

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS  
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências E Matemática

Régis Moreira Pinto

**RELAÇÃO ENTRE OS PILARES DA EDUCAÇÃO, DO ESCOTISMO E A  
TIPOLOGIA DE ZABALA: jogos escoteiros**

Belo Horizonte

2019

Régis Moreira Pinto

**RELAÇÃO ENTRE OS PILARES DA EDUCAÇÃO, DO ESCOTISMO E A  
TIPOLOGIA DE ZABALA: jogos escoteiros**

Dissertação apresentada para conclusão do mestrado profissional em educação no Programa De Pós Graduação em Ensino de Ciências e Matemática da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais para obtenção do título de Mestre em Educação.


Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Claudia de Vilhena Scharyer Sabino

Belo Horizonte

2019

FICHA CATALOGRÁFICA

Elaborada pela Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

P659r	<p>Pinto, Régis Moreira Relação entre os pilares da educação, do escotismo e a tipologia de zabala: jogos escoteiros / Régis Moreira Pinto. Belo Horizonte, 2019. 133 f.: il.</p>
	<p>Orientadora: Cláudia de Vilhena Schayer Sabino Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática</p>
	<p>1. Matemática - Estudo e ensino. 2. Jogos no ensino da matemática. 3. Aprendizagem por atividades. 4. Escotismo. 5. Material didático. I. Cláudia de Vilhena Schayer. II. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática. III. Título.</p>
	<p style="text-align: center;"> SIB PUC MINAS <span style="float: right;">CDU: 51:37.02</span></p>

Ficha catalográfica elaborada por Roziane do Amparo Araújo Michielini - CRB 6/2563

Régis Moreira Pinto

**RELAÇÃO ENTRE OS PILARES DA EDUCAÇÃO, DO ESCOTISMO E A  
TIPOLOGIA DE ZABALA: jogos escoteiros**

Dissertação apresentada para conclusão do mestrado profissional em educação no Programa De Pós Graduação em Ensino de Ciências e Matemática da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Claudia de Vilhena Scharyer Sabino

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Claudia de Vilhena Scharyer Sabino - (Orientadora:)

---

Prof. Dr. Rodrigo Fernando Bianchi (UFOP)

---

Prof. Dr. Wolney Lobato (PUC Minas)

Belo Horizonte, 15 de fevereiro de 2019.

Às quatro mulheres de minha vida:

A Minha Mãe Ana Clélia, pelo incentivo e atenção.

A Minha Irmã Magda, pelo exemplo de vida e determinação e a retidão de caráter.

A Minha Querida Esposa Elaine, pelo carinho e atenção e apoio é dedicação em todo este processo.

Ao meu maior presente minha filha Débora Luiza, pela paciência e carinho e a compreensão das ausências.

Amo muito vocês!

## AGRADECIMENTOS

Inicialmente agradeço ao Supremo Arquiteto do Universo, ao meu Nkisi Luango, por ter me concedido a coragem e determinação para não desistir nos momentos mais difíceis.

Aos meus pais Ana Clélia e Expedito (In Memória), por terem me dado o melhor presente, a vida e esperança de dias melhores.

A minha esposa Elaine e minha Pitika Débora que me apoiaram infinitamente e me impulsionaram para sempre seguir em frente e já mais desistir do meu sonho.

A minha irmã Magda, o meu eterno obrigado, por sempre me incentivar a trilhar novos caminhos.

Agradeço aos familiares tios, primos, sobrinhos, cunhados e amigos, que me incentivaram direta ou indiretamente para seguir em frente.

Aos amigos do Grupo Escoteiro Alferes Tiradentes 149º/MG - PMMG, pelas contribuições dadas para a realização do trabalho e, pelo imenso carinho e apoio que recebi durante a minha formação.

A família Kupapa Unsaba, o meu muito obrigado, pelo apoio e compreensão das ausências.

Amiga Ma. Socorro é Ana Fonseca, meu muito obrigado por tudo.

A meus amigos do mestrado, pelos momentos divididos meu muito obrigado por dividir comigo as angústias e alegrias e ouvirem minhas bobagens. Foi bom poder contar com vocês!

Aos queridos Mestres, só tenho a agradecer a atenção o carinho a dedicação no compartilhamento dos conhecimentos. Vocês são referenciais para mim!

A todos os funcionários do curso de Mestrado da PUC Minas, agradeço a atenção.

Agradeço especialmente à minha Orientadora Profa. Dra. Cláudia de Vilhena Schayer Sabino é claro, que você acreditou em meu potencial de uma forma a que eu não acreditava ser capaz de corresponder. Você me proporcionou experiência que jamais pensei que teria uma oportunidade. Sempre disponíveis e dispostas a ajudar, querendo que eu aproveitasse cada segundo dentro do mestrado para absorver ao máximo os conhecimentos ministrados. Você me fez enxergar que existe mais que pesquisadores e resultados por trás de uma dissertação, mas seres humanos. Você sempre será uma de minhas referências profissionais e pessoais para meu crescimento. Só tenho que agradecer a Deus por estar a meu lado e acreditar tanto em mim!

Grato, Grato, Gratíssimo!

A Educação, tal como a entendo, não consiste em introduzir no cérebro da criança uma certa dose de conhecimentos, mas sim, em despertar-lhe o desejo de conhecer e indicar-lhe o método de estudo. Além de formação puramente escolar, a educação moderna procura desenvolver o caráter, a habilidade técnica e a saúde do corpo. (BADEN-POWELL (1928))

## RESUMO

O Escotismo é um movimento cívico-patriótico de educação não-formal que utiliza jogos para formação e desenvolvimento de crianças e jovens de 7 a 21 anos. Apesar do método escoteiro ser hoje pautado em um programa educativo, existe uma insipiência em estudos que associem o jogo escoteiro com os pilares da educação. Foi realizada uma pesquisa qualitativa, com caráter exploratório-descritivo, ambientada em um grupo escoteiro em Belo Horizonte, Minas Gerais, com o objetivo de apresentar o jogo escoteiro como ferramenta pedagógica relacionando-o aos quatro pilares da educação e a tipologia de conteúdos de Antoni Zabala. A pesquisa apresenta a visão dos adultos voluntários (chefes escoteiros) do papel pedagógico do jogo dentro do movimento e a finalidade de sua aplicação prática, traçando um comparativo entre os pilares da educação, a tipologia de conteúdos formulada por Antoni Zabala e o método escoteiro. A partir disto, foi possível afirmar que o jogo escoteiro se enquadra nos pilares da educação.

**Palavras-chave:** Educação. Movimento escoteiro. Jogo, Zabala.



## **ABSTRACT**

Scouting is a civic-patriotic movement for non-formal education which uses games to the development of children and young people from the 7 to 21 years. Despite the Scout method s banded now days in an educational program, there is a god in studies involving the Boy Scouting Game with the pillars of its education. In this work it was held a qualitative research, with exploratory and descriptive character, set in a Scout group in Belo Horizonte, Minas Gerais, with the goal of presenting the Boy Scout Game as pedagogical tool in relation to the four pillars of education and the and the contents typology of Antoni Zabala. The research presents the vision of the adult volunteers of pedagogical role of the game within the Scout movement and the purpose of your practical application, drawing a comparison between the pillars of education, contents typology formulated by Antoni Zabala and the Scout method. From this, it is possible to affirm that the game Scout is considered pedagogic from the perspective of the pillars of education

**Keywords:** Education. Scout movement. Pedagogical game, Zabala.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Esquema apresentando as vantagens das atividades educacionais realizadas de maneira não-formal.....	14
Figura 2 - Esquema da pratica educativa de Zabala (1998) .....	46
Figura 3 - Esquema do site <a href="https://sabinoc.wixsite.com/escotismo">https://sabinoc.wixsite.com/escotismo</a> .....	65
Figura 4- Respostas para a pergunta: Para que servem os jogos escoteiros .....	66
Figura 5 - Jogos que os lobinhos mais gostam segundo os escotistas.....	67
Figura 6 - esquema das áreas de desenvolvimento do programa escoteiro .....	69
Figura 7 - Exemplos de jogos que atuam na área-afetiva citados pelos participantes.....	70
Figura 8 - Exemplos de jogos que atuam na área intelectual citados pelos participantes .....	71
Figura 9 - Jogos que os escotistas menos usam.....	73
Figura 10 - Aplicação da oficina .....	74
Figura 11 - Respostas para a pergunta: “Na sua opinião quais os pontos mais importantes na educação de crianças e jovens?” .....	75
Figura 12 - Respostas para a pergunta: “Você acha que o escotismo ajuda na educação de seus participantes: Sim ( ) Não ( ) Porque?” .....	75
Figura 13 - Respostas para a pergunta “Você conhece as áreas de desenvolvimento do escotismo? Sim ( ) Não ( ) Quais são elas?” .....	77
Figura 14 - Respostas para a pergunta “Você acha que os jogos e as atividades escoteiras levam ao desenvolvimento da criança e do jovem? Sim ( ) Não ( ) De que forma?” .....	78
Figura 15 - Respostas para a pergunta “O fundo de cena, ou seja, atividades lúdicas que são usadas nas atividades escoteiras podem ser consideradas como uma ferramenta para formação dos nossos jovens? Sim Não Porque?” .....	79
Figura 16 - Aula sobre os pilares da educação e tipologia de conteúdos de Zabala .....	81
Figura 17 - Classificação dos jogos .....	82
Figura 18- Resultado da aplicação dos jogos .....	85
Figura 19 - Respostas para a pergunta: “Você acha que o escotismo ajuda na educação de seus participantes: Sim ( ) Não ( ) – Porque?” .....	86
Figura 20 - Respostas para a pergunta: “Você endente que os jogos escoteiros estão ligados aos pilares de educação? Sim ( ) Não ( ) – Porque?” .....	87

Figura 21 - Respostas para a pergunta: “Você conhece as áreas de desenvolvimento do escotismo? Sim ( ) Não( ) – Quais são elas?” .....	87
Figura 22 - Respostas para a pergunta: “O fundo de cena, ou seja, atividades lúdicas que são usadas nas atividades escoteiras podem ser consideradas como uma ferramenta para formação de nossos jovens? Sim ( ) Não( ) – Porque?” .....	88
Figura 23 – Aprender a Conhecer no Movimento Escoteiro .....	89
Figura 24 - – Aprender a Fazer no Movimento Escoteiro .....	90
Figura 25 – Aprender a Viver Junto no Movimento Escoteiro .....	91
Figura 26 - Aprender a Ser no Movimento Escoteiro .....	92

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Tipologia de conteúdos educacionais de acordo com ZABALA, 1988.....	49
Quadro 2 - Correlação das ideias.....	58
Quadro 3 - Planejamento da oficina .....	62
Quadro 4 - Categorização dos jogos utilizados na Oficina Didática.....	63
Quadro 5 - Verbos aplicados aos tipos de conteúdos definidos por Zabala.....	80
Quadro 6 - Resposta dos participantes sobre atividades voltadas para instrução e educação no movimento escoteiro. ....	80
Quadro 7 - Resultado da classificação da oficina de jogos .....	83

## **LISTA DE ABREVIACÕES**

IAR	Região Escoteira Interamericana
OEN	Organização Escoteira Nacional
UEB	União dos Escoteiros do Brasil
WOSM	World Organization Of The Scout Movement

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>1.1</b>	<b>Objetivos.....</b>	<b>15</b>
1.1.1	<i>Objetivo geral.....</i>	15
1.1.2	<i>Objetivos específicos .....</i>	15
<b>1.2</b>	<b>Justificativa .....</b>	<b>16</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>17</b>
<b>2.1</b>	<b>O movimento escoteiro.....</b>	<b>17</b>
2.1.1	<i>O fundador Robert Baden Powell .....</i>	17
2.1.2	<i>Escotismo: um movimento educacional .....</i>	19
2.1.3	<i>Escotismo no Brasil.....</i>	21
<b>2.2</b>	<b>O jogo.....</b>	<b>21</b>
2.2.1	<i>Papel pedagógico do jogo.....</i>	28
2.2.2	<i>Jogos, brincadeiras, crianças e jovens atuais.....</i>	33
<b>2.3</b>	<b>A Prática Educativa: Como, o quê e porque ensinar? .....</b>	<b>36</b>
2.3.1	<i>Os Quatro Pilares da Educação segundo Jacques Delors (1997).....</i>	36
2.3.2	<i>Algumas ideias e a tipologia de conteúdos de Zabala (1998) .....</i>	42
<b>2.4</b>	<b>Baden Powell, os pilares do escotismo (áreas de desenvolvimento) (1888) .....</b>	<b>51</b>
<b>2.5</b>	<b>Comparação entre as ideias.....</b>	<b>57</b>
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>59</b>
<b>4</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>66</b>
<b>4.1</b>	<b>Pesquisa exploratória .....</b>	<b>66</b>
<b>4.2</b>	<b>Desenvolvimento da oficina .....</b>	<b>73</b>
4.2.1	<i>Resultado do pré-teste.....</i>	74
4.2.2	<i>Continuação da oficina .....</i>	80
4.2.3	<i>Resultado do pós-teste.....</i>	85
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>93</b>
	<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>95</b>
	<b>APÊNDICE A - Jogos escoteiros para oficina pedagógica: Pilares da educação e tipologia de zabala .....</b>	<b>100</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Quando se pensa em educação, é imprescindível que se busque referencial teórico em Piaget (1983), que investigou como se dá o desenvolvimento das crianças e concluiu que esse desenvolvimento acontece de forma gradativa por meio de construções e reconstruções, ou seja, de forma sequencial e integrada dividida em quatro estágios. Assim, o que é construído em um estágio é incorporado ao estágio seguinte para possibilitar uma visão diferenciada de uma nova forma de conhecimento. Esses estágios de desenvolvimento foram denominados como sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal, de acordo com a faixa de idade.

Sabemos assim que desde o nascimento até a idade adulta, o desenvolvimento mental de um indivíduo é um processo contínuo de construção de estruturas variáveis, que, ao lado de características que são constantes e comuns a todas as idades, refletem o seu grau de desenvolvimento intelectual; dessa forma.

O conhecimento resultaria de interações que se produzem a meio caminho entre os dois (sujeito e objeto) dependendo, portanto, dos dois ao mesmo tempo, mas em decorrência de uma indiferenciação completa, e não de intercâmbio entre formas distintas (PIAGET, 1983, p.6).

A presente pesquisa foi ambientada no Movimento Escoteiro, que é considerado atualmente o método de educação não formal mais antigo no mundo. O estudo em ambiente não formal e formal implica na ação e na reflexão dos homens sobre o mundo para transformá-lo (FREIRE, 2001, p. 67). A título de ilustração, a Figura 1 apresenta um esquema sobre as vantagens das atividades educacionais realizadas de maneira não formal.

Figura 1- Esquema apresentando as vantagens das atividades educacionais realizadas de maneira não-formal



Fonte: QUADRA; D'ÁVILA, 2016

Dessa forma, a educação não formal é um processo de ensino e aprendizagem que sem seguir vários requisitos formais, pode ser realizada em qualquer ambiente, desde que apresente uma dinâmica diferente de aulas expositivas e utilize ferramentas didáticas diversificadas e atrativas que valorizem as emoções e motivações, segundo GOHN (2006),

A educação não formal designa um processo com várias dimensões tais como: a aprendizagem política dos direitos dos indivíduos, enquanto cidadãos; a capacitação dos indivíduos para o trabalho, por meio da aprendizagem de habilidades e/ou desenvolvimento de potencialidades; a aprendizagem e exercício de práticas que capacitam os indivíduos a se organizarem com objetivos comunitários, voltadas para a solução de problemas coletivos cotidianos; a aprendizagem de conteúdos que possibilitem aos indivíduos fazerem uma leitura do mundo do ponto de vista de compreensão do que se passa ao seu redor; a educação desenvolvida na mídia e pela mídia, em especial a eletrônica etc. (GOHN, 2006):

Na educação não formal existe ainda uma liberdade maior para ensinar e aprender, o que facilita o atendimento às necessidades individuais e naturais de cada ser humano.

A educação formal é aquela desenvolvida nas escolas, com conteúdos previamente demarcados; a informal como aquela que os indivíduos aprendem durante seu processo de socialização - na família, bairro, clube, amigos etc., carregada de valores e culturas próprias, de pertencimento e sentimentos herdados; e a educação não



formal é aquela que se aprende "no mundo da vida", via os processos de compartilhamento de experiências, principalmente em espaços e ações coletivos cotidianas. (GOHN, 2006)

Segundo (GOHN, 2006), na educação informal, os agentes educadores são os pais, a família em geral, colegas de escola, a igreja, os amigos, os vizinhos os meios de comunicação de massa, etc.

## **1.1 Objetivos**

### *1.1.1 Objetivo geral*

O objetivo geral deste trabalho é uma análise pedagógica de Jogos Escoteiros pela metodologia de Zabala, para fornecer as informações e correlações dos Pilares da Educação com a Prática escoteira.

### *1.1.2 Objetivos específicos*

- a) Estimular e inovar o processo educacional, por meio da integração dos conteúdos educacionais com os jogos;
- b) Apresentar os jogos aplicados no movimento escoteiro como ferramenta pedagógica alicerçados nos quatro Pilares da Educação, como instrumento auxiliar nas práticas educativas e na educação não formal, visando uma prática diferenciada capaz de proporcionar a construção do conhecimento, e assim, auxiliando no processo ensino-aprendizagem;
- c) Despertar o interesse do jovem educando, pelos jogos escoteiros, nos quais, entre as intenções educacionais estão a relação educador / educando e educando / educando.
- d) Confirmar que o Método Escoteiro desde seus princípios, como idealizado pelo fundador Baden-Powell, tem um viés educacional, no qual a educação por meio dos jogos uma ênfase pedagógica.
- e) Traçar um paralelo entre os pilares da educação (Delors, 1997), a Tipologia de conteúdos de Zabala, 1998 e os pilares do escotismo (áreas de desenvolvimento), conforme Baden Powell, (1888), visando mostrar que uma diferença de 100 anos na apresentação destas ideias, não foi significativa para que diferenças fundamentais sejam notadas.

## 1.2 Justificativa

A Temática desta Dissertação de Mestrado foi inspirada nas reflexões iniciadas nas disciplinas de Psicologia da Aprendizagem e da Adolescência e Metodologia de Ensino, do curso do Programa Especial de Formação Pedagógica de Docentes, realizado no Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – CEFET/MG, concluído em 2011. Assim

as ideias foram sistematizadas a partir da vivência em sala de aula, no movimento Escoteiro e na atuação como educador. O relacionamento entre a educação e o escotismo foi percebido pela Organização Escoteira Nacional como algo positivo, pois essa transformou sua metodologia em um programa educativo.

As fases de desenvolvimento e aprendizagem do jovem passaram a consideradas na construção do calendário de atividades de cada ramo escoteiro (idade do jovem), organizado no ciclo de programa, com a seleção de jogos com objetivos pedagógicos que auxiliam na busca por conhecimento específico de cada faixa etária.

As mudanças do mundo moderno causam impactos na criança/adolescente/jovem que participa dos grupos escoteiros e, por isso, é necessário estar atento e oferecer de forma criativa e atraente as experiências na vida deles. As mudanças nas atividades e a forma de oferecer podem mudar com o passar do tempo, mas a essência do Escotismo e os bons valores jamais mudam com as gerações. (UEB, 2013)

Apesar desta mudança conceitual e estrutural dentro da organização escoteira nacional, não foi possível certificar a real correlação entre os pilares da educação e a prática escoteira. Com isto, surgiu a necessidade de averiguar se o movimento escoteiro pode ser considerado pedagógico, sob a ótica dos pilares da educação e conteúdos de Zabala, por meio do estudo dos jogos.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 O movimento escoteiro

É um movimento educacional, idealizado por Baden-Powell, que tem como objetivo a formação de jovens, com a colaboração de adultos.

#### 2.1.1 O fundador Robert Baden Powell

Vários autores escreveram sobre Robert Stephenson Smith Baden-Powell (BP), o fundador do escotismo (como exemplo, temos a autobiografia Baden-Powell, 1986; Blower, 1994; Boulanger, 2000). A seguir, será apresentado um pequeno resumo da vida de BP, baseado nesses autores.

O fundador do escotismo, Robert Stephenson Smyth Baden-Powell (BP), nasceu em 1857, na Inglaterra, sendo o quinto filho de uma família de sete irmãos. Com apenas três anos, seu pai veio a falecer e sua criação teve grande influência de seu avô materno, Almirante Smyth. Sua infância foi marcada pelas diversas aventuras junto com seus irmãos mais velhos e, desde sua infância, já demonstrava o seu amor pela natureza.

Baden-Powell estudou na Escola Charterhouse, uma das mais tradicionais de Londres, onde teve a oportunidade de ser orientado por grandes mestres, que tinham como princípio educacional o desenvolvimento das potencialidades dos jovens, focando no aprimoramento intelectual e do caráter.

Em 1876, quando terminou seus estudos secundários, já com 19 anos, Baden-Powell ingressou no exército inglês e aceitou a oportunidade de entrar como Subtenente do Regimento de Cavalaria Ligeira, que atuaria na Guerra da Crimeia. Pela sua destreza, destacou-se e, aos 26 anos, chegou ao posto de Capitão. Já por volta de 1889, foi promovido a Major. Sua experiência com jovens, segundo a história, começou durante a Guerra do Transval, em 1899, quando Baden-Powell comandava a guarnição do entroncamento ferroviário de Mafeking, um local estratégico para o exército inglês. A cidade foi, durante meses, vítima de ataque de forças inimigas muito superiores e só conseguiu se manter devido à estratégia inteligente de seu comandante, cujas atitudes inspiravam a atuação de seus comandados. Como dispunha de poucos soldados, Baden-Powell treinou todos os homens da cidade para usá-los como combatentes e para os serviços auxiliares, como primeiros socorros,

comunicação, cozinha, estafeta, etc. Ele ficou muito impressionado com o desenvolvimento e a destreza destes jovens e com seus exemplos de educação, lealdade, coragem e responsabilidade.

Foi no Exército que BP evidenciou seus principais traços de personalidade, aqueles que moldaram a sua personalidade de modo mais profundo. Foi durante a carreira militar que ele descobriu como a fé e a confiança eram capazes de fortalecer o caráter das pessoas. (POWELL, 1986, p. 31)

Essas ações iriam, mais tarde, influenciar na criação do escotismo. Pode-se dizer que um dos marcos para o início do Escotismo foi a publicação do livro *Aids To Scouting*, de Baden-Powell (1888), que continha informações para os militares sobre exploração, como seguir pistas e técnicas que se referiam à vida em campo. Esses pequenos encartes, que eram vendidos em bancas de revistas, logo caíram nas graças dos rapazes ingleses, e muitos os usaram para se divertir de maneira aventureira.

O enorme interesse dos jovens em aplicar e aprender as técnicas demonstradas em seus livros, despertou em Baden-Powell o interesse em adaptá-lo para ser uma atraente ferramenta educacional para o programa das escolas britânicas. Reuniu as experiências e as atividades vivenciadas pelos exploradores para criar algo que pudesse realmente ser utilizado na educação e formação dos jovens: o futuro escotismo.

Assim, em 1º de agosto de 1907, resolveu levar um grupo de vinte rapazes, com idades entre 12 a 16 anos, para a Ilha de Browsea, na Inglaterra, onde desenvolveu várias atividades, tais como trabalho em equipe, jogos, fogueiras, dedução e observação, tocaia, técnicas de primeiros socorros, alimentação e boas maneiras. Foram oito dias de atividades ao ar livre, com o objetivo de testar suas ideias, as quais foram catalogadas durante os muitos anos em que conviveu no serviço militar, como também das vivências que teve no cerco de Mafeking com os jovens. Esse evento, mais tarde, seria considerado o primeiro acampamento escoteiro.

O resultado obtido com o sucesso do acampamento motivou, logo no início do ano seguinte, ao lançamento de seis edições do guia *Escotismo para Rapazes*. Diante disso, Baden-Powell fundou o Movimento Escoteiro. A procura pelos guias era tão grande entre os jovens que queriam se aventurar que, logo em seguida, foram surgindo várias Tropas Escoteiras por toda a parte. Com a inesperada expansão do Movimento, Baden-Powell solicitou que fosse transferido para a reserva do Exército, objetivando se dedicar apenas à sua segunda vida, o Movimento Escoteiro.

### 2.1.2 Escotismo: um movimento educacional

Art. 1º A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais” (BRASIL, LDB, 1996).

Assim, podemos dizer que todos os espaços pelos quais o indivíduo convive — e não apenas a escola — contribuem para a sua formação educacional, tendo por objetivo se tornar um sujeito ativo e comprometido com sociedade (UEB, 2013).

Regra 1: O Escotismo é um movimento educacional de jovens, sem vínculo a partidos políticos, voluntário, que conta com a colaboração de adultos, e valoriza a participação de pessoas de todas as origens sociais, etnias e credos, de acordo com seu Propósito, seus Princípios e o Método Escoteiro, concebidos pelo Fundador Baden-Powell e adotados pela União dos Escoteiros do Brasil. (UEB, 2013).

