheres, podem estar presentes na tropa e nas patrulhas por meio de diferentes atividades:

- Animadas histórias em noites de acampamento
- Leituras sugeridas aos jovens individualmente
- Apresentação de exposições
- Atividades de investigação por patrulha
- Montagem de documentários em vídeo
- Reflexões com um tema central em que tudo o que ocorre está relacionado com um relato ou personagem, inclusive o lugar escolhido, a alimentação, as roupas e ambientação.
- Dramatizações no fogo de conselho
- Montagem de pequenos experimentos, maquetes ou objetos úteis que foram usados em descobrimentos científicos célebres
- Visita a lugares históricos e museus
- Feiras de “inventores” que estimulem a criatividade dos jovens

- Entrevistas com quem possa proporcionar informações sobre feitos e personagens
- Conversas na tropa com especialistas convidados
- Fóruns e discussões a partir de determinados documentários ou textos
- Os símbolos, tais como nome da tropa, bandeira, gritos, etc.

A lista de ideias é interminável e as atividades que se planejam variarão segundo os ambientes, as iniciativas dos jovens e os recursos disponíveis. O importante é que a evocação coloque os jovens em contato com um herói de verdade, que se trate de exploradores e investigadores a serviço da humanidade e não guerreiros ou colonizadores a serviço de causas obscuras, duvidosas, com desejo de poder, ideologias ou outros interesses semelhantes.

Faça que a evocação seja atraente e que os jovens, juntamente com a recepção de informações, possam “fazer coisas” que os ajudem a internalizar os conhecimentos adquiridos.

Para que esta prática funcione, os escotistas precisam gerenciar informações suficientes que lhes permitam fornecer ideias, sugerir exemplos e ser autênticos animadores da atividade. No “Manual do Escotista” há numerosos testemunhos de exploradores e pesquisadores, e muitos outros exemplos podem ser encontrados nos guias que incentivam diferentes estágios da progressão dos jovens. No entanto, nunca será demais que os escotistas busquem outras fontes.

A evocação constante é seguida, naturalmente, pela transferência simbólica, isto é, um processo de internalização do valor que se desprende da conduta do herói e uma reflexão sobre o impacto que este valor tem na vida pessoal e no comportamento.

Os escotistas devem favorecer que esse processo ocorra nos jovens com o mínimo possível de interferências. A aproximação ao testemunho do herói deve operar como uma experiência, que depende de cada pessoa. Ao adulto corresponde o papel de somente captar aquilo que está sendo ignorado e apresentá-lo novamente ao jovem, como um mediador.

3. Contar é entrar na magia!

O marco simbólico projeta nos chefes escoteiros a virtude de “saber contar”, o que nem sempre se valoriza. Se um educador possui esta virtude, pouco se reconhece e, se lhe falta, não se pede que a obtenha.

Narrar os testemunhos dos exploradores não consiste, então, em relacionar feitos nem em aborrecer com datas, lugares e nomes. O “saber contar” a que nos referimos é a capacidade de recriar um ambiente onde os personagens caminham, gesticulam, tem expressões faciais, gritam e gemem diante dos olhos dos jovens.

Para narrar bem não se requer ser artista, nem poeta, nem “contista, nem humorista”. A força da narração está em viver o que se diz, de maneira que a história brote do interior, “saia de dentro”.

Para se conseguir isso, quem narra deve ser rico em intimidade, em pensamentos e em experiências, ou seja, ter algo para dizer aos outros. Isso se obtém observando, escutando, lendo, experimentando, vivendo com intensidade. O bom contador de histórias sabe descobrir em uma paisagem os diferentes tons de verde, porque vê além da simples aparência das coisas. Também deve envolver em encanto e fluidez suas palavras, porque os jovens são muito sensíveis ao que emociona.

Alguns conselhos de bons contadores de histórias:

- A narrativa deve ser direta, sem se perder em divagações ou enrolações. A boa história “caminha como flecha ao alvo e não cansa os olhos nem de criança nem de homem”;
- Uma narrativa é viva se é sóbria. Basta que por si mesmo o feito mágico ou extraordinário esteja “bem carregado de eletricidade criadora”. Para motivar o interesse não se necessita de adjetivos nem de expressões difíceis ou pedantes. O atrativo deve brotar “honrado e límpido do núcleo da própria história”. Como o bom ginasta, uma boa narrativa é aquela que perdeu os excessos e o supérfluo e sobrado “músculo puro”;
- O contador deve ser “sensível e até humilde”, de forma que os jovens deixem de ver o contador e mergulhem nos feitos que narra;
- O contador deve saber escolher o momento oportuno. Além disso, deve aprender a transformar tempos aparentemente perdidos em ocasiões de boas histórias. Um dia de chuva, uma noite sem luz no acampamento, ou um vazio na programação de uma atividade, podem se converterem em uma oportunidade inesperada de uma história;
- A descrição deverá se transformar o quanto for possível da história em imagens, e deixar sem seu apoio “somente aquilo que não pode se traduzir nelas”;
- Use uma linguagem que tenha relação com o meio dos jovens e lembre-lhes situações cotidianas;