Consequentemente é de senso comum que a educação formal é a que encontramos no ambiente escolar, em classe que apresenta um currículo escolar com regras definidas. Por outro lado, a educação não formal possui conteúdo e metodologias voltados para o desenvolvimento cultural e pedagógico de formação para a cidadania, envolvendo um conjunto de práticas de aprendizagem socioculturais. O conceito *educação não formal*, na qual o escotismo se insere, foi discutido pela pesquisadora Gohn, 2014:

A educação não formal é aquela que se aprende ‘no mundo da vida’, via os processos de compartilhamento de experiências, principalmente em espaços e ações coletivos cotidianas. Nossa concepção de educação não formal articula-se ao campo da educação cidadã – a qual, no contexto escolar, pressupõe a democratização da gestão e do acesso à escola, assim como a democratização do conhecimento. Na educação não formal, essa educação volta-se para a formação de cidadãos(ãs) livres, emancipados, portadores de um leque diversificado de direitos, assim como de deveres para com o(s) outro(s). (GOHN, 2014, p. 40)

O ideal do fundador do escotismo era trabalhar as potencialidades dos jovens por meio dos Propósitos, Princípios e Métodos Escoteiros que estão inclusos em toda a formação dos jovens.

Regra 2: O propósito do Movimento Escoteiro é contribuir para que os jovens assumam seu próprio desenvolvimento, especialmente do caráter, ajudando-os a realizar suas plenas potencialidades físicas, intelectuais, sociais, afetivas e espirituais, como cidadãos responsáveis, participantes e úteis em suas comunidades, conforme definido pelo seu Projeto Educativo. (UEB, 2013).

Nessa regra estão apresentadas as seis áreas de desenvolvimento — físico, intelectual, caráter, afetivo, social e espiritual, os jovens escoteiros ampliam o seu potencial educacional. Por analogia aos pilares da educação de Delors (1997) neste trabalho essas áreas são denominadas pilares do movimento escoteiro. Os princípios do Escotismo, por sua vez, são definidos pela Promessa e Lei Escoteira, como a base de desenvolvimento de um cidadão de bem para sociedade. Para a participação no Escotismo, todos os membros devem realizar sua promessa escoteira, que consta, em seus dizeres, os deveres para com Deus e a pátria; para consigo mesmo; e com o próximo.

Nossos princípios constituem um marco referencial de valores essenciais e atraentes. A adesão a esses valores contribui fortemente para que os jovens tenham uma razão de viver consistente, para buscar a felicidade e motivar outros nessa mesma direção. (UEB, 2013, p. 6).

O Método Escoteiro, há mais de 100 anos é um grande diferencial para o aprendizado do jovem e um marco educacional do educador pela ação, buscando a autonomia, por meio da confiança nas potencialidades dos educandos.

O Método Escoteiro ajuda os jovens membros do movimento a atingirem a sua potencialidade, pois todos os acompanhamentos são feitos de forma individual e toda formação é progressiva, conforme as suas habilidades e potenciais de desenvolvimento. Em nível mundial, o Movimento Escoteiro é regido pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro (OMME).

A OMME é uma organização independente, apolítica e não governamental que é composta de 164 Organizações Nacionais. Essas Organizações estão espalhadas por 223 países e territórios em todo o mundo. (SCOUTS, 2018)

Segundo o projeto educativo da União dos Escoteiros do Brasil, na compreensão do desenvolvimento pessoal pela orientação individual, um dos objetivos principais do movimento é oferecer à sociedade indivíduos preparados para um convívio de excelência, seguindo algumas características que o Movimento Escoteiro considera de grande importância.

Desejamos que os jovens que tenham sido Escoteiros façam o seu melhor possível para ser: Um homem ou uma mulher de caráter, limpo de pensamento autêntico em sua forma de agir, leal, digno de confiança. Capaz de tomar suas próprias decisões respeitando o ser humano, a vida e o trabalho honrado, alegre e capaz de partilhar sua alegria, leal aos seus pais, na construção da Paz em harmonia com todos os povos. Líder a serviço do próximo. Integrado ao desenvolvimento da sociedade, capaz de dirigir, de acatar leis, de participar conscientemente de seus direitos, sem se

descuidar de seus deveres. Forte de caráter, criativo, esperançoso, solidário, empreendedor. Amante da natureza e capaz de respeitar sua integridade. Guiado por valores espirituais, comprometido com seu projeto de vida, em permanente busca de Deus e coerente em sua fé. Capaz de encontrar seus próprios caminhos na sociedade e ser Feliz. (UEB, 2002)

### 2.1.3 Escotismo no Brasil

Por volta de 1907, ano em que o Movimento Escoteiro (*Scouting for Boys*) havia sido oficialmente fundado, vários oficiais e praças da Marinha Brasileira estavam na Inglaterra e se impressionaram com esse novo método de educação complementar.

O Escotismo foi introduzido no Brasil por volta de 1908, por intermédio desses marinheiros e oficiais de nossa Marinha, entre eles o Almirante Sodré, que trouxe consigo uniformes escoteiros e o interesse de semear o movimento no Brasil. No dia 14 de junho de 1910, foi oficialmente fundado, no Rio de Janeiro, o Centro de *Boys Scouts* do Brasil. Rapidamente, foi divulgado, se espalhando por todo território nacional (UEB, 2013).

A União dos Escoteiros do Brasil – UEB, fundada em 1924, no Rio de Janeiro, iniciou o processo de unificação dos diversos grupos e núcleos escoteiros dispersos no país e, principalmente, o fortalecimento da identidade, divulgação e esperança deste movimento.

Atualmente, somos mais de 100 mil escoteiros: em 671 cidades que reúnem 1480 grupos escoteiros. Levamos o Escotismo para mais de 75 mil jovens por meio do trabalho voluntário de cerca de 25 mil adultos. (ESCOTEIROS, 2018).

Apesar de muitos pensarem que o Escotismo no Brasil acabou, é possível afirmar que está crescendo cada vez mais. O Escotismo ainda pode ostentar um dos seus diversos títulos, sendo, ainda, uma das principais atividades extraclasse na educação brasileira (WORLD ORGANIZATION OF THE SCOUT MOVEMENT; INTERAMERICAN SCOUT REGION, 2018)

## 2.2 O jogo

Escotismo é um alegre jogo ao ar livre onde adultos de espírito jovial e jovens aventuram se juntos como irmãos, velhos e moços, em busca de saúde, felicidade, destreza e desprendimento. (BADEN-POWELL, 2000)

O Movimento Escoteiro, desde que foi idealizado pelo seu fundador, Baden-Powell, utilizou-se do efeito mágico dos jogos, que são meios pelos quais os fins educacionais são atingidos. Brincando com simulações ou personificações, competindo ou cooperando, os jovens vão se dotando de espírito de tolerância, da vontade de progredir, do respeito pelas

regras e pelos companheiros. Nos jogos e nas aventuras que respondem à vontade de jogar é que o Escotismo tem sua grande isca, para atrair os jovens a um processo no qual constroem habilidades, conhecimentos e atitudes que lhes serão úteis.

O jogo deve ter a dose certa de esforço, desafio e risco para que o jovem se acostume a usar não apenas a força, destreza, reflexo ou agilidade, mas também e principalmente determinação, coragem, inteligência e eventualmente astúcia, com a disciplina para cumprir as regras e a cortesia para tratar os adversários que só o são durante o jogo.

Em analogia, o jogo, como bem apresentou Gilles Brougère (1998), é algo mais que as usualmente conhecidas acepções de atividade lúdica, de sistema de regras, de conjunto de materiais usados ou não, de estratégias manipulativas interpessoais ou políticos. É também simulação do combate ou de outras atividades visando ao desenvolvimento da perícia. O jogo ou a brincadeira, pelo seu caráter de simulação, permite ao ser humano lidar com a agressividade, com forças adversas e com a frustração em um ambiente controlado, já que não tem o intento de produzir dano.

Brougère caracterizou a diferença entre as duas expressões latinas relacionadas a jogo: “jocus” e “ludus”. O “jocus” é a brincadeira, que busca apenas o prazer e se encerra em si mesma. O “ludus”, conquanto prazeroso, tem um papel de treinar para a realidade. Ambas, entretanto, referem-se a uma situação na qual se vive uma realidade própria.

A definição de jogo dada por Guy Jacquin, 1960, bem caracteriza a tênue fronteira entre jogo e brinquedo, apoiada no uso da mesma palavra no caso da língua francesa: “jeu” para as duas coisas.

O jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado. O jogo tem por função essencial ministrar à criança o prazer moral do êxito que, enriquecendo lhe a personalidade, lhe dá uma certa suficiência não só a seus próprios olhos, como aos dos outros. (JACQUIN, 1960, p.25)

Jogos são atividades lúdicas nas quais são recriados os acontecimentos vivenciados, que envolvem regras e têm objetivos definidos. As brincadeiras, assim como os jogos, são atividades lúdicas recriadoras da realidade, com regras e objetivos, sendo, porém, as regras mais flexíveis que as dos jogos e os objetivos, mais pessoais e por vezes centrados no puro prazer da brincadeira. Lino de Macedo, 2005, apresenta uma boa diferenciação possível entre brincadeira e jogo:



O jogar é um dos sucedâneos mais importantes do brincar. O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido. Jogar certo, segundo certas regras e objetivos, diferencia-se de jogar bem, ou seja, da qualidade e do efeito das decisões ou dos riscos. O brincar é um jogar com ideias, sentimentos, pessoas, situações e objetos em que as regulações e os objetivos não estão necessariamente predeterminados. No jogo, ganha-se ou perde-se [não necessariamente, ressalvaríamos nós – caso dos jogos cooperativos. Nas brincadeiras, diverte-se, passa-se um tempo, faz-se de conta. No jogo, as delimitações (tabuleiro, peças, objetivos, regras, alternância entre jogadores, tempo, etc.) são condições fundamentais para sua realização. Nas brincadeiras, tais condições não são necessárias. O jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições demarcadas. O que surpreende no jogar é seu resultado ou certas reações dos jogadores. O que surpreende nas brincadeiras é sua própria composição ou realização. O jogo é uma brincadeira que evoluiu. A brincadeira é o que será do jogo, é sua antecipação, é sua condição primordial. A brincadeira é uma necessidade da criança; o jogo, uma de suas possibilidades à medida que nos tornamos mais velhos (MACEDO, 2005, p.10).

O jogo é estruturado a partir da brincadeira, ganhando regras mais definidas e podendo ter um objetivo além da própria atividade.

A diferença fundamental do jogo para a realidade é o seu efeito; a simulação permite exigir do treinando ações e reações *como se fossem* as da situação real, mas com a possibilidade de o eventual erro servir como meio de aprendizagem em lugar de conduzir a danos pessoais ou materiais. Além disso, sua limitação no tempo e no espaço, há um tempo e local previstos para início e término da atividade permite ao treinando sair de situação para fazer sua revisão pós-ação, identificando acertos e erros, bem como reduz a incerteza quanto à duração do estressor a que é submetido.

No caso dos jogos e brincadeiras que envolvem contato físico, há a oportunidade de extravasar a agressividade e o desejo de conquista, numa situação de combate que, ao término do jogo ou brincadeira, volta ao contexto da amizade e da boa convivência. O importante é que o educador fique atento para que a criança ou jovem não seja poupada de viver e de aprender a lidar com essas facetas do ser emocional. Essa segurança dada pela reversibilidade da simulação permite também à pessoa fazer repetições, troca de papel, pausas e experimentos, como formas diferentes de resolver os problemas, pois, na medida em que ela domina aqueles saberes e fazeres, pode, valendo-se de sua particular combinação de inteligências, construir associações cognitivas inovadoras, livrando-se da conduta estereotipada. E permite, ainda, desenvolver a resiliência, que é a capacidade de retornar à condição normal após um impacto necessária quando as evoluções de situação na vida real são tão rápidas e profundas. (MACEDO, 2005)

Segundo Murcia (2005) o comportamento lúdico é universal, pertence a todos os seres. É um impulso inato que não requer especialização nem aprendizagem prévia, mesmo que a prática sucessiva leve a isso. O autor faz algumas considerações:

- a) O jogo faz a ligação com a natureza ao resgatar comportamentos atávicos: instintivamente, o ser humano é propenso ao jogo, simulando a realidade ou criando outra realidade; como ele joga é que é aprendido;
- b) O jogo é livre, é voluntário. Ninguém é obrigado a jogar. Joga-se pelo prazer de jogar, não com um fim utilitário. Ele só acontece porque e enquanto os jogadores o querem;
- c) O jogo tem um ambiente espaço-temporal próprio, muitas vezes pode revestir-se de uma auréola mágica; é um comportamento de caráter simbólico: tem sua própria realidade, um fundo de cena que lhe é peculiar e é partilhado pelos jogadores;
- d) O jogo é incerto quanto ao resultado final;
- e) O jogo não visa a criar bens ou riqueza;
- f) O jogo é uma maneira informal de troca de ideias e experiências;
- g) O jogo é convencional e regulamentado, é um acordo social entre os participantes, que determinam suas regras, ordens e limitações;
- h) O jogo reflete em cada momento a forma com que a pessoa atua, compreende e se relaciona com o mundo;

Com o jogo, a pessoa conecta-se à sociedade, pois ele permite ensaiar, pela simulação, os papéis que cada um representará no mundo e introduzir normas de comportamento social.

O jogo evolui com o indivíduo e ajuda a estruturar sua personalidade, desenvolvendo os aspectos psicomotor, intelectual, afetivo-emocional, social e espiritual; seu grau de complexidade será conforme o conhecimento disponível pelos jogadores e seu nível de operações mentais.

O modo natural de aprender é por meio do jogo, porque pratica-se de forma simples, continuada e progressiva nos graus de complexidade e responsabilidade as tarefas que se desempenhará no mundo real.

O jogo promove habilidades sociais; ajuda a canalizar, reduzir ou processar condutas agressivas base para a segurança do indivíduo e do ambiente; aumenta a autoestima; fomenta as relações sociais frutíferas aprender as limitações, relacionar-se bem com os outros e fazer amigos; promove a participação e a atividade com base na criatividade, colaboração e cooperação: todos querem jogar; gera valores humanos positivos para a vida; estimula a curiosidade e a busca do conhecimento; melhora a saúde física e emocional.

O jogo proporciona situações que estimulam o humor como estado de espírito, para encarar a vida diária com o otimismo necessário para manter um estado emocional estável e proporcionar uma sensação de bem-estar.

Brinquedos/objetos não são imprescindíveis: há jogos que se apoiam na imaginação e/ou que empregam apenas os próprios recursos corporais dos participantes.

Efeito catártico: a espontaneidade das ações permite a expressão dos componentes psíquicos que ficam reprimidos em situações do cotidiano.

Seriedade e prazer: o prazer de praticar a atividade e superar suas etapas combina-se com a seriedade da observância das regras.

Não esgotamento físico e psicológico: o jogo acontece enquanto os jogadores têm disposição física e psíquica para jogá-lo.

Os jogos são caracterizados pela simulação, ou pela criação de uma realidade que lhes é própria. Na percepção do jogo tem um tempo, um espaço e um conjunto de procedimentos que lhe são próprios; tais características fazem dele uma espécie de ritual, similar ao sagrado, pois o ritual replica determinados eventos propiciadores, purificadores ou reforçadores de uma comunhão de fé.

Muitas vezes, a realidade do jogo replica a realidade do mundo. Daí o seu papel de construção das formas de processar e solucionar problemas do seu praticante. Nessa linha de pensamento, Brotto (2002) apresenta os elementos que compõem a Arquitetura do Jogo, presentes nas duas realidades, a do jogo e a do mundo.

Visão: concepções e valores que orientam e dão significado à atividade.

Objetivo: aquilo cuja conquista motiva os jogadores.

Regras: convenções que orientam as ações e relações.

Contexto: o ambiente físico, social e psicológico em que o jogo acontece.

Participação: interação das pessoas no jogo.

Comunicação: transmissão mútua de mensagens entre os jogadores.

Estratégias: organizar, definir e planejar ações em busca do objetivo.

Clima: o ânimo com que os participantes vêm para o jogo.

Resultados: marcos e indicadores para balizar o processo de aperfeiçoamento.

Celebração: momento de comemorar os êxitos e renovar o anseio de prosseguir.

Para Dohme (2003, ), fazem parte do jogo, como elementos principais:

Jogadores: forma de organização das equipes.

Estratégia: objetivos, regras, formas de relacionamento entre os participantes,

competição e cooperação.

Líder, coordenador ou juiz.

Ambiente: o espaço no qual o jogo se desenrola.

Duração: a dimensão temporal; o jogo pode ter um tempo preestabelecido caso do futebol ou do basquete ou durar até ser atingida uma meta caso do vôlei e da peteca.

Materiais: estes são elementos secundários, pois não são imprescindíveis.

Macedo (2005) afirma que as atividades educativas que se dão por meio do jogo apresentam as seguintes qualidades:

**Prazer funcional:** atividades atraentes, nas quais se convida os participantes a jogar. Se a pessoa convidada aceita jogar, compromete-se com a trama do jogo, sujeitando-se às sanções do grupo se desistir ou jogar mal. O jogo atrai por trazer gratificação imediata, e não um benefício incerto num futuro indefinido.

**Desafio e surpresa:** o jogador é chamado a usar suas capacidades para resolver uma situação-problema. A surpresa está presente no desafio, pois não se controla todo o resultado; a consequência de cada ação pode ser um novo problema. Há um sentido de investigação, de curiosidade, de expressão e teste de hipóteses.

**Criem possibilidades ou disporem delas:** o desafio proposto, para ser resolvido, deve ser transformado em algo necessário e possível. Se não for percebido como necessário, não há motivo para dedicar tempo e esforço àquilo. Se não for minimamente possível, é um desperdício de tempo e esforço. Se não abrir novas possibilidades, traz a frustrante percepção de não se fazer progresso.

**Possuírem dimensão simbólica:** as atividades são motivadas e históricas. O jogo tem sua própria realidade, ficcional ou espelho caricatural ou não do mundo exterior. Cada participante representa um papel no jogo e cada situação é uma imagem metafórica para a vida cotidiana.

**Expressão construtiva ou relacional:** o jogo estimula a associação de diferentes elementos de informação, construindo um novo conhecimento, atitude ou destreza.

O jogo leva a um estado de relaxamento mental que prontifica a pessoa a aprender fazendo associações entre os elementos que lhe são apresentados; ensina-lhe a observação das regras para que todos possam ter prazer em jogar; é momento de aprendizagem para a socialização, autonomia e sociabilidade (BROUGÈRE, 1998, p.181).

Segundo Mariotti (2003, p.141), o jogo cumpre papel de relevância no desenvolvimento da pessoa sob o ponto de vista físico, emocional, social e intelectual.

Do ponto de vista físico: os jogos que implicam ação física solicitam em vários graus de intensidade a atividade muscular, força, velocidade, destreza, precisão e as grandes funções. Contribuem para a obtenção da atitude postural e da eficiência física, do domínio do corpo no espaço quanto a velocidade, ritmo e coordenação motora.

Do ponto de vista emocional: a situação de jogo constitui uma intensa ação emocional pelas tensões de encontrar-se frente a situações imprevistas, responsabilidade pessoal da competição, do êxito ou do fracasso. Ensina a lidar com a frustração e com o controle emocional próprio e dos outros jogadores.

Do ponto de vista social: propicia ao sujeito integrar-se de forma ajustada ao grupo, ser reconhecido e aceito; requer o cumprimento de normas sociais, prática de valores éticos, respeito ao adversário, solidariedade, responsabilidade, disciplina, etc.

Do ponto de vista intelectual: jogar é defrontar-se com situações cambiantes, cada qual com um problema para abordar, processar e resolver. Quanto mais complexo o jogo, maior a exigência de ações inteligentes.

Dohme (2003), ressalta que as atividades lúdicas têm características comuns a todas as suas aplicações.

As atividades lúdicas são participações ativas do jovem no processo ensino-aprendizagem. A diversidade de objetivos permitindo o atendimento de uma ampla gama de características individuais e desenvolvimento de habilidades em diversas áreas. O exercício do aprender fazendo. Como também o aumento da motivação em participar. (DOHME, 2003, p.111)

O jogo é uma forma de ensino que apela para diferentes modos de percepção e combinações de inteligências. Envolve a vivência, a participação ativa do treinando. Ao viver o processo, o treinando se torna sujeito do mesmo, o que faz aquela aprendizagem muito mais efetiva. Uns mais ativos outros mais calmos, os jogos permitem ao próprio aprendiz trazer soluções aos problemas apresentados; desenvolvem os campos cognitivo, psicomotor e sócio afetivo; possibilitam maior interação entre os participantes, favorecendo o desenvolvimento dos hábitos de cooperação e convivência. Podem ser recriados constantemente nas variantes. Imitam situações do mundo real. Quanto ao respeito às regras, o jogo é escola de civismo e cidadania.

Quer se use jogos cooperativos ou competitivos, jogar favorece a criatividade, a identidade pessoal, a cooperação, a autonomia, a participação de todos inclusive do facilitador e o uso de material criativo, devendo-se evitar a eliminação da qual os menos destros são alvos mais frequentes, a monotonia, a discriminação sexual, étnica, racial, religiosa ou

qualquer outra e a direção autoritária. Conquanto os jogos sejam regidos por normas mais ou menos rígidas e mais ou menos complexas, o jogo só ocorre quando as regras são aceitas pelos jogadores.

O bom do jogo, entre outros aspectos, é que você sabe onde vai começar, mas não onde termina. Ao aplicá-lo, o facilitador não pode agir como em outros métodos de ensino, meramente saciando a curiosidade de seus alunos em vez de desenvolver seu espírito crítico, porque o jogo, em sua própria dinâmica, desperta a percepção e a criticidade do indivíduo, permitindo-lhe repensar o seu ser, o seu saber e o seu fazer.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 2001, p.83).

Os jogos trazem, pelo ambiente de simulação, a possibilidade de expressão espontânea, por se tratar de situações em que o medo ao ridículo é minimizado pela ideia do vexame.

Em círculo restrito no qual todos são iguados pela situação de jogo. Assim é que no jogo se pode cantar, dançar ou fazer mímica sem medo à crítica. No escotismo, é necessário ter em mente que o jogo é um poderoso instrumento lúdico de formação.

### *2.2.1 Papel pedagógico do jogo*

A aprendizagem utilizando os jogos nos processos educacionais se faz, na maior parte do tempo, sem que percebamos. Podemos dizer, portanto, que, nas mais variadas formas, a pessoa adquire, aprimora e consolida conhecimentos, habilidades e atitudes e o uso do lúdico como ferramenta educativa permite fazer isso de uma forma mais agradável.

Segundo Almeida (2003, p. 119), pode-se dizer que, entre as antigas civilizações, como os egípcios, romanos, gregos e maias, os jogos serviam de meio de promoção de melhor integração, a fim de que a geração mais jovem aprendesse os valores e conhecimentos com a geração mais velha, bem como as normas dos padrões de boa convivência em sociedade.

Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância. (ALMEIDA, 2003, p. 119)

Segundo o breve histórico descrito por Kishimoto (1992), a expressão do lúdico e dos jogos já tem início quando Aristóteles sugere, para a educação de crianças pequenas, o uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura. Kishimoto (1992) relaciona, ainda, uma série de fatos históricos a respeito dos jogos como:

- a) - Cristianismo: surgimento do Estado Poderoso, educação disciplinadora, proibição do uso de jogos; a prática de jogos na educação foram[sic] colocadas de lado, pois eram considerados profanos e imorais, sem significado algum;
- b) - Renascimento: ressurgiu a ideia de felicidade e, com ela, reaparecem os jogos;
- c) - Século XVI: criação do Instituto dos Jesuítas. Ignácio de Loyola compreende a importância dos jogos de exercício para a formação do ser humano, utilizando-o no sistema educacional de sua organização;
- d) - Renascimento: ainda nessa época, houve a criação de jogos de cartas por Thomas Murner, para ensinar filosofia a seus estudantes. Obteve grande êxito em tal prática;
- e) - Século XVIII: A eclosão do movimento científico diversifica os jogos, que passam a incluir as inovações científicas;
- f) - Século XVIII: Popularização dos jogos educativos, antes aplicados somente a príncipes e nobres, tornam-se veículos de crítica, doutrinação e divulgação popular;
- g) - Século XX: Produção de pesquisas, encabeçadas por Piaget, Bruner Vigotsky, entre outros, ressaltam a importância do brincar para a construção de representações [...];
- h) - Década de 1980: processo de valorização do jogo no Brasil. O advento das brinquedotecas, a criação de associações de brinquedotecas, a multiplicação de congressos, o aumento da produção científica sobre o tema e o interesse crescente dos empresários em aumentar seu faturamento, investindo em novos produtos. (KISHIMOTO, 1992).

Sempre esteve presente na humanidade o ato de brincar, que se mantém até os dias atuais. De acordo com o contexto histórico de cada época vivido pelos povos, sempre em concordância com o pensamento convencionalizado na época, sempre foi algo natural, de vivência de todos e também é aplicado como um instrumento com caráter educativo para o desenvolvimento educacional do indivíduo. Podemos destacar que, em cada época, a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado em relação ao uso da concepção lúdica, que também seguiu os mesmos parâmetros. (KISHIMOTO, 1992).

Entre os teóricos que muito contribuíram para que o lúdico pudesse ser utilizado como mais uma ferramenta na educação dentro do processo de ensino e aprendizagem, destacamos: Rousseau<sup>1</sup> e Pestalozzi<sup>2</sup>, no século XVIII; Dewey<sup>3</sup>, no século XIX; e no século XX, Montessori<sup>4</sup>, Vygotsky<sup>5</sup> e Piaget<sup>6</sup>.

Seguindo a teoria de Piaget, que imputa ao jogo um papel fundamental para o desenvolvimento da criança, acredita-se que quando ela é exposta ao jogo, logo assimila e transforma a realidade. Dentro dessa análise, o pesquisador indica uma divisão dos jogos por faixa etária.

O educando cuja idade compreende entre zero a dois anos, que é marcada pela ação de repetir tudo que lhe é apresentado, é reconhecido como o período sensório-motor.

O educando cuja idade compreende entre dois a sete anos, que é marcado pela tendência da criança a reproduzir tudo que lhe foi apresentado, é reconhecido como período pré-operatório.

O educando com a idade entre os sete anos aos doze anos, que é marcado pela cooperação e coletividade, é o jovem pronto para participar dos jogos, por ser capaz de executar trabalho em equipe. Essa fase é denominada período operatório ou operações concretas.

O educando com a idade acima de doze anos é marcado pela facilidade de formação de esquemas conceituais do abstrato e da lógica formal, que lhe acompanharão por toda vida. Essa fase é reconhecida como período da operação formal.

A prática da utilização do lúdico na educação, bem como a intenção de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para os educandos, tendo como um de seus objetivos a recuperação histórica e cultural nas diversas atividades que podem ser propostas na formação de nossos jovens é, portanto, uma ótima ferramenta para facilitar o reconhecimento das tradições familiares e também da cultura regional.

---

1 Jean-Jacques Rousseau viveu entre 1712 e 1778; filósofo, teórico político e escritor suíço.

2 Johann Heinrich Pestalozzi viveu entre 1746 e 1827 na Suíça; conhecido como "O Educador da Humanidade".

3 John Dewey viveu entre 1859 e 1952 nos EUA; filósofo e psicólogo; sua obra pedagógica "Democracia e Educação" (1916) foi determinante para a evolução do sistema educativo norte-americano.

4 Maria Montessori viveu entre 1870 e 1952 na Itália; educadora, médica e feminista; criou o método Montessori de aprendizagem.

5 Lev Semenovitch Vygotsky viveu entre 1896 e 1934 na Rússia; psicólogo; algumas obras publicadas no Brasil: Formação Social da Mente, Psicologia da Arte, Pensamento e linguagem, Psicologia Pedagógica, Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.

6 Jean William Fritz Piaget viveu entre 1896 e 1980 na Suíça; foi um epistemólogo suíço, considerado o maior expoente do estudo do desenvolvimento cognitivo; com dezenas de publicações em português citamos uma obra em especial: Aprendizagem e Conhecimento de 1979.



Para Dohme (2003, p.18), o lúdico nos processos educativos pode ser trabalhado em atividades como: jogos; histórias; dramatizações; músicas, danças e canções e artes plásticas.

As histórias servem para facilitar analogias, para ilustrar a transmissão de princípios éticos – caso das parábolas, como é mostrado na Bíblia – ou para ambientar os treinandos. Essa história construída para ambientar é o que se conhece, no Movimento Escoteiro, como fundo de cena, sendo bastante utilizado no Ramo Lobinho, que compreende entre sete anos a dez anos.

As dramatizações ligam-se às histórias por poderem ser representações. Podem servir como parábolas ou ser um recurso para expressar uma situação vivida pelo grupo. As dramatizações são ferramentas úteis para desenvolver habilidades de expressão verbal e corporal, para socialização e para alívio de tensões.

As músicas, danças e canções podem ser recursos para memorização verbal ou corporal de procedimentos; para melhoria na precisão, coordenação e/ou amplitude dos movimentos; para expressar situações vividas pelo grupo, etc.

As artes plásticas podem ser representações visuais das percepções dos colaboradores sobre o grupo ou sobre a empresa; podem ser recursos instrucionais ou de sinalização; são instrumentais no desenvolvimento estético do educando.

As várias práticas lúdicas podem, ainda, ser fator de fomento à identidade do grupo, pela história comum, pelo fundo de cena, pelas representações dramáticas, musicais ou visuais.

Segundo Piaget (apud KISHIMOTO, 2000), a utilização dos jogos na educação torna-se bastante significativa à medida que a criança se desenvolve, pois a partir da livre manipulação de diversos materiais, possibilitam a reconstrução de objetos para reinventar as coisas, operação que exige uma adaptação mais completa e fortalece assimilação progressiva de seu aprendizado. “A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa” (KISHIMOTO, 2000).

O jogo permite desenvolver competências, empenhando várias formas de processamento para resolver problemas (inteligências). Trata-se, na verdade, de uma excelente forma de fomentar o desenvolvimento, justamente por não se limitar à tradicional ênfase no processamento lógico-matemático ou linguístico. Howard Gardner et al. (2001) buscaram indicar a diferença entre inteligência e domínio: este é compreendido como uma área de habilidades e conhecimentos na qual um indivíduo ou grupo pode progredir e, aquela, como a forma de processar informações para resolver problemas. Assim, problemas em um mesmo domínio podem ser resolvidos de formas diferentes.

O domínio é construído pelo entorno cultural, enquanto a presença da inteligência independe desse contexto. Dependerá, sim, o seu maior ou menor emprego, conforme a valorização de domínios que privilegiam esta ou aquela forma de processamento.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2001, p.83).

Assim, pode-se perceber o encadeamento de conhecimento, inteligências, domínios e competências: as inteligências são potenciais, são formas de processar; são passíveis de aplicação a um ou mais domínios no campo do conhecimento, nos quais a pessoa será competente; ou seja, a competência é a manifestação da articulação de inteligências em um ou mais domínios para resolução de problemas, cujo exercício produzirá algo culturalmente valorizado. Aprender é conquistar competências, com reflexos comportamentais; a partir dos novos referenciais, a pessoa reorganiza seus esquemas mentais e responde de maneiras diferentes aos problemas propostos, ou propõe novos problemas.

Um jogo pode estimular a pesquisa ou facilitar a compreensão de conceitos ou relações. A ambientação de um jogo pode ser a oportunidade para os jovens conhecerem eventos da história, que muitas vezes têm reflexos na sua atualidade – cruzados versus sarracenos, ou a Ponte Aérea de Berlim, ou as legiões romanas; pode estimular o entendimento de fenômenos físicos (foguetes propelidos por água, hovercrafts feitos com CDs e balões), aplicar na prática conhecimentos de geometria (semelhança de triângulos na avaliação de distâncias); conhecer e apreciar a diversidade cultural (concurso de culinária, sarau de literatura); aprimorar destrezas, força, capacidades sensoriais, lógicas ou de memorização; cuidar do outro, numa aplicação de primeiros socorros.

O jogo como o desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e o de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização; o segundo é o faz-de-conta, a fantasia; o jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras (FREIRE, 2002, p.69).

Como se vê, o jogo atende a múltiplas possibilidades no desenvolvimento da pessoa, qualquer que seja sua idade, origem social ou grau de escolarização. Os problemas que ele

propõe, seja como metáforas, seja como simulações diretas da vida real, por se darem numa realidade própria, permitem ao jogador “tentar de novo” e “viver de várias formas”, contribuindo para sua criatividade e para sua resiliência.

### 2.2.2 *Jogos, brincadeiras, crianças e jovens atuais*

Quando éramos crianças, o autor e a orientadora desse trabalho, os pais comentavam: “Este menino só quer saber de futebol e bente altas, o dia todo.”; “A menina passa o dia na rua jogando queimada e andando de bicicleta”. Hoje os pais comentam: “Ele se deixar passa o dia grudado no tablete,” “Ela passa o dia no quarto fechado mexendo no celular.” (DIAS & BRITO, 2016). Crianças e jovens dos dias de hoje são denominados “o cabeça baixa”, por passarem os dias manuseando aparelhos eletrônicos. (BUENO & LUCENA, 2016)

O PCN, (BRASIL, 1998) comenta que, de acordo com a Organização Mundial de Saúde (OMS, 2016), a prática regular de atividade física previne o excesso de peso, auxilia na prevenção ou redução da hipertensão arterial e osteoporose, promove bem-estar, reduz o estresse, a ansiedade e a depressão. Em crianças e jovens, a atividade física atua na estratégia para uma alimentação saudável e balanceada, desestimula o uso do álcool e das drogas, reduz a violência e promove a integração social. Comenta também, que pesquisas com adolescentes de diferentes países, verificaram que mais de 70% não atingem as recomendações para prática de atividade física. Como consequência a sua falta, está associada às causas do aumento acelerado do sobrepeso e obesidade.

Com o avanço tecnológico, o ser humano começou a se movimentar cada vez menos, evidenciando a mudança dos hábitos de lazer, dos jogos e brincadeiras ativas para sedentárias, e o tempo excessivo na posição sentada como assistir televisão ou utilizar videogame, tablete e celular (BARBOSA FILHO et al., 2014). Isso é um indicativo preocupante, tendo em vista que pesquisas de Matsudo (1998), entre outras, apontam a associação entre o tempo de exposição em frente à televisão e eletrônicos, com aumento do índice de massa corporal (IMC), aumento do nível de colesterol e queda na aptidão física, ou seja, contribui para o aumento de algumas doenças como hipertensão e diabetes, entre outras.

Percebe-se que na medida em que os jogos e dispositivos eletrônicos vêm ganhando espaço e maior interesse entre os pequenos, os brinquedos e atividades com ou sem outros objetos têm sido menos interessantes. Assim, é possível inferir que as formas de brincar das crianças vão se modificando na medida em que as tecnologias se tornam parte de nossas

vidas, mais especificamente videogame, computador, smartphone e tablet, além, também, da televisão, ainda bastante utilizada. Todavia, observa-se que não apenas o brincar passa pelo processo de mudança, mas também as formas de se relacionar, visto que não só as crianças fazem uso dos eletrônicos, mas também os adultos. (SANTOS & BARROS, 2017).

Também nos dias atuais, as crianças passam a maior parte do dia em creches, escolas ou com suas babás – longe dos olhos e braços dos pais – e estes, por sua vez, parecem viver ocupados, passando a maior parte do dia na correria dos seus trabalhos, chegando a suas casas, na maioria das vezes, cansados e atarefados com as atividades do lar. Assim, um momento que poderia ser consagrado em família é substituído pela companhia e distração das telas coloridas dos tablets, computadores, smartphones e videogames – as novas babás eletrônicas, são não apenas das crianças, mas inclusive dos adultos, que também fazem uso das mesmas. (SANTOS & BARROS, 2017).

Prensky (2001) chama, os jovens atuais de “nativos digitais” os “falantes nativos” da linguagem digital da internet, videogames, computadores e telefones celulares. São gerações que estão crescendo com essas novas tecnologias, oferecidas cada vez mais cedo, para bebês e crianças, e ocupam cada vez mais espaço em suas vidas. Segundo o autor, são partes integrais de suas vidas, já que passam a maior parte do tempo “cercados e usando computadores, videogames, tocadores de música digitais, câmeras de vídeo, telefones celulares, e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital”.

É importante salientar que, quando esse uso se configura de modo excessivo, ou seja, quando os jogos e brincadeiras das crianças só acontecem por intermédio desses objetos, não havendo lugar para o brincar livre, sem objetos ou com outras pessoas, é que se pode pensar em significativas desvantagens para o desenvolvimento emocional infantil. No entanto, é possível que esse brincar tecnológico seja mediado por um brincar com outras crianças, ou com os pais.

No que se refere aos riscos das tecnologias para a saúde das crianças e também dos adolescentes, Eisenstein e Estefanon (2011) descrevem:

(...) queda do rendimento escolar, as dificuldades do diálogo, um paradoxal isolamento no meio da rede de tantos contatos e conexões e a falta de comunicação do afeto nas famílias onde todos ficam “perdidos”. ‘Com-viver’ num mundo em constante e cada vez mais veloz transformação pode ocasionar riscos e problemas à saúde, durante uma fase de crescimento e desenvolvimento onde talvez a maturação cerebral seja estimulada por tantas imagens coloridas em pixels que formam confusões e também problemas de memória e de concentração. (EISENSTEIN; ESTEFANON, 2011, p.43)

Os referidos autores apontam também para uma maior probabilidade de desenvolver uma compulsão e dependência ao mundo virtual e que o uso excessivo do computador pode também aumentar sintomas de transtornos de ansiedade, distúrbios de comportamentos, condutas antissociais, transtornos obsessivo-compulsivos (TOC), depressão e suicídio. Quanto aos riscos à saúde do corpo, causados por horas diante da tela do computador, os autores resumem: cefaleia de origem visual e problemas nos olhos, lesões do esforço repetitivo (LER), transtornos do sono com alterações significativas do humor devido à redução do sono e descanso, que também pode levar a dificuldade de atenção, concentração ou o déficit de atenção induzido por multitarefas tecnológicas, riscos auditivos pelo uso contínuo de aparelhos de som de alta potência ou fones de ouvido, sedentarismo e obesidade, transtornos posturais, uso de drogas e medicamentos oferecidos e adquiridos através do computador e redes de pornografia, de pedofilia e de exploração sexual digital. (SANTOS E BARROS. 2018)

De acordo com a Organização Mundial de Saúde a obesidade é definida como o anormal ou excessivo acúmulo de gordura que pode prejudicar a saúde (WHO, 2015), que vem se tornando um dos mais sérios problemas de saúde pública no Brasil e no Mundo, pois a sua prevalência vem aumentando significativamente nas últimas décadas. (CIACCIA et al, 2018)

Várias são as consequências desse aumento da obesidade na adolescência como: risco aumentado de obesidade e morte precoce na vida adulta, problemas respiratórios, maior chance de fraturas, hipertensão, sinais precoces de doença cardiovascular e resistência à insulina (MUST, 1996; WHO, 2015).

Além dessas consequências, sendo a adolescência um período de transformações biopsicoemocionais e sendo a obesidade um fator causador de discriminação social, leva o adolescente a uma maior insatisfação com o seu próprio corpo, ou seja, com a sua imagem corporal (FERRIANI et al., 2005). A maneira como o adolescente percebe o seu corpo pode interferir na sua autoestima e, com isso, na formação da sua identidade (ÅLGARS et al., 2009; VAN DEN BERG et al., 2007).

Vários fatores têm sido associados à obesidade como demográficos, socioeconômicos, genéticos, psicológicos, ambientais e individuais (NEUTZLING e al., 2000), embora as mudanças no padrão de alimentação e de atividade física ser apontadas como determinantes que mais contribuem para o aumento do excesso de peso (POPKIN, 2001).

Apesar da construção da imagem corporal pelo adolescente não estar vinculada apenas às imposições da mídia, ela influencia muito na sua formação, divulgando e valorizando o corpo perfeito (FROIS, MOREIRA E STENGEL, 2011).

Dessa maneira, ocorre um descompasso entre como o adolescente vê a imagem de seu corpo e as demais imagens reveladas pela mídia, sobretudo, numa fase de transformações biopsicoemocionais típica na adolescência (FROIS, MOREIRA e STENGEL, 2011).

O adolescente insatisfeito com sua imagem corporal vai à procura do corpo ideal, mesmo que seja por métodos não saudáveis podendo prejudicar a sua saúde como é o caso da bulimia e anorexia nervosa (BITTENCOURT et al., 2013).

Por outro lado, em determinadas realidades, o consumo de álcool, fumo ou outras drogas já ocorre em idade muito precoce. A aquisição de hábitos saudáveis, a conscientização de sua importância, bem como a efetiva possibilidade de estar integrado socialmente (o que pode ocorrer mediante a participação em atividades lúdicas e esportivas), são fatores que podem ir contra o consumo de drogas. Quando o indivíduo preza sua saúde e está integrado a um grupo de referência com o qual compartilha atividades socioculturais e cujos valores não estimulam o consumo de drogas, terá mais recursos para evitar esse risco. (BRASIL, 1998)

Deve ser lembrado que o adulto é responsável pelo tempo que a criança ou o jovem utiliza os equipamentos eletrônicos.

A criança só fica enclausurada nos eletrônicos se um adulto não mostra que existe uma outra opção, outra forma de brincar, de se relacionar, de ser e de fazer. “Dessa forma, há uma imensa probabilidade de que os decantados aspectos aditivos do uso dos smartphones pelas novas gerações seja muito mais efeito do que causa de alienação e atrofia de habilidades conviviais” (MENDES, 2015 p.142).

O uso dos eletrônicos é caminho sem volta e a participação dos filhos no movimento escoteiro, como alternativa a horas diante do computador, celular e/ou tablete, tem sido uma sábia opção de vários pais. Essa é uma opção que além de proporcionar alegria ajuda os jovens a ter uma educação global e feliz.

## **2.3 A Prática Educativa: Como, o quê e porque ensinar?**

### *2.3.1 Os Quatro Pilares da Educação segundo Jacques Delors (1997)*

Este texto é baseado no relatório: UNESCO. Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. Educação um tesouro a descobrir. MEC. Ministério da Educação e do

Desporto. 1997.

A educação ao longo de toda a vida baseia-se em quatro pilares: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos, aprender a ser.

Aprender a conhecer, combinando uma cultura geral, suficientemente vasta, com a possibilidade de trabalhar em profundidade um pequeno número de matérias. O que também significa: aprender a aprender, para beneficiar-se das oportunidades oferecidas pela educação ao longo de toda a vida.

Aprender a fazer, a fim de adquirir, não somente uma qualificação profissional, mas, de uma maneira mais ampla, competências que tornem a pessoa apta a enfrentar numerosas situações e a trabalhar em equipe. Mas também aprender a fazer, no âmbito das diversas experiências sociais ou de trabalho que se oferecem aos jovens e adolescentes, quer espontaneamente, fruto do contexto local ou nacional, quer formalmente, graças ao desenvolvimento do ensino alternado com o trabalho.

Aprender a viver juntos desenvolvendo a compreensão do outro e a percepção das interdependências - realizar projetos comuns e preparar-se para gerir conflitos - no respeito pelos valores do pluralismo, da compreensão mútua e da paz.

Aprender a ser, para melhor desenvolver a sua personalidade e estar à altura de agir com cada vez maior capacidade de autonomia, de discernimento e de responsabilidade pessoal. Para isso, não negligenciar na educação nenhuma das potencialidades de cada indivíduo: memória, raciocínio, sentido estético, capacidades físicas, aptidão para comunicar-se.

Numa altura em que os sistemas educativos formais tendem a privilegiar o acesso ao conhecimento, em detrimento de outras formas de aprendizagem, importa conceber a educação como um todo. Esta perspectiva deve, no futuro, inspirar e orientar as reformas educativas, tanto em nível da elaboração de programas como da definição de novas políticas pedagógicas.

a) Aprender a conhecer

Este tipo de aprendizagem que visa nem tanto a aquisição de um repertório de saberes codificados, mas antes o domínio dos próprios instrumentos do conhecimento pode ser considerado, simultaneamente, como um meio e uma finalidade da vida humana. Meio, porque se pretende que cada um aprenda a compreender o mundo que o rodeia, pelo menos na medida em que isso lhe é necessário para viver dignamente, para desenvolver as suas

capacidades profissionais, para comunicar. Finalidade, porque seu fundamento é o prazer de compreender, de conhecer, de descobrir. Apesar dos estudos sem utilidade imediata estarem desaparecendo, tal a importância dada atualmente aos saberes utilitários, a tendência para prolongar a escolaridade e o tempo livre deveria levar os adultos a apreciar cada vez mais, as alegrias do conhecimento e da pesquisa individual. O aumento dos saberes, que permite compreender melhor o ambiente sob os seus diversos aspectos, favorece o despertar da curiosidade intelectual, estimula o sentido crítico e permite compreender o real, mediante a aquisição de autonomia na capacidade de discernir. Deste ponto de vista, há que o repetir, é essencial que cada criança, esteja onde estiver, possa ter acesso, de forma adequada, às metodologias científicas de modo a tornar-se para toda a vida "amiga da ciência". Em nível do ensino secundário e superior, a formação inicial deve fornecer a todos os alunos instrumentos, conceitos e referências resultantes dos avanços das ciências e dos paradigmas do nosso tempo.

Aprender para conhecer supõe, antes de tudo, aprender a aprender, exercitando a atenção, a memória e o pensamento. Desde a infância, sobretudo nas sociedades dominadas pela imagem televisiva, o jovem deve aprender a prestar atenção às coisas e às pessoas. A sucessão muito rápida de informações mediatizadas, o "zapping" tão frequente, prejudica de fato o processo de descoberta, que implica duração e aprofundamento de apreensão. Esta aprendizagem da atenção pode revestir formas diversas e tirar partido de várias ocasiões da vida (jogos, estágios em empresas, viagens, trabalhos práticos de ciências...).

Por outro lado, o exercício da memória é um antídoto necessário contra a submersão pelas informações instantâneas difundidas pelos meios de comunicação social. Seria perigoso imaginar que a memória pode vir a tornar-se inútil, devido a enorme capacidade de armazenamento e difusão das informações de que dispomos daqui em diante. É preciso ser, sem dúvida, seletivo na escolha dos dados a aprender "de cor", mas, propriamente, a faculdade humana de memorização associativa, que não é redutível a um automatismo, deve ser cultivada cuidadosamente. Todos os especialistas concordam em que a memória deve ser treinada desde a infância, e que é errado suprimir da prática escolar certos exercícios tradicionais, considerados como fastidiosos.

Finalmente, o exercício do pensamento ao qual a criança é iniciada, em primeiro lugar, pelos pais e depois pelos professores, deve comportar avanços e recuos entre o concreto e o abstrato. Também se devem combinar, tanto no ensino como na pesquisa dois métodos apresentados, muitas vezes, como antagônicos: o método dedutivo por um lado e o indutivo por outro. De acordo com as disciplinas ensinadas, um pode ser mais pertinente do que o outro, mas na maior parte das vezes o encadeamento do pensamento necessita da combinação



dos dois.

O processo de aprendizagem do conhecimento nunca está acabado, e pode enriquecer-se com qualquer experiência. Neste sentido, liga-se cada vez mais à experiência do trabalho, à medida que este se torna menos rotineiro. A educação primária pode ser considerada bem-sucedida se conseguir transmitir às pessoas o impulso e as bases que façam com que continuem a aprender ao longo de toda a vida, no trabalho, mas também fora dele.

b) Aprender a fazer

Aprender a conhecer e aprender a fazer são, em larga medida, indissociáveis. Mas a segunda aprendizagem está mais estreitamente ligada à questão da formação profissional: como ensinar o aluno a pôr em prática os seus conhecimentos e, também, como adaptar a educação ao trabalho futuro quando não se pode prever qual será a sua evolução.

Convém distinguir, a este propósito, o caso das economias industriais onde domina, o trabalho assalariado do das outras economias onde domina, ainda em grande escala, o trabalho independente ou informal. De fato, nas sociedades assalariadas que se desenvolveram ao longo do século XX, a partir do modelo industrial, a substituição do trabalho humano pelas máquinas tornou-se cada vez mais imaterial e acentuou o caráter cognitivo das tarefas, mesmo nas indústrias, assim como a importância dos serviços na atividade económica. O futuro dessas economias depende, aliás, da sua capacidade de transformar o progresso dos conhecimentos em inovações geradoras de novas empresas e de novos empregos. Aprender a fazer não pode, pois, continuar a ter o significado simples de preparar alguém para uma tarefa material bem determinada, para fazê-lo fabricar no fabrico de alguma coisa. Como consequência, as aprendizagens devem evoluir e não podem mais serem consideradas como simples transmissão de práticas mais ou menos rotineiras, embora estas continuem a ter um valor formativo que não é de desprezar.

c) Aprender a viver juntos, aprender a viver com os outros

Sem dúvida, esta aprendizagem representa, hoje em dia, um dos maiores desafios da educação. O mundo atual é, muitas vezes, um mundo de violência que se opõe à esperança posta por alguns no progresso da humanidade. A história humana sempre foi conflituosa, mas há elementos novos que acentuam o problema e, especialmente, o extraordinário potencial de autodestruição criado pela humanidade no decorrer do século XX. A opinião pública, através

dos meios de comunicação social, torna-se observadora impotente e até refém dos que criam ou mantêm conflitos. Até agora, a educação não pôde fazer grande coisa para modificar esta situação real. Poderemos conceber uma educação capaz de evitar os conflitos, ou de os resolver de maneira pacífica, desenvolvendo o conhecimento dos outros, das suas culturas, da sua espiritualidade?

É de louvar a ideia de ensinar a não-violência na escola, mesmo que apenas constitua um instrumento, entre outros, para lutar contra os preconceitos geradores de conflitos. A tarefa é árdua porque, muito naturalmente, os seres humanos têm tendência a supervalorizar as suas qualidades e as do grupo que a pertencem, e a alimentar preconceitos desfavoráveis em relação aos outros. Por outro lado, o clima geral de concorrência que caracteriza, atualmente, a atividade econômica no interior de cada país, e sobretudo em nível internacional, têm a tendência de dar prioridade ao espírito de competição e ao sucesso individual. De fato, esta competição resulta, atualmente em uma guerra econômica implacável e numa tensão entre os mais favorecidos e os pobres, que divide as nações do mundo e exacerba as rivalidades históricas. É de lamentar que a educação contribua, por vezes, para alimentar este clima, devido a uma má interpretação da ideia de emulação.

A experiência mostra que, para reduzir o risco, não basta pôr em contato e em comunicação membros de grupos de diferentes (por meio de escolas comuns a várias etnias ou religiões, por exemplo). Se, no seu espaço comum, estes diferentes grupos já entram em competição ou se o seu estatuto é desigual, um contato deste gênero pode, pelo contrário, agravar ainda mais as tensões latentes e degenerar em conflitos. Pelo contrário, se este contato se fizer num contexto igualitário, e se existirem objetivos e projetos em comuns, os preconceitos e a hostilidade latente podem desaparecer e dar lugar a uma cooperação mais serena e até amizade.

Parece, pois, que a educação deve utilizar duas vias complementares. Num primeiro nível, a descoberta progressiva do outro. Num segundo nível, e ao longo de toda vida, a participação em projetos comuns, que parece ser um método eficaz para evitar ou resolver conflitos latentes.

#### d) Aprender a ser

A educação deve contribuir para o desenvolvimento total da pessoa - espírito e corpo, inteligência, sensibilidade, sentido estético, responsabilidade pessoal, espiritualidade. Todo ser humano deve ser preparado, especialmente graças à educação que recebe na juventude,

para elaborar pensamentos autônomos e críticos e para formular os seus próprios juízos de valor, de modo a poder decidir, por si mesmo, como agir nas diferentes circunstâncias da vida.

O relatório *Aprender a ser* (UNESCO, 1997) exprimia, no preâmbulo, o temor da desumanização do mundo relacionada com a evolução técnica. A evolução das sociedades desde então e, sobretudo, o enorme desenvolvimento do poder mediático veio acentuar este temor e tornar mais legítima ainda a injunção que lhes serve de fundamento. É possível que no século XXI estes fenômenos adquiram ainda mais amplitude. Mais do que preparar as crianças para uma dada sociedade, o problema será, então, fornecer-lhes constantemente forças e referências intelectuais que lhes permitam compreender o mundo que as rodeia e comportar-se nele como autores responsáveis e justos. Mais do que nunca a educação parece ter, como papel essencial, conferir a todos seres humanos a liberdade de pensamento, discernimento, sentimentos e imaginação de que necessitam para desenvolver seus talentos e permanecerem, tanto quanto possível, donos do seu próprio destino.

Este imperativo não é apenas a natureza individualista: a experiência recente mostra que o que poderia aparecer, somente, como uma forma de defesa do indivíduo perante um sistema alienante ou tido como hostil, é também por vezes, a melhor oportunidade de progresso para as sociedades. A diversidade das personalidades, a autonomia e o espírito de iniciativa, até mesmo o gosto pela provocação, são os suportes da criatividade e da inovação. Para reduzir a violência ou lutar contra os diferentes flagelos que afetam a sociedade os métodos inéditos retirados de experiências no terreno já deram prova da sua eficácia.

Num mundo em mudança, de que um dos principais motores parece ser a inovação tanto social como econômica, deve ser dada a importância especial a imaginação e à criatividade; claras manifestações da liberdade humana elas podem vir a ser ameaçadas por uma certa estandardização dos comportamentos individuais. O século XXI necessita desta diversidade de talentos e de personalidades, mas ainda de pessoas excepcionais, igualmente essenciais em qualquer civilização. Convém, pois, oferecer às crianças e aos jovens todas as ocasiões possíveis de descoberta e experimentação - estética, artística, desportiva, científica, cultural e social -, que venham completar a apresentação atraente daquilo que, nestes domínios, foram capazes de criar as gerações que os precederam ou suas contemporâneas. Na escola, a arte e a poesia deveriam ocupar um lugar mais importante do que aquele que lhes é concedido, em muitos países, por um ensino tornado mais utilitarista do que cultural. A preocupação em desenvolver a imaginação e a criatividade deveria, também, revalorizar a cultura oral e os conhecimentos retirados da experiência da criança ou do adulto.

Assim a Comissão adere plenamente ao postulado do relatório *Aprender a ser*. O desenvolvimento tem por objeto a realização completa do homem, em volta a sua riqueza e na complexidade das suas expressões e dos seus compromissos: indivíduo, membro de uma família e de uma coletividade, cidadão e produtor, inventor de técnicas e criador de sonhos. (UNESCO, 1997, p. 101)

Este desenvolvimento do ser humano, que se desenrola desde o nascimento até à morte, é um processo dialético que começa pelo conhecimento de si mesmo para se abrir, em seguida, à relação com o outro. Neste sentido, a educação é antes de mais nada uma viagem interior, cujas as etapas correspondem às da maturação contínua da personalidade. Na hipótese de uma experiência profissional de sucesso, a educação como meio para tal realização é, ao mesmo tempo, um processo individualizado e uma construção social interativa.

É escusado dizer que os quatro pilares da educação, acabados de escrever, não se apoiam, exclusivamente, numa fase da vida ou num único lugar. Como se verá no capítulo seguinte, os tempos e as áreas da educação devem ser repensados, completar-se e interpenetrar-se de maneira a que cada pessoa, ao longo de toda a sua vida, possa tirar o melhor partido de um ambiente educativo em constante ampliação.

### *2.3.2 Algumas ideias e a tipologia de conteúdos de Zabala (1998)*

Zabala (1998) fala sobre os objetivos de todos os profissionais de educação, que têm como foco principal a melhoria da sua performance em sala de aula. Para ele, esta mudança vem mediante ao conhecimento e a experiência: a melhoria do conhecimento intervém na prática, levando à melhoria no desenvolvimento da transmissão dos conteúdos em classe. Ainda assim, uma dúvida se faz presente: como podemos saber se as experiências, modelos, exemplos e proposta são adequados? Qual o melhor processo de avaliar o que foi ministrado? Talvez possamos dizer que a resposta seria o resultado de nossos educandos, acreditando ser somente este fator suficiente para nossa análise. Devemos nos aproximar mais de nosso público-alvo, entendendo melhor a condição de partida. Em outras palavras, o conhecimento também auxilia muito a prática.

Como todo profissional, temos ciência de que nossas inserções podem ser avaliadas nas seguintes condições: algumas são ineficientes, outras, são satisfatórias e outras, com certeza, têm condições de serem melhoradas. Isso está ligado ao processo de avaliação tanto do nosso ponto de vista, como na visão do outro observador de nosso trabalho. O que é

positivo para um pode ser negativo para o outro, ou vice-versa, ou ainda satisfatório para os dois.

Segundo Zabala (1998) e Elliot existem duas formas diferentes de desenvolver as práticas educativas, por meio de grupos de profissionais que:

- a) Que estudam um problema prático e alteram alguns aspectos de sua prática docente, a partir do estudado;
- b) Que percebem de imediato algum problema e modifica os aspectos de sua prática docente baseados na experiência.

Conforme o autor, o primeiro grupo tem projeção das inclinações acadêmicas, estudando primeiro a situação posta para depois agir. No segundo grupo, a ação é imediata para depois ser feita a análise dos resultados encontrados. Pelo processo educativo ser repleto de variáveis, para o autor, a melhor forma de entender é a investigação, pois os processos de ensino e aprendizagem são sempre muito complexos.

Nosso argumento consiste em uma atuação profissional baseada no pensamento prático, mas com a capacidade reflexiva. (ZABALA, 1995, p. 15).

Os efeitos provocados pela educação recebem grandes influências da interação entre todos os fatores de ensino que se relacionam como: o estilo do educador, os conteúdos culturais, as relações sociais e diversos outros aspectos, tais como a formação, capacitação e avaliação constante.

Conforme Zabala (1998), as atuais formas de pesquisa da relação entre professor e aluno não demonstram eficiência, por compreender que são necessários meios teóricos diferentes dos que são utilizados, providos de uma maior sensibilidade da prática educacional de modo verdadeiro e reflexivo, baseados em duas referências: a função social do ensino e o conhecimento do como se aprende.

Essas referências visam o melhor entendimento da prática em sala de aula, uma vez que existem diversas atividades que muito contribuem de forma significativa para o aprendizado de nossos educandos, como também temos outras que pouco ou nada contribuem. Por isso, é de grande necessidade que o educador compreenda as variáveis que configuram a prática educacional.

A estrutura da prática obedece a múltiplos determinantes, tem sua justificação em parâmetros institucionais, organizativos, tradicionais metodológicos. (ZABALA,1995, p.16).

Visando a análise prática do processo de ensino e aprendizagem, as sequências das atividades, ou seja, a sequência didática é uma ferramenta de grande utilidade no processo de avaliação segundo o autor. Diversos elementos podem ser considerados na sequência didática, tais como atividade ordenadas, estruturadas e articuladas para atingir os objetivos educacionais, que possuam uma introdução e uma finalização compartilhadas por todos os atores no processo.

As variáveis metodológicas no processo da intervenção pedagógica na vivência em classe, onde se podem observar diversas características, se registram diferentes em cada maneira de ensinar, de tal forma que cada educador estabelece uma maneira única de transmitir o conhecimento.

Para Joyce e Weil “utilizam quatro dimensões: sintaxe, sistema social, princípios de reação e sistema de apoio” sendo diferentes fases de intervenção e o papel dos atores do processo, professor / aluno. (Joyce e Weil apud Zabala 1998, p. 18)

As variáveis que configuram os processos educativos, na visão analítica, são configuradas por vários fatores, como: ideias, valores e, também, hábitos pedagógicos, que são significativos no processo de ensino e aprendizagem.

Para Zabala (1998), no processo de intervenção pedagógica não pode serem desprezadas as práticas do dia a dia em sala de aula, uma visão reflexiva cujas peças fundamentais são o planejamento e a avaliação de todo processo educacional, que é compreendido pela análise das intenções, das previsões, das expectativas e, principalmente, da avaliação dos resultados. Uma das atividades elementares do processo de ensino e aprendizagem são as atividades e tarefas que podem ser apresentadas nas seguintes formas: debates, exposições, pesquisas, exercícios ou estudos, entre outras. Este conjunto de atividades determina as intenções educacionais em que permeiam a relação professor / aluno, como também aluno / aluno.

Importante considerar que outros autores indicam formas diferenciadas que visam o ensino e a aprendizagem. Zabala (1998, p. 20), entretanto, defende a proposta metodológica orientada por uma sequência de atividades que está embasada em aulas magistrais, e podemos citar algumas ferramentas deste processo, levando em consideração variáveis metodológicas que facilitariam as intervenções no processo educacional. :As variáveis sugeridas são;

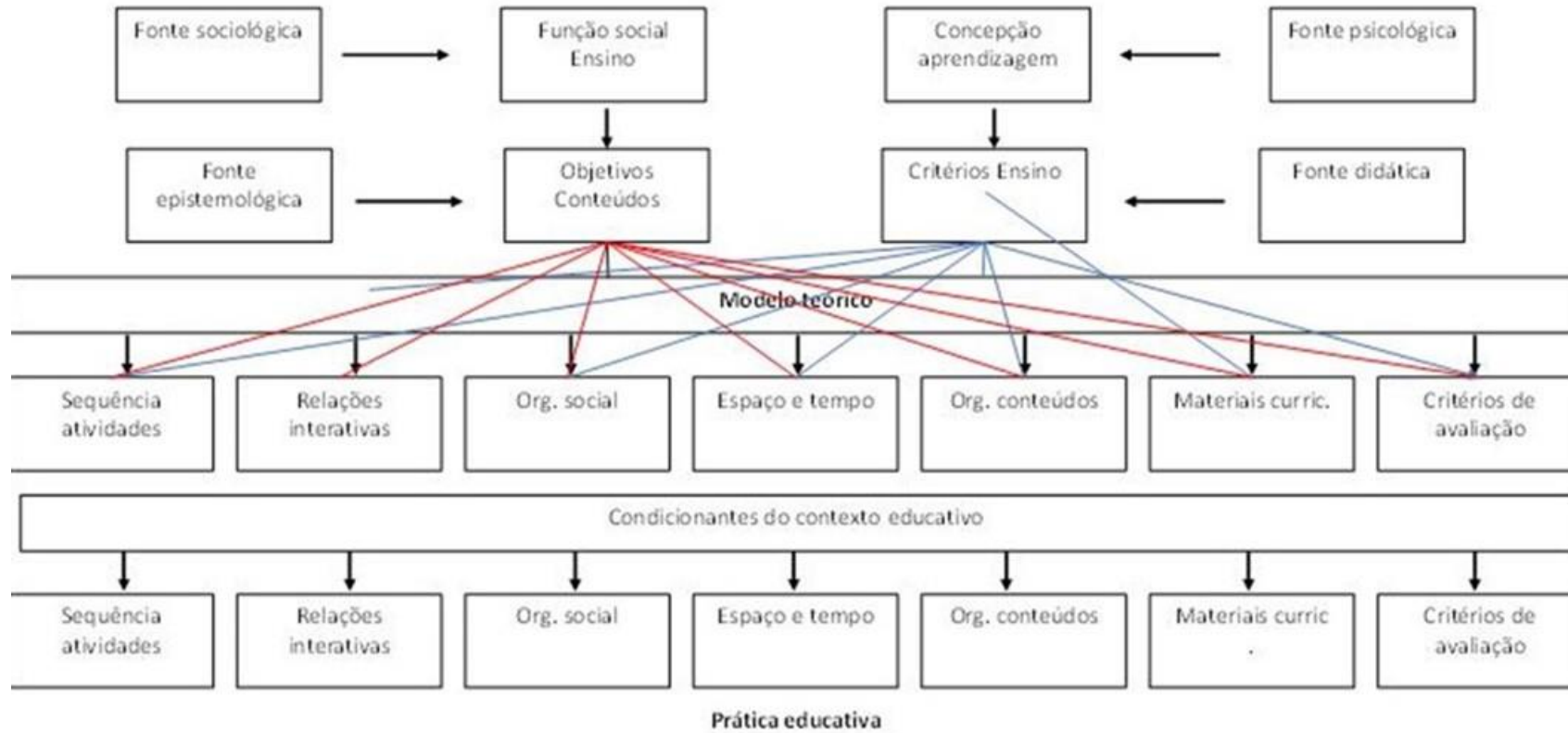
- a) O papel do professor e dos alunos;
- b) Organização social da aula;
- c) A utilização dos espaços e do tempo;
- d) A organização dos conteúdos, matérias curriculares;
- e) O sentido e o papel da avaliação.

Pensando sobre a análise da prática e seus referenciais, em relação às ações reflexivas, em que o conhecimento de como se aprende, por meio função social do ensino, que auxilia na tomada de decisão da intervenção educativa, Zabala(1998) propõe duas perguntas que entende cruciais: “Para que educar? Para que ensinar?”

Para justificar a prática educativa e as ações para a intervenção pedagógica, Zabala se apoia nas três fontes: Sociológica, Psicológica e Epistemológica, que são a base da Educação, conforme a função social que se atribui ao ensino. Nesta perspectiva, entende ser necessário integrar os conhecimentos que vêm dessas fontes, que devem apoiar as tomadas de decisões didáticas que irão alicerçar a concepção que se tem do processo de ensino /aprendizagem.

Todas essas posições ficam bem claras na Figura 2, criada conforme o pensamento de Zabala (1998) e utilizado para análise prática deste processo.

Figura 2 – Esquema da pratica educativa de Zabala (1998)





Zabala (1998) quando pensa na função social do ensino e fala sobre qual a função da escola e a sua pretensão na formação dos educandos, se restringe aos objetivos propedêuticos, mas, sim, em um conjunto:

“[...] que estabelece um agrupamento em capacidades cognitivas ou intelectuais, motoras, de equilíbrio e autonomia pessoal (afetivas), de relação interpessoal e de inserção e atuação social” (ZABALA, 1986, p. 28).

A atribuição que é dada ao ensino sempre foi direcionada à parte cognitiva enfatizada pela aprendizagem das disciplinas mais tradicionais. Refletindo a respeito de uma formação integral dos educandos, a escola deve ocupar toda sua capacidade em ajudar na formação dos jovens alunos e alunas.

Outrossim, os profissionais da educação devem refletir sobre suas próprias funções sociais como educadores, pois têm grande influência na formação dos educandos, ajudando-os a atingir a sua potencialidade, visando entregar um cidadão mais completo para a sociedade, enfim, um sujeito que valoriza todas as relações interpessoais.

Segundo Zabala (1998), os conteúdos de aprendizagem devem ser baseados nos objetivos educacionais, considerando o que e porquê de se ensinar e, também, o que se deve aprender. Zabala (1998), nesse viés, propõe uma grande potencialidade explicativa dos fenômenos educacionais baseado nas seguintes perguntas:

- a) O que se deve saber?
- b) O que se deve saber fazer?
- c) Como se deve ser?

Através destas perguntas, os educandos têm a oportunidade de alcançar as capacidades sugeridas nos objetivos educacionais. Como uma das ferramentas deste processo, podem vislumbrar as características diferenciais dos ciclos e das etapas do sistema educacional por meio da tipologia de *conteúdos factuais, conceituais, procedimentais e atitudinais*.

Focando nas intenções educativas, no processo de ensino e aprendizagem por meio de uma concepção construtivista, baseados em Zabala (1998), podemos diferenciar os conteúdos de aprendizagem dessa de tipologia. Esses termos foram elaborados como facilitadores para melhor compreensão dos processos cognitivos e operacionais da metodologia, aplicados para fechamento de uma análise de maneira integrada.

A prática dos conteúdos factuais está ligada ao conhecimento dos fatos, situações, dados ou fenômenos, acontecimentos concretos e singulares. O ensino é repleto de conteúdos factuais em diversas matérias, em que os educandos devem assimilar todos os conteúdos, como fatos, datas, códigos, linguagem, vocabulários, entre outros. Estes conceitos são fixados por meio da memorização e, muitas das vezes, são estudados com repetição para os períodos dos exames e são esquecidos com muita facilidade.

Podemos dizer que a prática dos Conceitos, ou conceitual, é imaterial. O conceito evidencia o conjunto de fatos e objetos e símbolos que têm as mesmas características. Já os princípios, evidenciam mudanças que podem ocorrer em um fato ou objeto ou situação que também pode ser caracterizada pela causa e efeito. A visão educacional deste conceito está ligada à interpretação, compreensão e exposição aos princípios.

Em qualquer caso, esta aprendizagem implica uma compreensão que vai muito além da reprodução de enunciados mais ou menos literais. (ZABALA,1998, p.43).

A concepção dos conceitos e princípios está diretamente ligada ao processo de elaboração e construção pessoal, favorecendo a compreensão dos conceitos para a formação do indivíduo.

Na sequência, a prática dos conteúdos procedimentais está diretamente ligada a um conjunto de ações ordenadas com uma finalidade, como regras, técnicas, métodos ou diretrizes, ou seja, habilidades estratégicas, procedimentos. Existem três eixos que dividem o conteúdo procedimental: o primeiro é definido conforme a ação da linha contínua motor/cognitivo, como base fundamentada na cognição; o segundo é definido pelo número de ações, ou seja, mais ou menos ações e o terceiro está baseado nas ações que seriam realizadas e na ordem organizacional destas ações.

Zabala (1998), enfatiza os focos que implicam na aprendizagem de um procedimento:

- a) Foco na realização das ações, que levam aos procedimentos para a aprendizagem;
- b) Foco na realização de exercícios múltiplos, que levam ao domínio competente;
- c) Foco reflexivo das próprias ações, que leve a uma consciência de sua atuação;
- d) Foco baseado na aplicabilidade do que se aprendeu e de que forma e quando poderão ser utilizados estes conhecimentos adquiridos.
- e) A prática dos conceitos Atitudinais tem sua fundamentação englobada em uma série de conceitos tais como valores, atitudes e normas.

As características diferenciadas da aprendizagem dos conteúdos atitudinais também estão relacionadas com a distinta importância dos componentes cognitivos, afetivo ou de conduta. (ZABALA, 1998, p. 47).

Os Valores estão baseados nos princípios éticos e morais, que permitem ao sujeito emitir sua impressão a respeito de alguma ação ou condução de sentido, ou seja, juiz de sua ação;

As Atitudes estão baseadas na forma como cada pessoa conduz as suas atitudes, sempre levando em consideração os valores determinados para cada questão;

As Normas são regras e padrões de comportamento que devem ser respeitados para boa convivência entre os sujeitos.

Seguindo estes princípios, podemos dizer que só se adquire um valor quando este for interiorizado, sendo um componente cognitivo que pode auxiliar na tomada de decisões. A tipologia de Zabala está resumida no Quadro 1.

Quadro 1 – Tipologia de conteúdos educacionais de acordo com ZABALA, 1988.

<p><b>Conteúdos factuais</b>  “por conteúdos factuais se entende o conhecimento de fatos, acontecimentos, situações, dados e fenômenos concretos e singulares: a idade de uma pessoa a conquista de um território, a localização ou altura de uma montanha, os nomes, os códigos, os axiomas, um fato determinado num determinado momento, etc.” Por muitas vezes esse conteúdo tem caráter arbitrário, portanto não necessitam de uma compreensão, aprende-se pela cópia e memorização. ( ZABALA, 1998, p.41),</p>	<p><b>Conceitos e princípios</b>  “os conceitos e os princípios são termos abstratos. Os conceitos se referem ao conjunto de fatos, objetos ou símbolos que têm características comuns, e os princípios se referem às mudanças que produzem num fato, objeto ou situação em relação a outros fatos, objetos ou situações que normalmente descrevem relações de causa-efeito ou de correlação.” (ZABALA, 1988, p.42)</p>
<p><b>Conteúdos procedimentais</b>  “um conteúdo procedimental (...) é um conjunto de ações ordenadas e com um fim, quer dizer, dirigidas para a realização de um objetivo. São conteúdos procedimentais: ler, desenhar, observar, calcular, classificar, traduzir, recortar, saltar, inferir, espetar, etc.” (ZABALA, 1998, p.43)</p>	<p><b>Conteúdos atitudinais</b>  O termo “conteúdos atitudinais’ engloba valores, normas e atitudes. (ZABALA, 1998, p.43)</p>

Na análise do processo educacional trabalhado por partes, considerando- a unidade didática, não é suficiente estudar apenas a pertinência dos conteúdos. Faz-se necessário, também, uma verificação mais aprofundada em relação às atividades ministradas: se estão de acordo e se são suficientes para atingir os objetivos previstos.

Para atingir esses objetivos devem ser estabelecidos alguns critérios para balizar o nível que desejamos da aprendizagem, o que influencia também na forma de ensinar. Para mensurar essas incógnitas, podemos dizer que estão ligadas às capacidades e aos conhecimentos prévios de cada um dos educandos, e devemos valorizar e incentivar cada uma

das potencialidades, assim como a forma de transmissão do conhecimento pelo educador.

Diversos autores como Coll, 1986, Martins, Mauri, Miras, Onrubia, Solé, Zabala (1993); Mauri, Solé, Del Carmem e Zabala, 1990) discutem a respeito da influência da concepção construtivista no processo de aprendizagem. Zabala discute a influência da ação social e socializadora da educação escolar, que produz um aprendizado significativo dos conteúdos apresentados.

A natureza da intervenção pedagógica estabelece os parâmetros em que pode se mover a atividade mental do aluno, passando por momentos sucessivos de equilíbrio, desequilíbrio e reequilíbrio (ZABALA, 1998, p.38).

Dessa forma, é possível conceber que a intervenção pedagógica serve como uma ajuda no processo de construção do indivíduo. Nesse contexto, segundo Vygotsky (1979) *apud* Zabala (1998), todos os processos que levam à construção e ao desenvolvimento do educando criam Zonas de Desenvolvimento Proximal, que servem de apoio para a superação dos diversos desafios que o indivíduo será exposto e que levará ao seu desenvolvimento.

A aprendizagem, como ferramenta de transformação significativa, intervém, junto às capacidades cognitivas, como um dos fatores que está vinculada a capacidade de equilíbrio pessoal, como também das relações interpessoais e de inserção social do indivíduo. Toda visão construtivista está ligada à complexidade intrínseca dos processos de ensino e aprendizagem que são marcantes no desenvolvimento do indivíduo.

Fazendo uma análise reflexiva do processo de ensino e aprendizagem, o educador não tem só como seu objetivo uma fórmula magistral para resolver todas as questões do processo educacional. Porém, tem a consciência de que a melhora da prática só vem com o aprimoramento de seus conhecimentos.

Para Zabala (1998), as sequências didáticas e as sequências de conteúdo são algumas das principais ferramentas que configuram as diversas metodologias ou formas de ensinar. A metodologia de ensino está baseada nos tipos de atividades desenvolvidas pelo educador e, principalmente, na maneira de se articular. Um dos diferenciais determinantes dos diversos tipos de propostas didáticas está inter-relacionado com as variáveis que incidem nos processos educativos. Já em relação à sequência de ensino aprendizagem, estas se estabelecem na sala de aula, ou seja, a instrução ou capacitação utilizada nas relações entre educador e o educando, como também aluno x aluno, oriunda da relação de convivência.

A aula magistral, que é considerada o modelo expositivo mais usado pela maioria dos educadores, representa uma das formas que pode ser utilizada e é chamada pelo autor de circuito didático dogmático.

[...] a sequência do modelo tradicional, que ele denomina circuito didático dogmático, está formada por quatro fases:

- a) Comunicação da Lição
  - b) Estudo individual sobre o livro didático
  - c) Repetição do conteúdo aprendido
  - d) Julgamento ou sanção administrativa nota do ou do (a) professor(a).
- (ZABALA, 1998).

Outros modelos de sequências didáticas também podem ser utilizados no processo de ensino e aprendizagem. Um deles é o estudo do meio que, embora um pouco mais complexo, traz uma análise mais detalhada. É dividido nas etapas:

- a) Atividade motivadora relacionada com uma situação conflitante da realidade experiencial dos alunos;
- b) Explicação das perguntas ou problemas que esta situação coloca;
- c) Respostas intuitivas ou “hipóteses”;
- d) Seleção e esboço das fontes de informação e planejamento da investigação;
- e) Coleta, seleção e classificação dos dados;
- f) Generalização das conclusões tiradas;
- g) Expressão e comunicação.

Conforme Zabala, para realizar uma análise mais detalhada, devem ser utilizadas as condições da aprendizagem significativa, em que são trabalhadas as sequências de conteúdo, com o objetivo de acompanhar os processos de ensino / aprendizagem, respeitando as características e particularidades de cada um dos diversos e diferentes tipos de conteúdos a serem abordados.

#### **2.4 Baden Powell, os pilares do escotismo (áreas de desenvolvimento) (1888)**

Este item é baseado no Projeto Educativo da União dos Escoteiros do Brasil (UEB, 2018c), o qual considera as realidades nacionais, os valores do Movimento Escoteiro e as características das crianças e dos jovens brasileiros, define e proclama o tipo de cidadãos e cidadãs que podemos ajudar a formar.

a) O ser físico

No amplo espectro do desenvolvimento da personalidade, o que primeiro se destaca é a singular e misteriosa relação de uma pessoa com seu próprio corpo. Alma e corpo evidenciam sua unidade a cada instante, por todo o desenrolar da vida, numa interdependência difícil de avaliar, mas real e palpável.

Assim, o desenvolvimento integral de um ser humano não depende exclusivamente de fatores imateriais, como os espirituais, os psicológicos ou os culturais. Também está sujeito a fatores físicos, que interagem com os demais na determinação das características da personalidade, especialmente daquelas mais complexas. Por outro lado, o corpo humano, pesquisado e desvendado cada dia mais intensamente pela ciência, não cresce e funciona apenas como decorrência de uma série de alterações e processos sujeitos a leis próprias, mas é possível levá-lo à plenitude de suas funções, plenitude que pode ser alcançada se, desde a infância e a adolescência, crianças e jovens são estimulados a persegui-la, por sua própria iniciativa.

Entendemos por desenvolvimento físico o exercício dessa quota de responsabilidade pessoal no crescimento e no funcionamento do próprio corpo, que não se confunde com a busca de padrões de desempenho comparáveis aos índices alcançados por atletas, mas que não admite descuidos com a própria saúde.

b) O ser intelectual

Outro aspecto relevante no desenvolvimento da personalidade é o que guarda relação com os processos cognitivos e o desenvolvimento intelectual. Descobrir a informação, ser capaz de armazená-la, fazer influências e tirar conclusões, apreciar a qualidade das ideias e das soluções, discernindo entre elas, são tarefas próprias da inteligência, que incluem desde os mais simples esquemas infantis até os conceitos mais elaborados da adolescência e da vida adulta.

Neste campo, o Movimento Escoteiro valoriza a aquisição e o exercício da capacidade de pensar e inovar, buscando levar o jovem a aprender, a aprender. A posse de um vasto cabedal de conhecimentos não se confunde com a liberdade para usá-los. Ao jovem dotado de uma vasta gama de imagens e conceitos costumamos classificar como “inteligente”, mas ao que sabe utilizar esse dote de maneira original e relevante, engendrando soluções inovadoras, chamamos de criativo e inovador.

A criatividade, manifestação mais elevada do desenvolvimento intelectual, é um conceito que tem recebido muita atenção e inúmeras definições, nos dias de hoje; já não está associada, apenas, à criação artística, nem se a considera mais um dom especial, recebido por hereditariedade. É uma atitude que existe em cada pessoa, e que é preciso fazer aflorar. Para que aflore, é necessária uma educação criativa, caracterizada pela abertura do indivíduo à plenitude de suas experiências, sempre sensível ao que se passa em seu entorno, aos demais seres humanos e, principalmente, ao que descobre dentro de si mesmo.

A insatisfação das chamadas necessidades básicas (necessidades fisiológicas, de segurança, de amor e de estima), a falta de conhecimentos, o apego a regras antiquadas, o medo do erro e do fracasso, a incapacidade para a aventura, o ambiente severo, o conformismo, a censura sistemática, constituem sérios obstáculos ao desabrochar da criatividade e ao desenvolvimento intelectual.

O Escotismo inclui em seu Programa de Jovens experiências estimulantes, inovadoras e provocantes, que motivam os jovens justamente pelo inusitado, pelo novo, pelo desafiador, pelo que não se repete e não se converte em rotineiro. Um jovem que foi Escoteiro viveu em uma atmosfera de cordialidade, de segurança e de liberdade que o estimulou a olhar para longe, sob as vistas atentas do adulto que reforça, orienta, estimula e apoia.

#### c) O ser social

A finalidade de todo processo educativo é a liberdade, e a existência de qualquer autoridade só se justifica na medida em que esteja voltada para a liberdade de quem pretende educar, dirigir ou liderar.

Se a pessoa humana é um ser racional capaz de conhecer a verdade e se sua vontade deve eleger os valores com base nos quais ordenará sua vida, a liberdade é o meio insubstituível dentro do qual deverá exercer essas faculdades. Daí que o Escotismo não somente persegue a liberdade como um objetivo, mas a pratica progressivamente, como caminho que conduz à plena liberdade, tanto individual como social. É uma escola para a liberdade em liberdade.

Baden-Powell, também definiu o Movimento como uma escola de civismo e de democracia, destacando que o homem encontra mais plenamente a medida que se comunica e dialoga com os demais. A liberdade humana se destina à realização no encontro com os outros, presumindo uma atitude responsável diante dos fatos sociais. É assim que a liberdade se converte em resposta, em compromisso para com a Pátria, em auxílio ao que necessita, em

socorro ao meio ambiente depredado, em encontro e diálogo entre culturas, em solidariedade. Não era outra ideia de Baden-Powell quando recomendou aos Escoteiros que estivessem Sempre Alertas, aos Pioneiros que pautassem suas vidas pelo ideal de servir e aos Lobinhos que se preocupassem em ouvir sempre os Velhos Lobos.

O Método Escoteiro é todo ele um grande sistema para ouvir os outros, todos os outros, sem distinção de qualquer espécie; e é um chamamento para ir em ajuda dos que necessitam, especialmente dos mais carentes. Uma pessoa formada no Movimento terá se desenvolvido de maneira incompleta se permanecer alheia a essa rica dimensão social de sua personalidade. O Movimento Escoteiro põe ênfase bastante acentuada no aprendizado da solidariedade, privilegiando todas as oportunidades de servir.

#### d) O ser afetivo

Assim como as dimensões biológica, intelectual e social, as experiências afetivas fazem parte da vida e contribuem para definir a personalidade. As emoções, os sentimentos, as paixões e motivações conferem a toda atividade humana uma ressonância particular que, ainda que só a possamos definir muito vagamente, é de tal importância subjetiva que deixa uma marca decisiva na história íntima das pessoas.

As experiências afetivas se geram a partir dos estímulos concretos da vida prática, são vivenciadas anteriormente, provocam reações físicas, se manifestam na conduta e se traduzem nas ideias, juízos e pensamentos, influenciando, finalmente, na definição da personalidade.

Todo processo de aprendizagem deve procurar fazer com que a vida afetiva se integre adequadamente ao comportamento, favorecendo o desenvolvimento. O processo de educação pelo Escotismo procura alcançar e manter um estado de liberdade emocional em que a pessoa expressa suas emoções com segurança, sem inibições, com naturalidade, sem temor de se apresentar como é sem necessidade de aparentar mais do que é.

Ao mesmo tempo, ensina a expressar os sentimentos positivos e negativos de uma forma adequada às circunstâncias, sem agressividade. Este comportamento assertivo reduz o nível de ansiedade, permite comprometer-se sem temor, ensina a não atender solicitações inaceitáveis sem nenhum sentimento de culpa e assegura a defesa dos próprios direitos, sem violar os alheios.

Dos jovens adultos egressos do Movimento se espera, além disso, que seu equilíbrio e maturidade emocional se expressem por meio de uma atitude de identificação, simpatia, compreensão e afeto em relação aos demais. Essa atitude pressupõe o profundo conhecimento



de si mesmo, tal como se verá por ocasião do estudo do desenvolvimento do caráter, e uma aceitação do sentimento do amor como entrega e oferenda valiosa que se faz voluntariamente a outrem, cujo bem-estar se confunde com o próprio. A partir dessa mesma afirmação se constroem, por outro lado, o conhecimento, a aceitação e o respeito pela própria sexualidade e pela do sexo complementar, e a valorização da família como uma comunidade fundada no amor.

e) O ser espiritual

Desde que toma consciência de si mesmo, o homem busca respostas sobre a origem, a natureza e o destino de sua vida: De onde venho? Quem sou? Para onde vou? Cada cultura e cada época se fazem essas perguntas de maneira diferente.

O homem que procura viver em paz com sua consciência as formula de modo distinto daquele que não ouve sua própria voz. A mulher que sofre se questiona de forma diversa daquela que não padece. O que acredita em Deus não coloca essas questões como faz o incrédulo. Nem o estudante como o operário. Mas se trata, sempre, do mesmo enigma que pede uma solução.

As perguntas não se calam com a maturidade nem perdem importância com a velhice, mas surgem com veemência crescente entre os doze e os vinte anos, quando ao jovem parece que pela primeira vez vê a si próprio e ao mundo, a um só tempo maravilhoso e terrível.

Tão grande e tão profunda, não é apenas uma reflexão para os momentos de calma, mas tudo o que fazemos é uma solicitação urgente à existência, doce e poderosa, suplicando-lhe para que nos revele seu sentido. Assim como não podemos separar na pessoa os componentes emocionais, mentais, físicos ou sociais, tampouco podemos afastar da natureza humana sua vocação para o transcendental, a admiração ante os mistérios, a busca de Deus.

O espiritual compreende a relação do homem e do mundo com Deus, e a maneira como Deus se faz presente na existência cotidiana; e o desenvolvimento espiritual é a tarefa de estabelecer vínculos pessoais, íntimos e recíprocos com Deus, assumindo sua presença e integrando-a à vida, modificando o coração e a conduta. Por isso, a fé se integra de um modo natural à aventura escoteira; está presente em tudo aquilo que os jovens propõem e realizam, e não apenas nos momentos de recolhimento e celebração. Este chamado à consequência e à integração não termina aí. O Movimento pede a cada jovem que tome consciência, vez por outra, daquilo que sua fé responde às interrogações da existência. Pede a cada um que passe de uma fé herdada de seus pais, infantil, a uma outra, pessoal e assumida, adulta. Que salte da

região cultural, quase social, dominical, para a fé das obras, fé viva, fé de todos os dias.

f) O ser caráter

Entendemos o caráter como uma disposição permanente da vontade do homem para organizar suas forças e impulsos de acordo com um princípio regulador, conferindo ao seu comportamento uma certa marca pessoal. Concebido dessa maneira, o caráter se contrapõe aos instintos, aos apetites e aos rasgos que dependem especialmente da constituição física ou que estão relacionados com ela.

A constituição física sustenta o caráter, mas não define as escolhas nem os valores. Para este aspecto do desenvolvimento da personalidade, é fundamental a orientação da vida com base em objetivos, sua ordenação segundo valores livremente aceitos e a educação da vontade para que se permaneça fiel aos valores a que se decidiu aderir. Dessa maneira, se dá sentido à vida e coerência à conduta. Essa certeza e a consistência ética permitem ao homem maduro alcançar a consecução dos fins que considera justos.

Para contribuir para a formação do caráter, o Programa de Jovens e o Método Escoteiro oferecem diversas contribuições. Uma delas é o convite permanente a uma vida de reflexão e à interação com outras pessoas, procurando oferecer ao jovem um bom conhecimento de si mesmo. Correlativamente, as pessoas que têm um bom conhecimento de si mesmas possuem um elevado senso de humor, talvez como decorrência de sua capacidade de autocrítica. Aquele que é capaz de avaliar corretamente suas qualidades e seus valores, também é capaz de perceber suas incongruências e seus absurdos.

O humor a que nos referimos carece de hostilidade, é intrínseco à situação e não derivado dela, espontâneo, considera respeitosamente os demais e é alheio à comicidade. Um humor semelhante à alegria da Lei Escoteira, que supera dificuldades e traduz de um modo constante o gosto pela vida. Um caráter alegre é uma marca que identifica, distingue e atrai vontades.

Os valores que se integrarão para formar o caráter dependerão em larga escala da cultura e do meio particular em que a pessoa se insere. Para um membro do Movimento Escoteiro, essa preposição cultural está contida na Lei, código de conduta que a vivência do Movimento pretende que o jovem interiorize e assume.

## **2.5 Comparação entre as ideias**

Todas as ideias apresentadas são respostas para as perguntas: como, o que e o por quê ensinar. Os pilares da educação de Delors (1997) apresentam respostas gerais, a tipologia de Zabala se refere aos conteúdos a serem abordados e os pilares do escotismo consideram uma educação mais ampla e holística da criança e do jovem. É interessante notar que entre as ideias de Delors, Zabala e as de Baden Powell se passaram 100 anos. Todas estão, entretanto, relacionadas e as relações elaboradas pelo autor estão apresentadas no quadro abaixo.

Quadro 2 – Correlação das ideias.

Pilares da educação (1997)	Aprender a conhecer: Este tipo de aprendizagem visa nem tanto a aquisição de um repertório de saberes codificados, mas antes o domínio dos próprios instrumentos do conhecimento pode ser considerado, simultaneamente, como um meio e uma finalidade da vida humana.	Aprender a fazer: Aprender a conhecer e aprender a fazer são, em larga medida, indissociáveis. Mas a segunda aprendizagem está mais estreitamente ligada à questão da formação profissional: como ensinar o aluno a pôr em prática os seus conhecimentos e, também, como adaptar a educação ao trabalho futuro quando não se pode prever qual será a sua evolução.	Aprender a viver junto: A educação deve utilizar duas vias complementares. Num primeiro nível, a descoberta progressiva do outro. Num segundo nível, e ao longo de toda a vida, a participação em projetos comuns, que parece ser um método eficaz para evitar ou resolver conflitos latentes.	Aprender a ser: A educação deve contribuir para o desenvolvimento total da pessoa - espírito e corpo, inteligência, sensibilidade, sentido estético, responsabilidade pessoal, espiritualidade.
Tipologia de conteúdos (1998)	Conteúdos factuais: Relacionados aos fatos, datas, definições.	Conteúdos procedimentais são considerados um conjunto de ações ordenadas e com um fim, quer dizer, dirigidas para a realização de um objetivo. São conteúdos procedimentais: ler, desenhar, observar, calcular, classificar, traduzir, recortar, saltar, inferir, espetar, etc.	Conteúdos atitudinais: O termo “conteúdos atitudinais” engloba valores, normas e atitudes.	
	Conteúdos conceituais: Relacionados aos conceitos e princípios.			
Áreas de desenvolvimento do movimento escoteiro (1888)	Ser intelectual guarda relação com os processos cognitivos e o desenvolvimento intelectual. Descobrir a informação, ser capaz de armazená-la, fazer influências e tirar conclusões, apreciar a qualidade das ideias e das soluções, discernindo entre elas, são tarefas próprias da inteligência, que incluem desde os mais simples esquemas infantis até os conceitos mais elaborados da adolescência e da vida adulta.		Ser social: O Método Escoteiro é todo ele um grande sistema para ouvir os outros, todos os outros, sem distinção de qualquer espécie; e é um chamamento para ir em ajuda dos que necessitam, especialmente dos mais carentes. O escoteiro socializa ao conviver na patrulha e no grupo.	Ser saudável: O desenvolvimento físico é considerado o exercício de uma quota de responsabilidade pessoal no crescimento e no funcionamento do próprio corpo, que não se confunde com a busca de padrões de desempenho comparáveis aos índices alcançados por atletas, mas que não admite descuidos com a própria saúde.
			Ser afetivo: O processo de educação pelo Escotismo procura alcançar e manter um estado de liberdade emocional em que a pessoa expressa suas emoções sem inibições, com naturalidade, sem temor de se apresentar como é sem necessidade de aparentar mais do que é.	Ser espiritual: O desenvolvimento espiritual compreende a relação do homem com o mundo e com Deus.
			Ser caráter: No movimento escoteiro o caráter é como uma disposição permanente da vontade do homem para organizar suas forças e impulsos de acordo com um princípio regulador, conferindo ao seu comportamento uma marca pessoal de consciência e liberdade.	

### 3 METODOLOGIA

A base desta pesquisa tem como ponto principal o estudo dos Movimento Escoteiro, Tipologia de Zabala e os Pilares da Educação, com ênfase nos jogos escoteiros. Sendo um dos objetivos específicos confirmar que o Método Escoteiro desde seus princípios, como idealizado pelo fundador Baden-Powell tem um viés educacional, no qual a educação por meio dos jogos utilizados no escotismo tem uma ênfase pedagógica.

Segundo Freire (1996) o educador necessita de outros saberes, dentre eles o respeito aos conhecimentos do educando. Ensinar exige uma parcela de humildade para compreender que o educando, como cidadão já tem uma bagagem de saber, ou seja, já possui uma leitura do mundo. Ao educador em sua prática cabe descobrir a melhor maneira de estruturar suas atividades a partir dos conhecimentos de seus educandos, para transmitir o conteúdo num processo no qual, o saber científico, só será compreendido quando o abordado tiver significado na vida do educando.

A pesquisa realizada pode ser caracterizada como de natureza qualitativa e como um estudo exploratório descritivo, pois visa a identificação, registro e análise das características dos jogos desenvolvidos no movimento escoteiro e o viés pedagógico.

Essa assertiva está fundamentada no conceito elaborado por Gil (2008), que conceitua pesquisa quantitativa como:

A análise dos dados nas pesquisas experimentais e nos levantamentos é essencialmente quantitativa. O mesmo não ocorre, no entanto, com as pesquisas definidas como estudos de campo, estudos de caso, pesquisa-ação ou pesquisa participante. Nestas, os procedimentos analíticos são principalmente de natureza qualitativa. E, ao contrário do que ocorre nas pesquisas experimentais e levantamentos em que os procedimentos analíticos podem ser definidos previamente, não há fórmulas ou receitas predefinidas para orientar os pesquisadores. Assim, a análise dos dados na pesquisa qualitativa passa a depender muito da capacidade e do estilo do pesquisador. (GIL, 2008, p.194)

Segundo também, Gil (2008), a pesquisa exploratória tem as seguintes características, que auxiliaram no desenvolvimento dessa dissertação, uma vez que:

tem como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores. De todos os tipos de pesquisa, estas são as que apresentam menor rigidez no planejamento. Habitualmente envolvem levantamento bibliográfico e documental, entrevistas não padronizadas e estudos de caso. Procedimentos de amostragem e técnicas quantitativas de coleta de dados não são costumeiramente aplicados nestas pesquisas. Pesquisas exploratórias são

desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato. Este tipo de pesquisa é realizado especialmente quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis. (GIL, 2008. P.27)

A pesquisa descritiva trás as seguintes características:

As pesquisas deste tipo têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. São inúmeros os estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados. São incluídas neste grupo as pesquisas que têm por objetivo levantar as opiniões, atitudes e crenças de uma população. Também são pesquisas descritivas aquelas que visam descobrir a existência de associações entre variáveis, como, por exemplo, as pesquisas eleitorais que indicam a relação entre preferência político-partidária e nível de rendimentos ou de escolaridade. (Gil, 2008, p.28)

O referencial teórico incluiu o livro *A Práticas Educativas* de Antoni Zabala (1998), no qual o autor faz uma crítica às ênfases atribuídas ao aspecto cognitivo, na instituição escolar. Ele afirma que por meio das relações construídas a partir das experiências vividas, que se estabelecem os vínculos e as condições que definem as concepções pessoais, sobre si e os demais. Partindo desta perspectiva a posição ideológica acerca da finalidade da educação escolarizada, é conclamada à necessidade de uma reflexão profunda e permanente da condição de cidadania dos alunos, e da sociedade em que vivem.

Para iniciar, foi realizada uma pesquisa de campo, sobre os jogos escoteiros. Entre os dias 16 – 17 de abril de 2018, aconteceu em Belo Horizonte o II Encontro em Seeonee. (Esse é o nome de uma alcateia do Livro da Selva, Kipling, 1884). O objetivo do encontro foi a troca de experiências entre os escotistas do ramo lobinho, que são jovens entre 6,5 a 10,5 anos assim como propiciar aos participantes divulgarem projetos em execução dentro das alcateias. O evento contou com 150 escotistas de 7 Distritos da Região de Minas Gerais representando 45 Grupos Escoteiros, além da participação de escotistas da Bahia e de São Paulo. (ESCOTEIROS DO BRASIL, 2018).

Durante o encontro foi aplicado questionário exploratório para verificar conhecimentos e opiniões de escotistas, do ramo Lobinhos, sobre os princípios e jogos escoteiros.

As perguntas formuladas foram:

Para que servem os jogos escoteiros?

Que tipo de jogos você pensa que seus lobinhos mais gostam?

Quais são os tipos de jogos escoteiros?

Qual tipo de jogo escoteiro você usa mais e por quê?

Qual tipo de jogo escoteiro você usa menos e porquê?

Em um segundo momento, a partir dos resultados anteriores foi realizada uma oficina, com escotistas voluntários para implementação dos pontos chaves desta pesquisa.

Baden Powell, o fundador do escotismo, não foi o originário a defender a educação para os jovens ao ar livre, por meio da prática de esportes, da observação e da prestação de serviços, que compreende um dos princípios do escotismo. Segundo Nagy, 1987:

Numerosos educadores profissionais, desde Montessori a Freinet, através de Claparède e Bovet, haviam separadamente, descoberto as vantagens da autoeducação em oposição aos métodos convencionais de ensino. Entretanto, B.P. foi o primeiro a traduzir alguns aspectos de sua vida e experiência para um modelo pedagógico e apresentá-los, em uma maneira simples, prática e acessível a todos, especialmente aos jovens. (NAGY, 1987, p. 55)

O grande marco do movimento escoteiro e o verdadeiro sucesso do desenvolvimento dos jovens dependem em grande parte do chefe escoteiro, este adulto voluntário que deve ser visto como um “irmão mais velho” para ajudar conduzir e guiar os jovens pelo caminho adequado, não deixando de lado a valorização das potencialidades individuais, e jamais deverá agir como mestre-escola ou comandante militar.

A oficina foi realizada em parceria com o Grupo Escoteiro Alferes Tiradentes – 149º MG - PMMG – Localizado em sua sede de atividades na Rua Platina, 580 – Bairro Prado – nas dependências do RCAT (Regimento de Cavalaria Alferes Tiradentes – Polícia Militar de Minas Gerais)

Participaram 15 escotistas, terminologia utilizada para referir-se aos adultos voluntários dentro do movimento escoteiro. O planejamento do trabalho está apresentado no Quadro 3:

**Quadro 3- Planejamento da oficina**

<b>Oficina</b>	
Nome:	Oficina de práticas educativa por meio de jogos escoteiros.
Objetivo:	Apresentar e discutir a presença dos pilares da educação e tipologia de Zabala no movimento escoteiro.
Justificativa	Demonstrar e auxiliar aos escotistas a classificar os jogos de acordo com os pilares da educação e tipologia de Zabala.
<b>Programação:</b>	
1	Apresentar e discutir os pilares da educação e a tipologia de Zabala.
2	Explicar a importância de cada um no desenvolvimento do jovem aprendiz.
3	Identificar as características dos jogos escoteiros.
4	Classificar os jogos.
5	Aplicar os jogos.
6	Avaliar a aplicação.
<b>Desenvolvimento:</b>	
10 min	Aplicar o questionário inicial.
07 min	Promover uma tempestade de ideias referente aos pilares da educação e tipologia de Zabala
20 min	Apresentar e discutir os pilares da educação e a tipologia de Zabala.
20 min	Dividir o grupo em equipes. Colocar no centro da roda 20 fichas de jogos diversos. Cada equipe deverá escolher 5 fichas e caracterizar cada jogo de acordo com os pilares da educação e a tipologia de Zabala.
20 min	Cada equipe deverá apresentar ao facilitador e a todos os participantes, o conjunto de jogos que classificaram e o porquê da classificação.
10 min	Cada equipe irá escolher um jogo para ser aplicado e irá separar todo material necessário para a aplicação.
40 min	Cada equipe deve aplicar o jogo escolhido aos escoteiros e/ou lobinhos que estarão reunidos em outro espaço do Grupo Escoteiro.
10 min	Aplicar o questionário final
15 min	Avaliar a aplicação dos jogos

Fonte: O autor

Os jogos utilizados (Descritos no Apêndice 1 e um dos produtos desta pesquisa) estão apresentados no Quadro 4.



Quadro 4 – Categorização dos jogos utilizados na Oficina Didática

<b>Aprender a Conhecer</b>	<b>Aprender a Fazer</b>	<b>Aprender a Ser</b>	<b>Aprender a Viver Junto</b>
A flor vermelha	Baratinha e o inseticida	Balde cheio	Caçar o rabinho do outro lobinho
A roupa nova de kaa	Baseball brasileiro	Caneta	Campo elétrico
Gato e rato giratório	Basquete de coador	Guarita	Canibais x monges
Móvil	Círculo de nomes	Tartaruga ninja	Figuras geométricas
O fogão	Corrida de morcegos		Kaa x shere khan
Pista refletida	Corrida maluca		O rabo da cobra
Primeiros socorros	Nós no escuro		Sheri kan conta o mico leão dourado
Roleta da lei	Pegar o balde		
	Seguir o cachorro		
	Submarinos		
	Teia de aranha		

Fonte: O autor

O questionário pré-teste teve como o objetivo conhecer o sentido educacional e pedagógico dos jogos escoteiro, entre os participantes. As perguntas formuladas foram:

- Na sua opinião quais os pontos mais importantes na educação de crianças e jovens?
- Você acha que o escotismo ajuda na educação de seus participantes: Sim ( ) Não( )  
Porque?
- Você conhece as áreas de desenvolvimento do escotismo? Sim ( ) Não( ) Quais são elas?
- Você acha que os jogos e as atividades escoteiras levam ao desenvolvimento da criança e do jovem? Sim ( ) Não( ) De que forma?
- O fundo de cena, ou seja, atividades lúdicas que são usadas nas atividades escoteiras podem ser consideradas como uma ferramenta
- De acordo com os educadores atuais existe uma diferença entre instruir e educar.

Neste contexto preencha a tabela a seguir considerando as atividades escoteiras.

<b>Atividades mais voltadas para instrução</b>	<b>Atividades mais voltadas para educação</b>

Foi também realizado um questionário ao final da oficina com o objetivo de conhecer quanto os escotistas haviam compreendido e aceitado as ideias da aplicação dos pilares da

educação e da metodologia de Zabala no movimento escoteiro. As perguntas formuladas foram:

a) Você acha que o escotismo ajuda na educação de seus participantes:

Sim ( ) Não ( ) – Porque?

b) Você conhece os Pilares da Educação?

Sim ( ) Não ( ) – Porque?

c) Você entende que os jogos escoteiros estão ligados aos pilares de educação?

Sim ( ) Não ( ) – Porque?

d) Você conhece as áreas de desenvolvimento do escotismo?

Sim ( ) Não ( ) – Quais são elas?

e) Você acha que os jogos e as atividades levam ao desenvolvimento da criança e do jovem? Sim ( ) Não ( ) – De que forma?

f) O fundo de sena, ou seja, atividades lúdicas que são usadas nas atividades escoteiras podem ser consideradas como uma ferramenta para formação de nossos jovens?

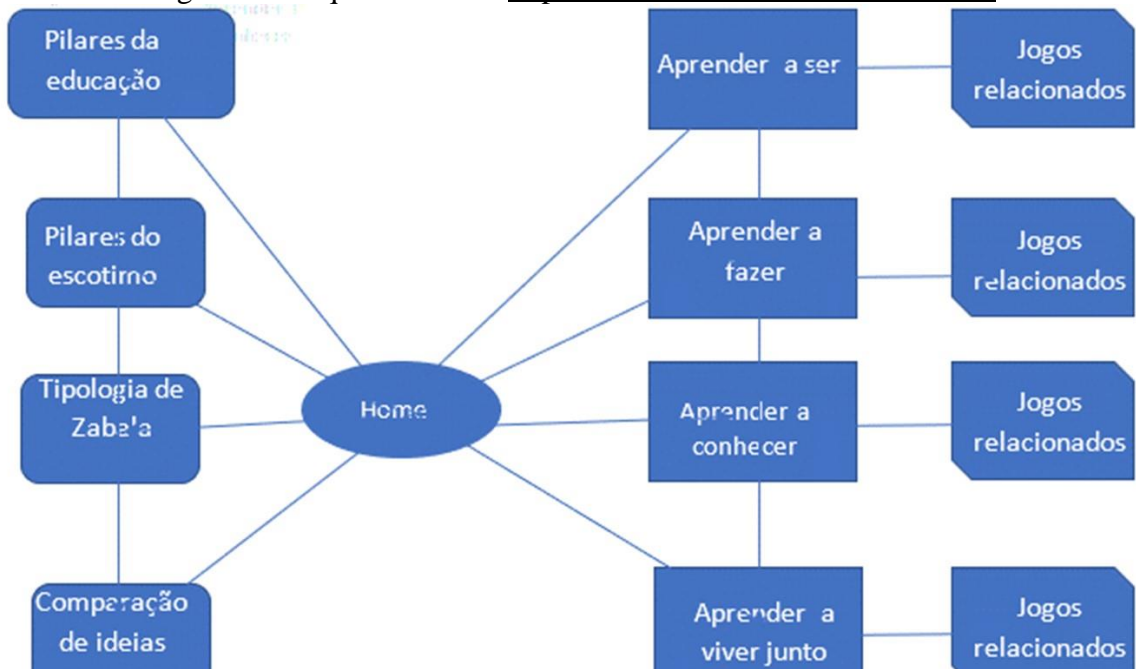
Sim ( ) Não ( ) – Porque?

g) A educação pela ação, ou seja, o aprender fazendo, você entende que auxilia positivamente na formação dos jovens?

Sim ( ) Não ( ) – Porque?

h) “Como você categoriza as atividades escoteiras nos pilares da educação?”

Uma vez terminada a análise dos resultados foi montado um site: <https://sabinoc.wixsite.com/escotismo> para divulgação das ideias. A estrutura do site está apresentada na Figura 3.

Figura 3 – Esquema do site <https://sabinoc.wixsite.com/escotismo>

Fonte: O autor

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

### 4.1 Pesquisa exploratória

Foi realizada uma pesquisa de campo, inicial sobre os jogos escoteiros. Esta pesquisa foi realizada durante o II Encontro de Seonee. Foi aplicado questionário exploratório para verificar conhecimentos e opiniões de escotistas, do ramo Lobinhos, sobre os princípios e jogos escoteiros. Responderam esta pesquisa 38 adultos e as respostas estão apresentadas a seguir.

A primeira pergunta foi: “Para que servem os jogos escoteiros?” As respostas estão apresentadas na Figura 4.

Figura 4- Respostas para a pergunta: Para que servem os jogos escoteiros



Fonte: O autor

Este gráfico retrata a visão deste grupo de escotistas, em relação aos jogos escoteiros desenvolvidos em suas seções. Conforme as colocações de Macedo (2005- p.10), “O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido”.

Partindo deste princípio, podemos dizer que a maioria dos jogos escoteiros tem um objetivo educacional, sempre visando o desenvolvimento e a formação de nossos jovens. Pois diversas áreas podem ser exploradas durante uma atividade com aplicação de jogos. Uma de suas principais partes é buscar o desenvolvimento, como a integração com disciplina dos

jovens, não desprezando a alegria de estar brincando e convivendo.

A pergunta seguinte foi: Que tipo de jogos você pensa que seus lobinhos mais gostam? As respostas estão apresentadas na Figura 5.

Figura 5- Jogos que os lobinhos mais gostam segundo os escotistas



Fonte: O autor

O desenvolvimento humano refere-se ao desenvolvimento mental e ao crescimento orgânico. Estuda o desenvolvimento do ser humano em todos os seus aspectos: físico-motor, intelectual, afetivo-emocional e social. O Ramo Lobinho por compreender esta faixa etária.

A criança de 7 a 11 anos desenvolve o pensamento operatório - concreto, sendo que a criança possui pensamento indutivo, um raciocínio lógico, sendo capaz de cooperar, porque não confunde mais seu próprio ponto de vista com o dos outros, graças à socialização, torna-se menos egocêntrica, participante ativa no desenvolvimento do conhecimento, construindo seu próprio entendimento, a criança passa a ir atrás do conhecimento. (PIAGET, 1967, p. 241)

Podemos dizer segundo Piaget, 1967, que é nesta fase que a criança demonstra a necessidade de ter um espaço para brincar e encontrar os amigos. As relações sociais e interpessoais, vão acontecendo e percebe-se que as brincadeiras simbólicas vão sendo substituídas por jogos construtivos e de regras. Nesta fase ainda brincam e gostam muito de jogos, mas há uma acentuada separação entre meninos e meninas.

Segundo Suffert, nas fileiras do escotismo onde trabalhamos a coeducação, meninos e meninas estão juntos e esta separação não é muito acentuada pois focamos muito no respeito e compreensão das ações entre os pares.

O conceito de coeducação no escotismo é entendido como; um processo pelo qual, meninos e meninas, rapazes e moças, vivenciam um plano educacional, para um melhor e mais harmônico desenvolvimento da personalidade, favorecendo a educação recíproca de uns pelos outros é levando em consideração as realidades locais e pessoais. Isto tendo presente os fins e o método do Escotismo. A coeducação não é, portanto, simplesmente uma questão de reunir crianças e jovens de ambos os sexos. (SUFFERT, 1980 p.05)

Todas as atividades e especificamente no ramo Lobinho, o fundo de cena (citado pelos escotistas) é marcante, pois trabalhamos a história de Mogli, o menino lobo. Como se destaca no resultado acima as atividades como jogo ativo, revezamento, trabalho em equipe estão interligadas, pois a essência e o desafio entre os pares ou suas equipes, que na alcateia são chamadas de matilhas motivam os participantes. As atividades e jogos estão sempre focados nas áreas de desenvolvimento da criança. Físico, Intelectual, Afetivo, Social, Intelectual e Espiritual.

A idade do lobinho é também uma fase de grande expansão da curiosidade intelectual dos jovens. Interessam-se pelo corpo humano, pelo estudo da sexualidade e da reprodução humana. Como já dominam bem a leitura e a escrita, precisam ser motivados para continuar a buscar o aprimoramento em todas as áreas de interesse. A pergunta seguinte foi: Quais áreas do movimento escoteiro estão entre os objetivos dos jogos?

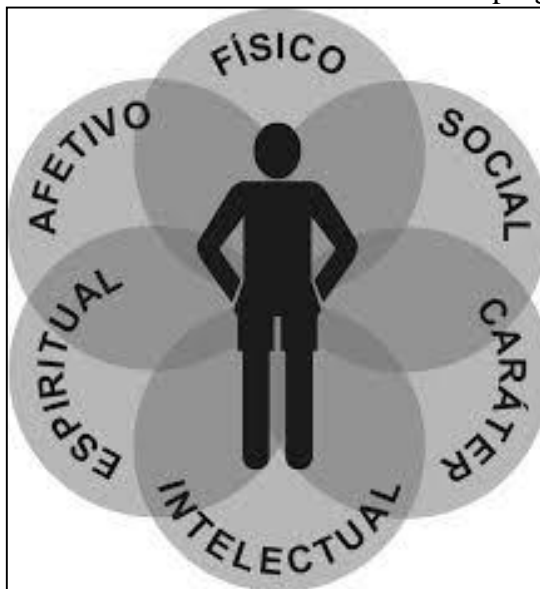
Podemos dizer que entre as práticas escoteiras podemos destacar em especial os jogos, que trazem consigo diversos valores que são trabalhados de formas sistemáticas nas diversas atividades sempre focadas no desenvolvimento dos jovens educandos, sempre contando com a participação dos adultos educadores voluntários, que tem a função de facilitador de todo processo.

Assim, as funções psicológicas passam de natural a cultural quando mediadas. O sujeito, pela mediação do outro, converte as relações sociais em funções psicológicas, que passam a funcionar como sendo próprias de sua personalidade (Vigotski, 2004 p.103).

É possível afirmar que os jogos estão presentes em todas as áreas de desenvolvimento do programa escoteiro. (Figura 6).

A pergunta seguinte foi: Os jogos são relacionados às áreas do desenvolvimento no escotismo? Cite exemplos. A resposta correta está apresentada na Figura 6 e os exemplos apresentados pelos participantes descritos a seguir.

Figura 6- esquema das áreas de desenvolvimento do programa escoteiro



Fonte: União dos escoteiros do brasil, 2016

**Desenvolvimento físico:** Ativo 53%; Revezamento 46%.

Os jogos desenvolvidos na área do desenvolvimento físico, são um dos mais utilizados pois jovens buscam o melhor desenvolvimento e esse tipo de jogos ajudam a controlar a agitação durante a reunião, além de proporcionar competição entre equipes.

O movimento escoteiro, não pretende formar atletas de nível olímpico, mas levar a uma prática vigorosa, para que nossas crianças e jovens sejam saudáveis, cuidem de sua alimentação, pratiquem exercícios e vivenciem as diversas atividades ao ar livre.

**Desenvolvimento social:** Trabalho em equipe 76%; Kim 10%; Representação 7%; Círculo 7%.

A partir da convivência em pequenos grupos (matilhas, patrulhas, equipes), a prática do escotismo, trabalha a cooperação e a capacidade tanto para liderar quanto para ser liderado. As decisões em conjunto permitem aos jovens sentir as responsabilidades necessárias e as liberdades possíveis numa pequena comunidade. Todas estas ações se passam em todas as atividades desenvolvidas, nos jogos em reunião de sede como no campo.

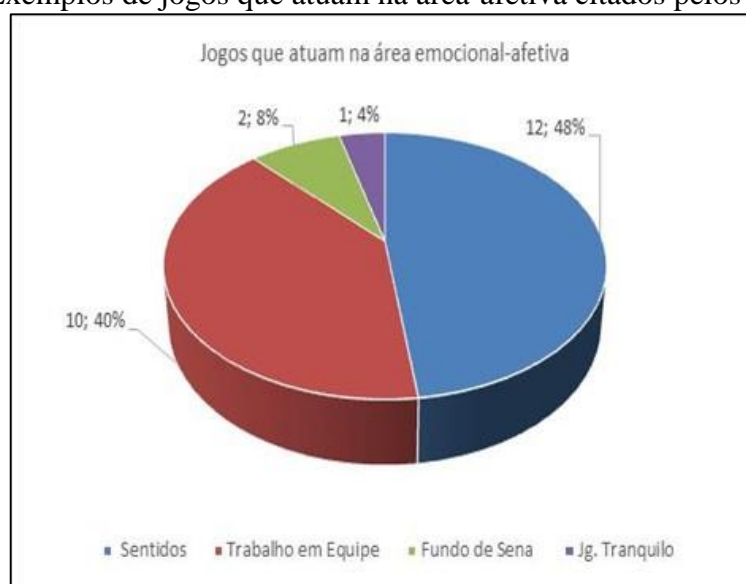
**Desenvolvimento afetivo:**

Através do exercício do companheirismo, com os integrantes de seu pequeno grupo e pela interação plena de confiança com os escotistas. O movimento escoteiro oferece aos seus participantes uma ambientação extremamente positiva para um oportuno desenvolvimento afetivo.

O peso da área afetiva é aquilatado pelo professor Gabriel Chalita (2008) quando afirma que separar processo educativo do afeto é ingenuidade e quando assevera que o ato de educar só se dá com afeto e só se completa com amor.

Neste gráfico, o resultado da pesquisa, demonstra, a preferência de nossos jovens como também nossos escotistas, pelo trabalho em equipe, como atividade que busca o emocional de nossos jovens. Exemplos de jogos que atuam na área afetiva citados pelos participantes estão apresentados na Figura 7.

Figura 7 . Exemplos de jogos que atuam na área-afetiva citados pelos participantes



Fonte: O autor

A vivência no sistema de patrulha não só descobre como também forma líderes pelo treinamento e desenvolvimento de suas características natas e latentes, como também desenvolve e aprimora suas habilidades: aperfeiçoa o trabalho em grupo, ensinando a importância da união de todos, direcionando os esforços para um objetivo comum, desenvolvendo nos liderados a capacidade de aceitar a distribuição de tarefas e a confiança que estas serão realizadas da melhor forma possível por todos os membros das equipes.



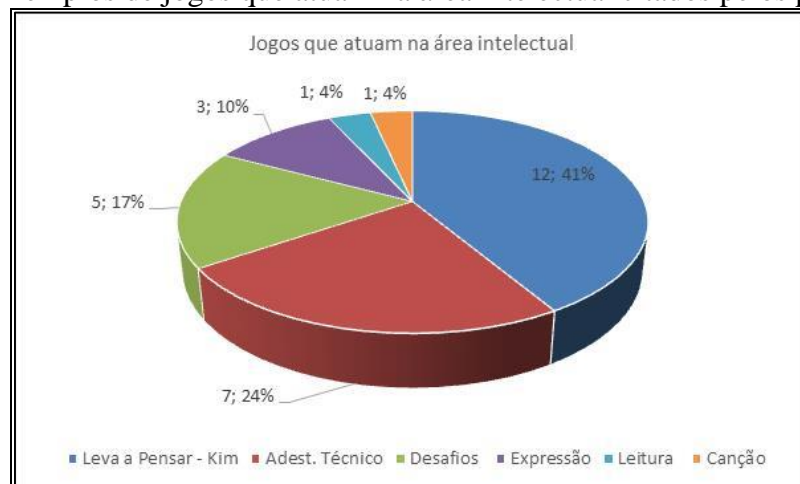
### Desenvolvimento espiritual.

Em seus princípios o movimento escoteiro, tem extremo respeito pela busca de uma forma de espiritualidade que atenda às necessidades de cada pessoa e pelas opções religiosas de cada família e indivíduo. O processo educacional escoteiro procura mostrar a Natureza como obra divina, dando oportunidades a que o jovem exercite sua espiritualidade de forma natural, pelo amor a Deus, pelo respeito às plantas e animais e pela solidariedade para com o próximo. Os participantes não citaram exemplos de jogos para esta área.

### Desenvolvimento intelectual.

No movimento escoteiro, muito mais do que valorizar a aquisição de conhecimentos, o escotismo busca dar valor aos hábitos de indução e dedução e trabalhar a memória e o raciocínio, expressos em operações como comparar, interpretar, criticar, formular hipóteses e decidir. Exemplos de jogos que atuam na área intelectual, citados pelos participantes estão apresentados na Figura 8.

Figura 8- Exemplos de jogos que atuam na área intelectual citados pelos participantes



Fonte: O autor

Os jogos voltados para a área intelectual conforme os resultados, inclui as atividades que levam ao raciocínio lógico, na forma de desafio. Um dos jogos muito apreciado é o jogo do Kim (KIPLING, 1901), que pode ser utilizado de diversas formas para atender várias áreas dos sentidos: como: observação, olfato, audição, etc. Nestas atividades as equipes têm que pensar em conjunto e principalmente montar uma estratégia de ação na qual um depende do

outro, os jovens apreciam bastante.

Nos jogos técnicos, os escoteiros têm a oportunidade de colocar em prática todas as capacitações e instruções que foram abordadas, como: adestramento de bússola, técnicas escoteiras, nós, amarras, pioneiras, tocaias, primeiros socorros e salvamentos. O lúdico também é muito utilizado como fundo de cena ou fundo motivador que pode ser trabalhado por meio das histórias de esquetes (pequenas encenações) ou com canções escoteiras, nas quais os jovens podem trabalhar a desenvoltura e expressão corporal, deixando a timidez de lado.

Acreditam mais com os olhos do que com as orelhas”. O bom Escotista é aquele que se faz estimar e que merece servir de exemplo, mas para isso o Escotista deve se apresentar às crianças como um irmão mais velho, vivendo inteiramente com elas, como elas e pronto a ampará-las em todas as dificuldades (JOURNEL, 1969 11- 14).

Outra ferramenta que o movimento escoteiro tem para trabalhar o conhecimento intelectual são as especialidades, que são conquistas pessoais dentro dos ramos de conhecimentos como; Ciências e Tecnologia, Cultura, Desportos, Serviços e Habilidades Escoteiras.

O Ramo Ciência & Tecnologia inclui todos os assuntos de natureza científica ou tecnológica, e envolve temas que vão desde a agricultura até a cibernética. A esfera armilar e o microscópio representam este Ramo de Conhecimentos.

O Ramo de Conhecimentos da Cultura envolve as manifestações artísticas e outras relacionadas com os mais variados aspectos da natureza cultural.

O Ramo Desporto relaciona-se ao interesse do homem pelas atividades físicas que ajudam a preservar a saúde, melhorar a qualidade de vida e a superar a si mesmo.

O Ramo Habilidades Escoteiras relaciona-se mais diretamente com as habilidades requeridas para a vida ao ar livre, a qual os participantes do Movimento Escoteiro devem ser estimulados a desenvolver, em seu próprio proveito e no interesse da seção que integram.

O Ramo Serviços envolve as especialidades que se voltam, por excelência, para a prestação de um serviço de qualquer natureza ao nosso semelhante, em todos os campos da atividade humana, incluindo a saúde, a religião, as tarefas de natureza doméstica ou comunitária e outras formas de servir.

A pergunta seguinte foi: Qual tipo de jogo você mais usa e por quê?

Os participantes responderam: Revezamento 41%; Ativos 36%; Adestramento 18%; Desafio Individual 5%.

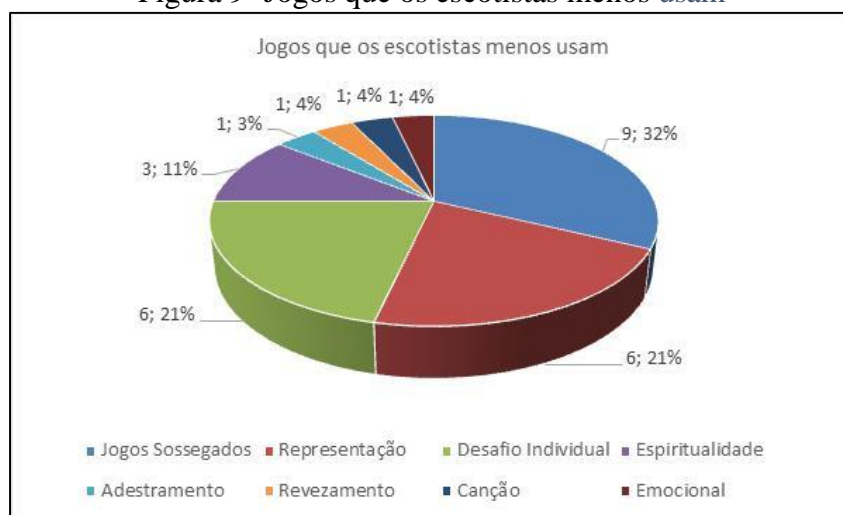
No movimento, os escotista desenvolvem atividades conforme as necessidades

diagnosticadas previamente no processo de ciclo de programa, uma análise realizada com a participação de todos os jovens visando a maior integração e desenvolvimento da seção e de todos os seus membros, para determinação de atividades, metas e prazos a serem cumpridos em um determinado tempo. Os escoteiros preferem jogos de revezamento, mas todas essas atividades são de grande interesse dos jovens participantes da seção escoteira.

A pergunta seguinte foi: Qual tipo de jogo você usa menos e porquê?

Estas atividades que são menos utilizadas, não significam que são menos importantes para formação de nossos jovens, São pouco usados por que os jovens não gostam muito de alguns. As respostas estão apresentadas na Figura 9.

Figura 9- Jogos que os escotistas menos usam



Fonte: O autor

Mas todas as atividades propostas tanto no programa como no método escoteiro, são de grande importância no processo de formação. Não é correto menosprezar uma em função de outra, pois só trabalhando o processo corretamente que vamos formar um cidadão pronto e útil para nossa sociedade.

#### 4.2 Desenvolvimento da oficina

Baden Powell, o fundador do escotismo, não foi o primeiro a defender a educação para os jovens ao ar livre, por meio da prática de esportes, da observação e da prestação de serviços, que compreende um dos princípios do escotismo.

Conforme Nagy, 1987, outros educadores também levantavam esta bandeira, da

descoberta das vantagens da autoeducação em oposição aos métodos convencionais de ensino. Entretanto, B.P. foi o primeiro a traduzir alguns aspectos de sua vida e experiência para um modelo pedagógico e apresentá-los, em uma maneira simples, prática e acessível a todos, especialmente aos jovens. (NAGY, 1987, p. 55)

O grande marco do movimento escoteiro e o verdadeiro sucesso do desenvolvimento dos jovens depende em grande parte do chefe escoteiro, um adulto voluntário que deve ser visto como um “irmão mais velho” para ajudar, conduzir e guiar os jovens pelo caminho adequado, não deixando de lado a valorização das potencialidades individuais, e jamais agindo como mestre-escola ou comandante militar.

A oficina, dedicada aos chefes escoteiros foi realizada em parceria com o Grupo Escoteiro Alferes Tiradentes – 149º MG - PMMG – Localizado em sua sede de atividades na Rua Platina, 580 – Bairro Prado – nas dependências do RCAT (Regimento de Cavalaria Alferes Tiradentes – Polícia Militar de Minas Gerais). Participaram 15 escotistas.

No primeiro momento foi dado a cada participante, um questionário de pré-teste. Todos responderam em aproximadamente 15 minutos. (Figura 10).

**Figura 10- Aplicação da oficina**

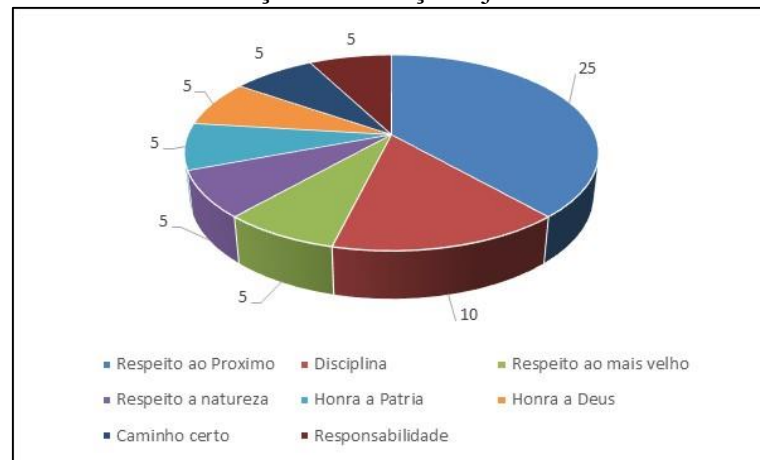


Fonte: O autor

#### *4.2.1 Resultado do pré-teste.*

As respostas para a primeira pergunta: “Na sua opinião quais os pontos mais importantes na educação de crianças e jovens?” estão apresentadas na Figura 11.

Figura 11 - Respostas para a pergunta: “Na sua opinião quais os pontos mais importantes na educação de crianças e jovens?”



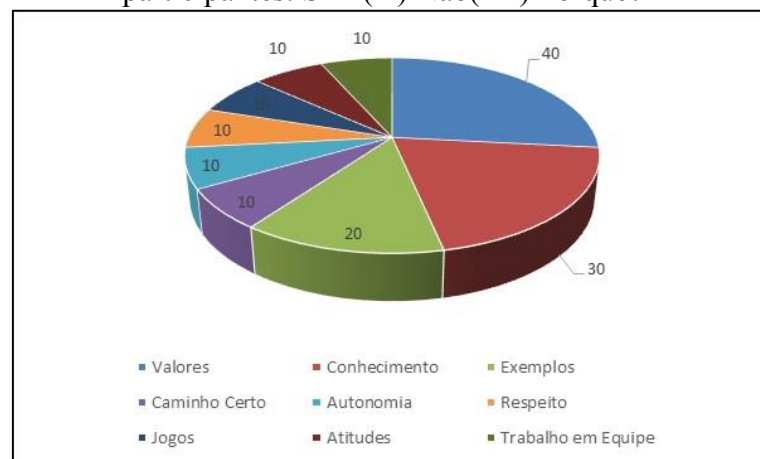
Fonte: O autor

As respostas estão de acordo com o movimento escoteiro.

O Escotismo é um movimento educacional que, por meio de atividades variadas e atraentes, incentiva os jovens a assumirem seu próprio desenvolvimento, a se envolverem com a comunidade, formando verdadeiros líderes. Acreditamos que, por meio da proatividade e da preocupação com o próximo e com o meio ambiente, podemos formar jovens engajados em construir um mundo melhor, mais justo e mais fraterno. (UEB, 2018a).

As respostas para a pergunta “Você acha que o escotismo ajuda na educação de seus participantes: Sim ( ) Não ( ) Porque?” estão apresentadas na Figura 12.. 100% responderam que sim.

Figura 12 - Respostas para a pergunta: “Você acha que o escotismo ajuda na educação de seus participantes: Sim ( ) Não( ) Porque?”



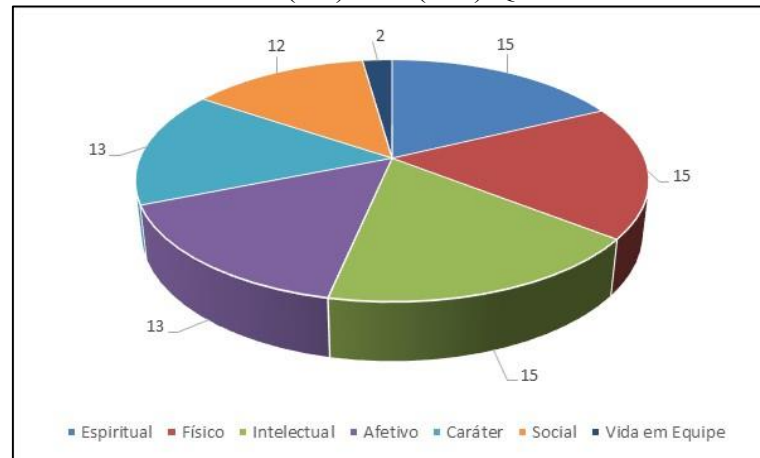
Fonte: O autor

As respostas estão de acordo com o movimento escoteiro.

O Método Escoteiro é um sistema de progressão que tem a intenção de estimular as capacidades e interesses de cada jovem. Isso acontece através de desafios a serem superados, da vivência de aventuras, do incentivo a exploração, a realização de descobertas, a experimentar coisas novas, inventar e desenvolver a capacidade de achar soluções; mas sempre respeitando individualmente os limites de cada jovem.(UEB, 2018b)

As respostas para a pergunta “Você conhece as áreas de desenvolvimento do escotismo? Sim ( ) Não( ) Quais são elas?” estão apresentadas na Figura 13. 84% responderam que sim e 16% não.

Figura 13 - Respostas para a pergunta “Você conhece as áreas de desenvolvimento do escotismo? Sim ( ) Não( ) Quais são elas?”

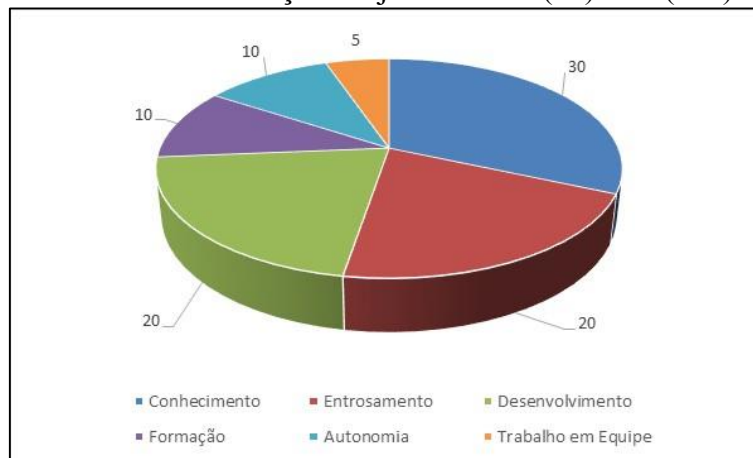


Fonte: O autor

De acordo com a UEB, 2018c, as áreas de desenvolvimento são: social, afetivo, de caráter, intelectual, espiritual e físico. Algumas citadas, não estão explicitamente nas normas, embora presentes no movimento escoteiro. Por exemplo: vida em equipe é parte da área social.

As respostas para a pergunta “Você acha que os jogos e as atividades escoteiras levam ao desenvolvimento da criança e do jovem? Sim ( ) Não( ) De que forma?” estão apresentadas na Figura 14. 100% responderam que sim.

Figura 14 - Respostas para a pergunta “Você acha que os jogos e as atividades escoteiras levam ao desenvolvimento da criança e do jovem? Sim ( ) Não( ) De que forma?”



Fonte: O autor

De acordo com o movimento escoteiro o jogo é uma oportunidade de aprendizagem:

O jogo oferece excelentes oportunidades para experimentar, aventurar, imaginar, sonhar, projetar, construir, criar e recriar a realidade. É, portanto, uma ocasião de aprendizagem significativa que o Método Escoteiro privilegia como um espaço para experiências em que o jovem é protagonista. No jogo ele desempenhará papéis diversificados, descobrirá regras, se associará com outros, assumirá responsabilidades, medirá forças, desfrutará de triunfos, aprenderá a perder, avaliará seus acertos e seus erros. (UEB, 2018c)

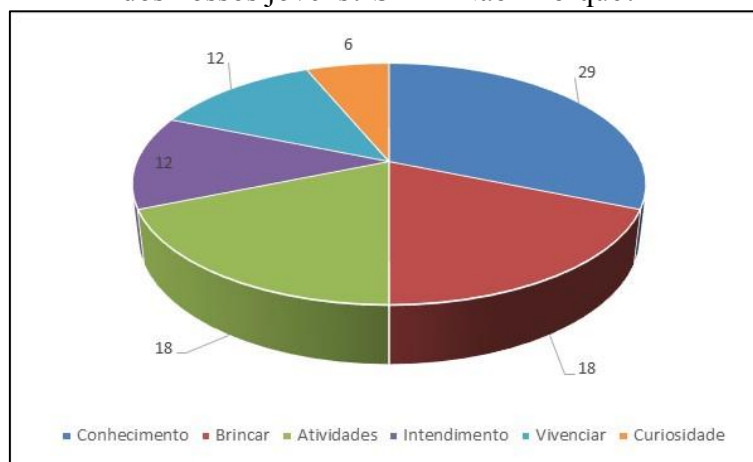
É afirmado sobre as demais atividades:

As atividades propostas significam desafios que estimulam o jovem a se superar, permitem experiências que dão lugar a uma aprendizagem efetiva, produzem a sensação de haver tirado algum proveito e despertam o interesse por desenvolvê-las. Por isso dizemos que são desafiantes, úteis, recompensantes e atraentes. (UEB, 2018c)

As respostas para a pergunta “O fundo de cena, ou seja, atividades lúdicas que são usadas nas atividades escoteiras podem ser consideradas como uma ferramenta para formação dos nossos jovens? Sim Não Porque?” estão apresentadas na Figura 15. 100% responderam que sim.



Figura 15 - Respostas para a pergunta “O fundo de cena, ou seja, atividades lúdicas que são usadas nas atividades escoteiras podem ser consideradas como uma ferramenta para formação dos nossos jovens? Sim Não Porque?”



Fonte: O autor

O fundo de cena tem como objetivo apenas a diversão e a contextualização do jogo ou atividade. De acordo com o movimento os fundos de cena: teatralização, uso da imaginação, criam um “clima de aventura”. É muito mais empolgante o ataque do bando de piratas aos soldados da corte, do que um encontro da equipe “A” com a equipe “B”. Deve-se, porém, garantir que os jovens saibam exatamente quais serão as suas funções, independente do fundo de cena. Por exemplo: os soldados da corte devem defender a cidadela, que é formada por quatro árvores cercadas por uma corda; os tesouros a serem defendidos são quatro latas e as vidas são representadas por fios de lã amarrados no pulso. O fundo de cena pode ser considerado uma ferramenta lúdica, pois faz com que o jovem associe o objetivo, tanto do ramo quanto da atividade, ao desenrolar da sua história. (UEB, 2018d)

As respostas para a pergunta: “De acordo com os educadores atuais existe uma diferença entre instruir e educar. Neste contexto preencha a tabela a seguir considerando as atividades escoteiras.” Estão apresentadas no Quadro 6.

A finalidade da pergunta foi verificar se os participantes sabiam, pelo menos intuitivamente a tipologia de Zabala. Os tipos de conteúdos estão geralmente associados a verbos que caracterizam habilidades e competências (BERNINI, 2012). Os respectivos verbos estão apresentados no Quadro 5.

**Quadro 5 - Verbos aplicados aos tipos de conteúdos definidos por Zabala.**

Conteúdos factuais e conceituais	Conteúdos procedimentais	Conteúdos atitudinais
identificar, reconhecer, classificar, descrever, comparar, conhecer, explicar, relacionar, situar (no espaço ou no tempo), lembrar, analisar, inferir, generalizar, comentar, interpretar, tirar conclusões, esboçar, indicar, enumerar, assinalar, resumir, distinguir, aplicar.	manejar, confeccionar, utilizar, construir, aplicar, coletar, representar, observar, experimentar, testar, elaborar, desenhar, simular, demonstrar, reconstruir, planejar e executar, escutar.	comportar-se (de acordo com), respeitar, tolerar, apreciar, ponderar (positiva ou negativamente), aceitar, praticar, ser consciente de, reagir a, conformar-se com, agir, conhecer, perceber, estar sensibilizado, sentir, prestar atenção à, interessar por, obedecer, permitir, preocupar-se com, deleitar-se com, recrear-se, preferir, inclinar-se a, ter autonomia, pesquisar, estudar.

Fonte: O autor

**Quadro 6 - Resposta dos participantes sobre atividades voltadas para instrução e educação no movimento escoteiro.**

Atividades mais voltadas para instrução		Atividades mais voltadas para educação	
Teórica	32	Atividades de Socialização	19
Técnica escoteira	23	Canção	15
Aprender fazendo	18	Atividades temáticas	15
Jogos	18	Jogos de Integração	12
Atividades manuais	5	Atividades ecológicas	12
Conceito	5	Jogos de Revezamento	8
		Jogos Cooperação	8
		Visita ao Museu	8
		Especialidades	4

Fonte: O autor

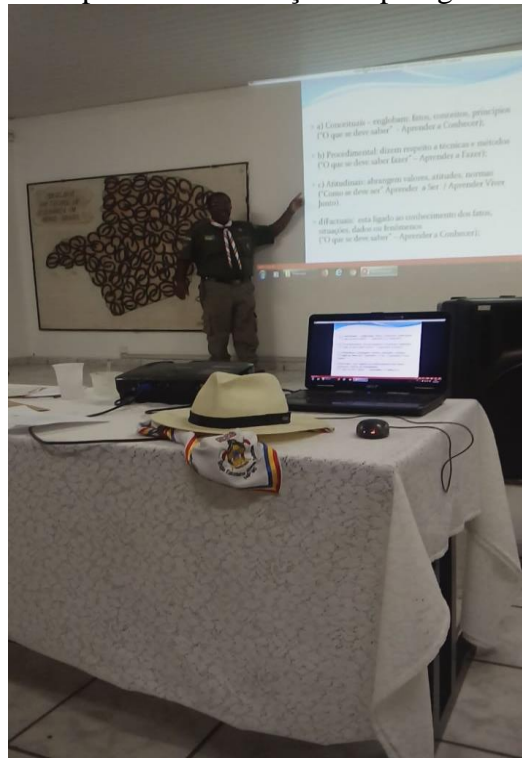
Embora algumas respostas possam ser consideradas corretas, a maioria não corresponde ao esperado.

#### 4.2.2 Continuação da oficina

Após o pré-teste foi trabalhada a tempestade de ideias a respeito dos pilares da educação. Várias sugestões foram apresentadas, muitas focadas nas atividades que realizamos dentro do escotismo.

A partir destas informações iniciamos a segunda etapa com aula a respeito dos pilares da educação e tipologia de conteúdos Zabala (1998). (Figura 16).

Figura 16- Aula sobre os pilares da educação e tipologia de conteúdos de Zabala



Fonte: O autor

Todos os participantes ficaram atentos e bastante foram participativos, com várias perguntas pertinentes, fazendo a correlação entre as atividades escoteiras e os pilares da educação. Foi de senso comum que todos nós adultos voluntários, no movimento escoteiro temos um papel preponderante na formação de nossos jovens. Esta etapa, nos moldes da educação escoteira, é conhecida como adestramento, que é a passagem do conhecimento e a capacitação dos voluntários. Após a apresentação e principalmente a retirada de todas as dúvidas dos participantes, esta etapa foi finalizada.

A quarta etapa consistiu da divisão dos participantes em grupos, apresentação de fichas de jogos, distribuição dos jogos entre os grupos, e a classificação. Tal etapa retrata o princípio do escotismo, ou seja, a fixação do adestramento (capacitação ministrada) e o aprender com a prática o: “aprender fazendo” mediante a ação da categorização ds jogos pelos participantes. (Figura 17).

**Figura 17- Classificação dos jogos**



Fonte: O Autor

O facilitador orientou aos grupos que os mesmos deveriam classificar os jogos, conforme a capacitação realizada, dentro dos princípios: “ Aprender a Ser, Aprender Viver Junto, Aprender a Fazer e Aprender a Conhecer”. O tempo da atividade foi estimado entre 20 a 30 minutos.

Foram utilizados 30 jogos, divididos para quatro grupos: dois grupos ficaram com oito e os outros dois ficaram com sete. Cada grupo apresentou o processo de como e o porquê de cada classificação dada pelo seu grupo aos jogos.

O resultado está apresentado no Quadro 7, que compara a classificação dos escotistas com a classificação do pesquisador.

**Quadro 7– Resultado da classificação da oficina de jogos**

	<b>NOME DO JOGO</b>	<b>CLASSIFICAÇÃO - Participantes</b>	<b>CLASSIFICAÇÃO - Facilitador -</b>
1	Corrida de morcegos	Procedimental	Aprender a Fazer- Procedimental
2	Sheri kan conta o mico leão dourado	Atitudinal	Aprender a Viver Junto - Atitudinal
3	Corrida maluca	Procedimental	Aprender a Fazer- Procedimental
4	Figuras geométricas	Atitudinal	Aprender a Viver Junto - Atitudinal
5	Móbile	Factual	Aprender a Conhecer
6	Canibais x monges	Atitudinal	Aprender a Viver Junto - Atitudinal
7	Círculo de nomes	Procedimental	Aprender a Fazer- Procedimental
8	Roleta da lei	Conceitual	Aprender a Conhecer
9	Baseball brasileiro	Procedimental	Aprender a Fazer- Procedimental
10	Caçar o rabinho do outro lobinho	Atitudinal	Aprender a Viver Junto - Atitudinal
11	Gato e rato giratório	Procedimental	Aprender a Conhecer
12	Nós no escuro	Procedimental	Aprender a Fazer- Procedimental
13	Pegar o balde	Procedimental	Aprender a Fazer- Procedimental
14	Pista refletida	Factual	Aprender a Conhecer
15	Guarita	Atitudinal	Aprender a Ser
16	Kaa x shere khan	Atitudinal	Aprender a Viver Junto - Atitudinal
17	O fogão	Factual / Conceitual	Aprender a Conhecer
18	Balde cheio	Atitudinal	Aprender a Ser
19	Basquete de coador	Procedimental	Aprender a Fazer- Procedimental
20	Campo elétrico	Procedimental	Aprender a Viver Junto - Atitudinal
21	Seguir o cachorro	Procedimental	Aprender a Fazer- Procedimental
22	A flor vermelha	Conceitual	Aprender a Conhecer
23	A roupa nova de kaa	Conceitual	Aprender a Conhecer
24	Caneta	Atitudinal	Aprender a Ser
25	Baratinha e o inseticida	Procedimental	Aprender a Fazer- Procedimental
26	O rabo da cobra	Procedimental	Aprender a Viver Junto - Atitudinal
27	Primeiros socorros	Factual / Conceitual	Aprender a Conhecer
28	Submarinos	Procedimental	Aprender a Fazer- Procedimental
29	Teia de aranha	Procedimental	Aprender a Fazer- Procedimental
30	Tartaruga ninja	Atitudinal	Aprender a Ser

Fonte: O autor

Nos trintas jogos classificados, foram obtidos apenas 20% de divergência nas classificações. Após apresentação, os participantes debateram em plenária e chegaram a um consenso sobre as referidas classificações. Foram observado 10% de divergência entre as respostas dos voluntários, após o debate e a correta feita pelo facilitador, que também apresentou ao grupo a categorização feita, justificando o seu posicionamento.

Ao finalizar esta etapa, foi possível observar que houve uma assimilação dos conhecimentos, pois um baixo índice de erro ocorreu no processo de classificação.

Na etapa posterior, os grupos de voluntários deveriam escolher jogos para aplicar aos membros juvenis do grupo escoteiro, reunidos em outro local do Grupo Escoteiro. Neste momento seria verificada a ação do aprender fazendo. Cada grupo deveria separar os materiais e selecionar o espaço adequado para os jogos.

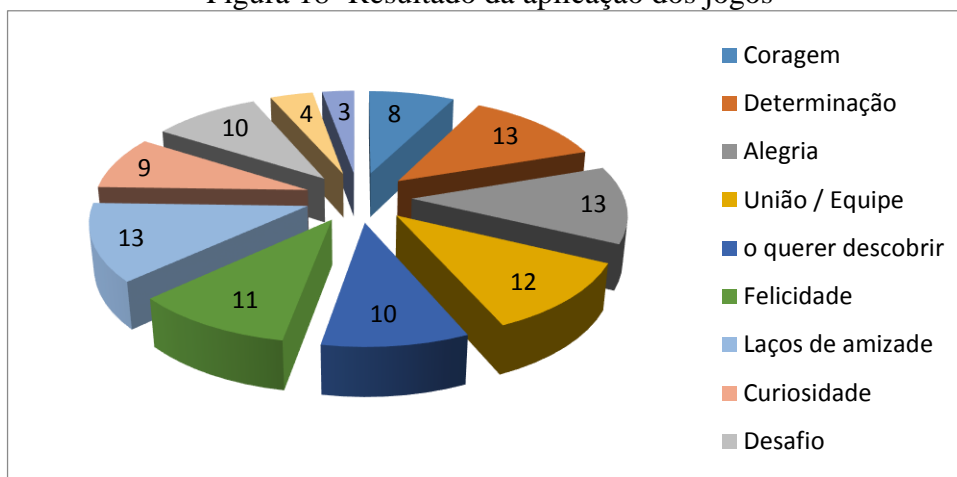
Jogar favorece a aquisição de conhecimento, pois o sujeito aprende sobre si próprio (como age e pensa), sobre o próprio jogo (o que caracteriza, como vencer), sobre as relações sócias relativas ao jogar (tais como competir e cooperar) e também sobre os conteúdos (semelhantes a certos temas trabalhados no contexto escolar). (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000, p. 23).

No processo de aplicação dos jogos, os escotistas deveriam apresentar o tema, explicar claramente as regras e somente iniciar, quando todos os participantes tivessem compreendido todo o processo.

Todos os jogos apresentados estão em sintonia com o Projeto Educativo. O Movimento Escoteiro define-se como sendo “um movimento de jovens e para jovens, com a colaboração de adultos, unidos por um compromisso livre e voluntário”, sendo este um compromisso com a educação não formal focada no desenvolvimento integral dos jovens em complemento aos esforços da família, da escola e de outras instituições. (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 1996, p. 2).

Após a aplicação, foi feita a avaliação da atividade pelos escotistas envolvidos. As perguntas básicas foram: A atividade obteve sucesso? 100% respondeu que sim. Como os lobinhos reagiram? As respostas estão apresentadas na Figura 18.

Figura 18- Resultado da aplicação dos jogos



Fonte: O autor

Podemos observar que a alegria, a felicidade, bem como os laços de amizade foram os destaques, seguidos pela união da equipe. Tal resultado retrata o propósito do movimento escoteiro, ou seja, quando existe o envolvimento do jovem, as atividades tornam-se progressivas, atraentes e diferenciadas.

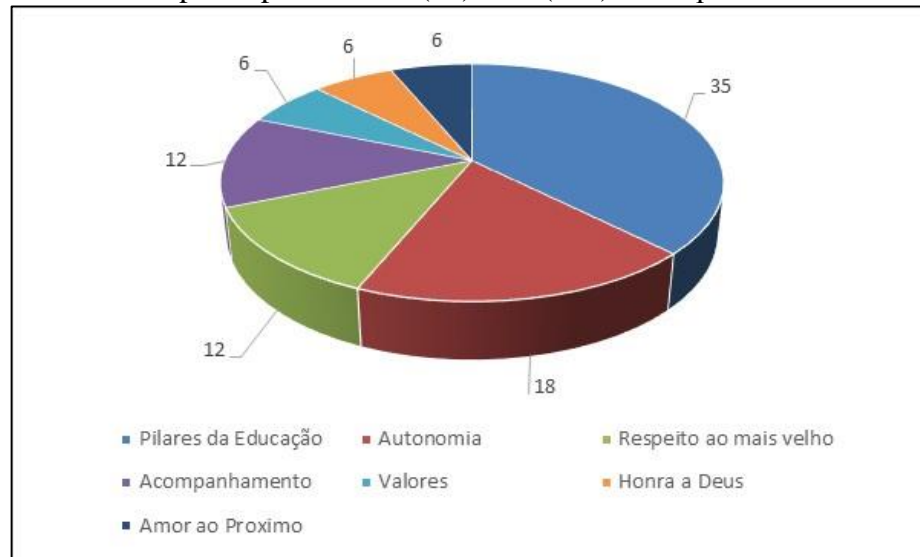
No escotismo também existe o processo de avaliação, no qual, os jovens têm que se submeter a alguma atividade para conclusão das etapas de progressão. Entretanto, o primordial é a avaliação multidirecionada, na qual, é possível analisar e observar o desenvolvimento do jovem, em todos os aspectos.

O avaliar é intrínseco aos processos de ensino e aprendizagem, sendo atividade cotidiana na sala de aula, na qual, o educador deve procurar respostas sobre o que, como e quando ensinar e também avaliar, para assim configurar a prática educativa de maneira eficaz e coerente, obtendo resultados positivos desses processos.

#### 4.2.3 Resultado do pós-teste

As respostas para a pergunta: “Você acha que o escotismo ajuda na educação de seus participantes: Sim ( ) Não( ) – Porque?” estão apresentadas na Figura 19.. 100% responderam que sim.

Figura 19 - Respostas para a pergunta: “Você acha que o escotismo ajuda na educação de seus participantes: Sim ( ) Não( ) – Porque?”



Fonte: O autor

Todas as respostas foram coerentes com os princípios da educação e/ou com o movimento escoteiro.

As respostas para a pergunta: “Você conhece os Pilares da Educação? Sim ( ) Não ( ) Qual sua importância?” 100% responderam que sim. Exemplos de respostas estão apresentados a seguir.

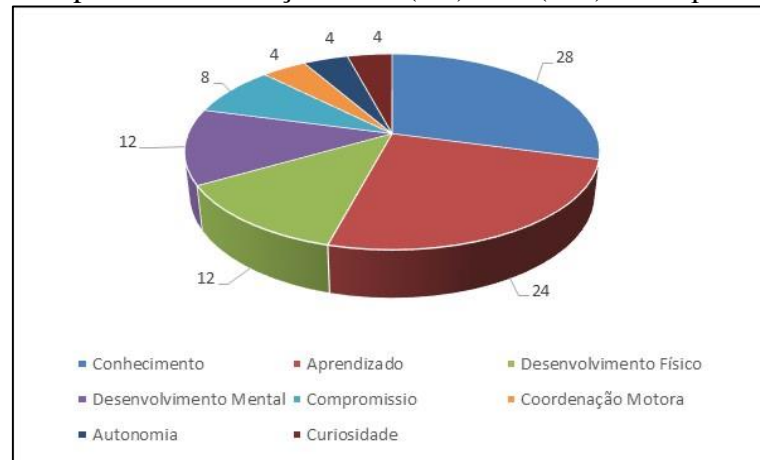
Formam um cidadão pronto pra a sociedade.  
Tornam uma pessoa de caráter ilibado.  
Formam uma pessoa que respeita o próximo e o meio ambiente.

As respostas sugerem que os escotistas compreenderam a importância dos pilares da educação.

As respostas para a pergunta: “Você entende que os jogos escoteiros estão ligados aos pilares de educação? Sim ( ) Não( ) – Porque?” As respostas estão apresentadas na Figura 20. 100% responderam que sim.



Figura 20 - Respostas para a pergunta: “Você entende que os jogos escoteiros estão ligados aos pilares de educação? Sim ( ) Não( ) – Porque?”

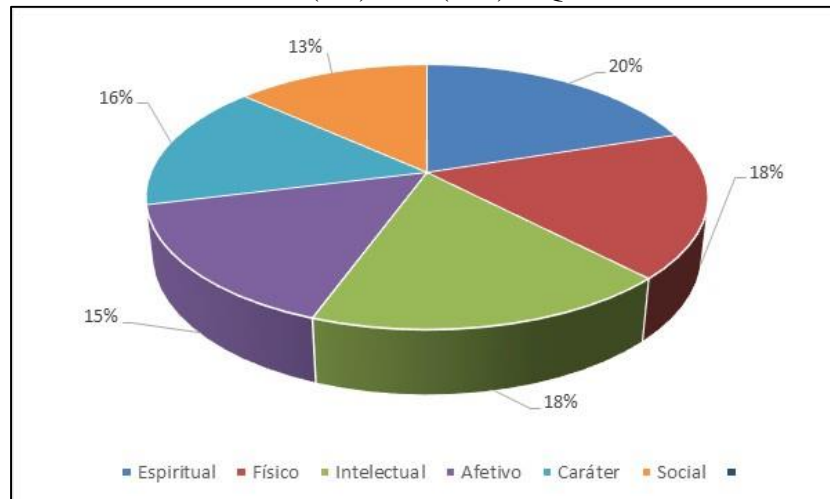


Fonte: O autor

As respostas podem ser consideradas satisfatórias.

As respostas para a pergunta: “Você conhece as áreas de desenvolvimento do escotismo? Sim ( ) Não( ) – Quais são elas?” As respostas estão apresentadas na Figura 21. 100% responderam que sim.

Figura 21 - Respostas para a pergunta: “Você conhece as áreas de desenvolvimento do escotismo? Sim ( ) Não( ) – Quais são elas?”



Fonte: O autor

As respostas para a pergunta: “Você acha que os jogos e as atividades levam ao desenvolvimento da criança e do jovem? Sim ( ) Não( ) – De que forma?”. 100% responderam que sim. Exemplos de respostas estão apresentados a seguir.

As atividades lúdicas ajudam bastante no desenvolvimento da criança como do jovem.

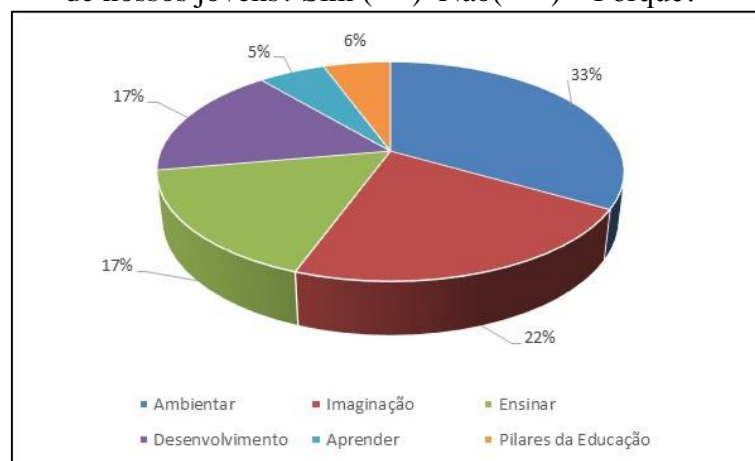
Ajuda a desinibir, a descontrair.

O fundo de cena, as histórias e lendas místicas são bastante presentes no escotismo, desenvolvendo a imaginação do jovem.

Novamente as respostas foram satisfatórias.

As respostas para a pergunta: “O fundo de cena, ou seja, atividades lúdicas que são usadas nas atividades escoteiras podem ser consideradas como uma ferramenta para formação de nossos jovens? Sim ( ) Não( ) – Porque?” As respostas estão apresentadas na Figura 22. 100% responderam que sim.

Figura 22 - Respostas para a pergunta: “O fundo de cena, ou seja, atividades lúdicas que são usadas nas atividades escoteiras podem ser consideradas como uma ferramenta para formação de nossos jovens? Sim ( ) Não( ) – Porque?”



Fonte: O autor

É possível perceber que houve uma evolução no conhecimento dos escotistas, se comparadas as respostas do pós-teste com as do pré-teste.

As respostas para a pergunta: “A educação pela ação, ou seja, o aprender fazendo, você entende que auxilia positivamente na formação dos jovens? Sim ( ) Não( ) – Cite exemplos” 100% responderam que sim. Entre os exemplos citados de atividades escoteiras nas quais o aprender fazendo auxilia a formação dos jovens estão: técnicas de nós e amaras, conceitos e todas as teorias escoteiras, adestramentos, especialidades, atividades diversas e jogos, canções e histórias.

As respostas para a pergunta: “Como você categoriza as atividades escoteiras nos pilares da educação?” As respostas estão apresentadas nas: Figura 23, Figura 24, Figura 25 e Figura 26.

Figura 23 – Aprender a Conhecer no Movimento Escoteiro

 <p><b>Contaçon de história sobre a vida do fundador, Baden-Powell</b></p>	 <p><b>Cuidados com animais peçonhentos</b></p>	 <p><b>A promessa e a lei dos escoteiros</b></p>
 <p><b>Rio São Francisco: Fauna, Flora e Embarcações</b></p>	<p><b>Aprender a Conhecer</b>  <b>Conteúdos conceituais e factuais</b>  <b>O ser intelectual</b></p>	 <p><b>Kim de peixes</b></p>
 <p><b>Visita ao <u>borboletário</u></b></p>	 <p><b>Visita ao aquário</b></p>	 <p><b>Visita ao zoológico</b></p>

Figura 24 – Aprender a Fazer no Movimento Escoteiro

 <p><b>Montar acampamento</b></p>	 <p><b>Fazer fogo</b></p>	 <p><b>Fazer nós</b></p>
 <p><b>Fazer filtro de água</b></p>	<p><b>APRENDER A FAZER</b>  <b>Conteúdo procedimental</b>  <b>O ser intelectual</b></p>	<p><b>Desenhar</b></p> 
 <p><b>Cozinhar no bambu</b></p>	 <p><b>Primeiros socorros</b></p>	 <p><b>Trabalhos manuais</b></p>

Figura 25 – Aprender a Viver Junto no Movimento Escoteiro

 <p><b>Trabalhar em equipe</b></p>	 <p><b>Reunião da matilha</b></p>	 <p><b>Ser parte do Grupo Escoteiro</b></p>
 <p><b>Participar do Conselho para tomada de decisões</b></p>	<p><b>APRENDER VIVER JUNTO</b>  <b>Conteúdos atitudinais</b>  <b>O ser social</b>  <b>O ser afetivo</b></p>	 <p><b>Jogos escoteiros</b></p>
 <p><b>Montar barraca</b></p>	 <p><b>Ser amigo</b></p>	 <p><b>Ser companheiro de acampamento</b></p>

Figura 26 - Aprender a Ser no Movimento Escoteiro

		
<b>Civismo</b>	<b>Solidariedade</b>	<b>Aprender coleta seletiva</b>
	<b>APRENDER A SER</b> Conteúdos atitudinais O ser saudável O ser espiritual O ser de caráter	
<b>Respeito</b>		<b>Compromisso</b>
		
<b>Observar a chama do fogo de conselho</b>	<b>Lealdade</b>	<b>Corrida de biga</b>

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na reunião da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI, organizada pela UNESCO em 1996, um dos principais resultados foi o estabelecimento dos pilares da educação para o novo século: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver junto e aprender a fazer. Logo a seguir, em 1998, Zabala categoriza os conteúdos escolares a partir dos pilares da educação: conceituais, factuais, procedimentais e atitudinais. Estas ideias iriam incorporar os desenvolvimentos do ensino/aprendizagem no novo século.

Mais que 100 anos anteriormente, Baden Powell havia fundado um movimento, o escoteiro que também tinha pilares (áreas de desenvolvimento): social, afetivo, de caráter, intelectual, espiritual e físico.

Existe analogia entre todas essas ideias, conforme apresentado no Quadro 2 dessa dissertação. Alguns dos pilares do escotismo, como: desenvolvimento físico, afetivo, espiritual e de caráter não estão explícitos nas novas ideias, mas os consideramos extremamente importantes.

A geração atual, denominada os cabeça baixa, por estarem a maior parte do tempo conectados a um equipamento eletrônico necessita urgentemente se preocupar com o desenvolvimento físico, o que é amplamente explicado nas referências acadêmicas atuais.

O país, a escola e o escotismo são laicos e assim deve ser. Mas um suporte espiritual, de uma crença pessoal, seja ela qual for, não é saudável para jovens?

Em um mundo em que os relacionamentos são cada vez mais virtuais que presenciais, em que pais e filhos se extasiam, lado a lado, em frente às babás eletrônicas, não é bom incentivar a afetuosidade?

Em um país em crise de política, social e econômica, no qual a corrupção é flagrante e presente diariamente na mídia, não seria útil formar cidadãos de caráter?

Talvez os educadores atuais deveriam reler as ideias de Baden Powell para pensar na educação do século 21.

Em relação a esta dissertação, a partir do levantamento bibliográfico foi observado que o jogo, desde os primórdios da identificação desta temática como objeto de estudo, pode ser utilizado para o desenvolvimento do educando. Foi percebida existência de vários estudos que conceituam o jogo sobre diferentes perspectivas, sendo considerado para esse trabalho, o jogo sob a perspectiva da educação.

O movimento escoteiro é considerado um movimento de educação não-formal e desde sua idealização, tem o jogo como principal ferramenta para o desenvolvimento e a formação

do jovem. Hoje, o programa educativo da organização escoteira nacional, divide os jogos dentro das seis áreas de desenvolvimento.

A partir deste trabalho, foi percebido que as áreas de desenvolvimento nas quais os jogos são classificados dentro do programa educativo do movimento escoteiro no Brasil, estão diretamente ligadas aos quatro pilares da educação e à tipologia de conteúdos de Zabala.

Para validar a premissa de que os jogos escoteiros tem fundamento educativo, foi aplicado um questionário para avaliar o conhecimento do significado dos jogos e sua relação com os pilares da educação. Com as respostas, foi possível concluir que diversos escotistas entenderam que os jogos estão ligados aos princípios formulados por Delors e Zabala,. Observamos que os escotista estão totalmente integrados nos princípios educacionais, apesar de todos serem voluntários, trabalharem em áreas diversas e terem participado muitas das vezes, apenas em curso de formação dentro do movimento escoteiro.

Durante a aplicação da oficina, foi possível observar a atenção nos conteúdos, o entrosamento no trabalho de equipe, o interesse em participar, que está muito ligada ao aprender fazendo e principalmente a satisfação de participar.

Pensado na ideia inicial desta dissertação é possível concluir que o princípio escoteiro idealizado pelo fundador Baden Powell, de construir um movimento educacional para jovens com a colaboração de adultos voluntários, foi realmente atendido, pois a educação não formal do escotismo com a interface dos jogos, tem um cunho pedagógico claro, voltado para o ensino e aprendizagem.



## REFERENCIAS

ÂLGARS, M.; SANTTILA, P.; VARIONEN, M.; WITTING, K.; JOHANSSON, A.; JERN, P.; SANDNABBA, N.K. The adult body: how age, gender, and body mass index are related to body image. **Journal of Aging and Health**. v. 21. n. 8. p.1112-1132. 2009.

BADEN-POWELL, Robert. A educação pelo amor substituindo a educação pelo temor. Tradução de Américo Jacobina Lacombe. **JAMBOREE: The World-wide Scout Journal**, n. 9, 1928.

BADEN-POWELL, Robert. **Guia do chefe escoteiro**. Rio de Janeiro: Editora Escoteira, 2003, 32p.

BARBOSA FILHO, V. C.; CAMPOS, W. D.; LOPES, A. D. S. Epidemiology of physical inactivity, sedentary behaviors, and unhealthy eating habits among Brazilian adolescents. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 19, n. 1, p. 173-194, 2014.

bases-lei-9394-96>. Acesso em 5 out. 2018.

BERNINI, D. S. D.; COSTA NETO, P. L. O.; GARCIA, S. (2012) Objetivos procedimentais, atitudinais e conceituais na avaliação da aprendizagem. *In: Workshops do CBIE*. Rio de Janeiro. In. Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. BITTENCOURT, L.J.; NUNES, M.O.; OLIVEIRA, J.F.; CARON, J. Risco para transtornos alimentares em escolares de Salvador, Bahia, e a dimensão raça/cor. **Revista de Nutrição**. v. 26. n. 5. p. 497-508. 2013.

BRASIL. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em:  
<<https://presrepublica.jusbrasil.com.br/legislacao/109224/lei-de-diretrizes-e->

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília. MEC/SEF. 1998.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar!** Santos: Projeto Cooperação, 1997.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998, 218p.

CASCO, Patrício. **Tradição e criação de jogos: reflexões e propostas para uma cultura lúdico-corporal**. São Paulo: Petrópolis, 2007, 136p.

CHALITA, Gabriel. **Educação: a solução está no afeto**. São Paulo: Gente, 2001.

CIACCIA, M. C.; MACHADO, A.; OLIVEIRA, H. N.; BONFIM, A. M. S.; SALATA, N. A., JÉSSICA ROSENBERGER. J; DUIM. E. L.; ESTEVES, V; RULLO, V. A alta prevalência de obesidade em adolescentes de escolas da rede municipal de santos e fatores associados. **Revista Brasileira de Obesidade, Nutrição e Emagrecimento**, v.12. n.72. p.486-494. 2018.

DELORS, J. (org.). **Educação um tesouro a descobrir**. Relatório para a Unesco da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI. 1997. Editora Cortez, 7ª edição,

2012. Disponível em:

[https://www.pucsp.br/ecopolitica/documentos/cultura\\_da\\_paz/docs/Dellors\\_alli\\_Relatorio\\_Unesco\\_Educacao\\_tesouro\\_descobrir\\_2008.pdf](https://www.pucsp.br/ecopolitica/documentos/cultura_da_paz/docs/Dellors_alli_Relatorio_Unesco_Educacao_tesouro_descobrir_2008.pdf) . Consulta em agosto 2018.

DIAS. P.; BRITO, R.; **(0 aos 8 anos) e tecnologias digitais**. Lisboa: Centro de Estudos de Comunicação e Cultura. 2016.

DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação**: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Petrópolis: Vozes, 2003.

EISENSTEIN, E.; ESTEFANON, Geração digital: riscos das novas tecnologias para crianças e adolescentes. **Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto**. vol. 10, n. 2, p. 42-53, ago. 2011. Disponível em: [http://revista.hupe.uerj.br/detalhe\\_artigo.asp?id=105](http://revista.hupe.uerj.br/detalhe_artigo.asp?id=105). Acesso em: 04 jun. 2017.

ESCOTEIROS DO BRASIL. MG. Disponível em: <

[https://www.escoteirosmg.org.br/noticias/segundo\\_encontro\\_seeonee\\_belo\\_horizonte](https://www.escoteirosmg.org.br/noticias/segundo_encontro_seeonee_belo_horizonte) >. Consulta em dezembro de 2018.

FERRIANI, M.G.C.; DIAS, T.S.; SILVA, K.Z.; MARTINS, C.S. Auto-imagem corporal de adolescentes atendidos em um programa multidisciplinar de assistência ao adolescente obeso. **Revista Brasileira de Saúde Materno Infantil**. Vol. 5. Num. 1. p. 27-33. 2005

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática docente. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1996.

FROIS, E.; MOREIRA, J.; STENGEL, M. Mídias e a imagem corporal na adolescência: o corpo em discussão. **Psicologia em Estudo**. Vol. 16. Num. 1. p. 71-77. 2011.

FUENTES, María Teresa Martínez. Evolução do jogo ao longo da vida. *In*: MURCIA, Juan Antonio Moreno. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005, 176p.

GARDNER, H; FELDMAN, D.H.; KRECHEVSKY, M. **A teoria das Inteligências Múltiplas na Educação Infantil**: utilizando as competências das crianças. v.1. Porto Alegre: Artmed, 2001, 182 p.

GARÓFANO, Virginia; CAVEDA, José Luís. Propostas metodológicas para o desenvolvimento das habilidades expressivas e motoras na educação infantil. *In*: MURCIA, Juan Antonio Moreno. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005, 176p.

GLAUKUS R.B.; T.F. R. LUCENA. Geração cabeça-baixa: saúde e comportamento dos jovens no uso das tecnologias móveis. **In**. São Paulo: IX Simpósio Nacional da ABCiber. 2016.

GOHN, M. Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas. **Ensaio: aval. pol. públ. Educ.**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 50, p. 27-38, Mar. 2006. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-40362006000100003&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40362006000100003&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 13 nov. 2018.

HALLAL PC, BERTOLDI AD, GONÇALVES H, VICTORA CG. Prevalência de sedentarismo e fatores associados em adolescentes de 10-12 anos de idade. **Cad. Saude Pública**. vol.22, n.6, p.1277-1287, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004, 244p.

JACQUIN, Guy Yves. **A educação pelo jogo**. São Paulo: Flamboyant, 1960.

JOUBREL, H. **O Escotismo na educação e reeducação dos jovens**. Tradução por Maria José Austregésilo de Athayde. Rio de Janeiro: Editora Livraria Agir, 1969.

KIPLING, R. **Kim**. 1901. London: Penguin, 1994.

KIPLING, R. **O Livro da Selva**. 1884. São Paulo: L&PM Pocket. 2016. p.: 200.

KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5 ed. São Paulo: Cortez editora, 2001.

MACEDO, Lino de. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000, 120p.

MAIA, Paulo Carneiro *et al.* **Guia do Escoteiro de Primeira Classe**. 1 ed., Brasília: União dos Escoteiros do Brasil, 1981.

MARIOTTI, Fabián. **Jogos e recreação**. Rio de Janeiro: Shape, 2003, 190p.

MATSUDO, S. M. M.; ARAUJO, T. L.; MATSUDO, V. K. R. Nível de atividade física em crianças e adolescentes de diferentes regiões de desenvolvimento. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, v. 3, n. 4, p. 14- 26, 1998.

MENDES, Roberta. Smartphones – objeto transicional e conectividade de um novo espaço potencial. **Estudos de Psicanálise**, Belo Horizonte, n.44, p.133–144, 2015. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-34372015000200015](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372015000200015). Acesso em: 15 maio 2017.

NAGY, Laslo. **250 Milhões de Escoteiros**. 1 ed., Porto Alegre: União dos Escoteiros do Brasil – Região do Rio Grande do Sul, 1985.

NASCIMENTO, Jorge Carvalho do. **A Escola de Baden-Powell**: Cultura escoteira, associação voluntária e escotismo de estado no Brasil. 1 ed., Rio de Janeiro: Imago, 2008.

NEUTZLING, M.B.; TADDEI, J.A.A.C.; RODRIGUES, E.M.; SIGULEM, D.M. Overweight and obesity in Brazilian adolescents. *International Journal of Obesity*. Vol. 24. p. 869-874. 2000.

PEREIRA, A. P. C. **Educação Não-formal Tendo como Exemplo de Modelo Pedagógico o Método Escoteiro**. 2004. 53 p. Monografia (Bacharelado) - Centro Universitário da Cidade do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2004.

PIAGET, J. **A gênese das estruturas lógicas elementares**. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. Tradução Valerie Rumjanek Chaves. Rio de Janeiro:

Record, 1967. 241p.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.

PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1967.

POPKIN, B.M. The nutrition transition and obesity in the developing world. **The Journal of Nutrition**. Vol. 131. Num. 1. p. 871-873. 2001.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. **MCB University Press**, vol.9, n.5, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em 04 jun.

QUADRA, Gabrielle Rabello; D'ÁVILA, Sthefane. Educação não-formal: qual a sua importância? **Revista Brasileira de Zootecias**, Juiz de Fora, v. 17, n. 2, 2016. Disponível em: <https://zootecias.ufjf.emnuvens.com.br/zootecias/about/contact>. Acesso em 8 nov. 2018.

RIBEIRO, Antônio Boulanger Uchoa. **O Chapelão**: histórias da vida de Baden-Powell. 1 ed., Rio de Janeiro: Letra Capital Editora, 2000.

SANTOS, C. C.; BARROS, J. F. 2017. Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil: uma compreensão psicanalítica. *Psicologia.pt*. Disponível em: [http://www.psicologia.pt/artigos/ver\\_artigo\\_licenciatura.php?efeitos-do-uso-das-novas-tecnologias-da-informacao-e-comunicacao-para-o-desenvolvimento-emocional-infantil-uma-compreensao-psicanalitica&codigo=TL0435&area=](http://www.psicologia.pt/artigos/ver_artigo_licenciatura.php?efeitos-do-uso-das-novas-tecnologias-da-informacao-e-comunicacao-para-o-desenvolvimento-emocional-infantil-uma-compreensao-psicanalitica&codigo=TL0435&area=). Consulta em janeiro 2019.

SANTOS, E.M.C.; TASSITANO, R.M.; NASCIMENTO, W.M.F.; PETRIBÚ, M.M.V.; CABRAL, P.C. Satisfação com o peso corporal e fatores associados em estudantes do ensino médio. **Revista Paulista de Pediatria**. Vol. 29. Num. 2. p. 214-223. 2011.

SUFFERT, Rubens. A coeducação na região interamericana. **SEMPRE ALERTA: Informativo da União dos Escoteiros do Brasil**. Brasília: UEB, novembro/ dezembro, 1980, p. 5.

UEB. **Curso básico de escotistas**. Disponível em: [https://www.escoteiros.org.br/wp-content/uploads/2016/06/Curso\\_b%C3%AAsico\\_escotista\\_cursante.pdf](https://www.escoteiros.org.br/wp-content/uploads/2016/06/Curso_b%C3%AAsico_escotista_cursante.pdf) Consulta em janeiro 2018d.

UEB. **O método escoteiro**. Disponível em: <https://www.escoteiros.org.br/metodo-escoteiro/> Consulta em janeiro 2018b.

UEB. **Programa educativo**, Disponível em [https://escoteiros.org.br/arquivos/documentos\\_oficiais/projeto\\_educativo\\_ueb.pdf](https://escoteiros.org.br/arquivos/documentos_oficiais/projeto_educativo_ueb.pdf) Consulta em janeiro 2018c.

UEB. **Saiba mais sobre o Movimento Escoteiro**. Disponível em: <https://www.escoteiros.org.br/wp-content/uploads/2016/10/Saiba-mais-sobre-o-Movimento-Escoteiro.pdf> Consulta em janeiro 2018a.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Guia de Especialidades**. 10 Ed. Curitiba:

Escoteiros do Brasil, 2014.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Manual Aperfeiçoamento do Ramo Escoteiro**. Curitiba: Escoteiros do Brasil, 2016.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Manual do Escotista Ramo Sênior**. Curitiba: Escoteiros do Brasil, 2011.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Princípios, Organização e Regras**. União dos Escoteiros do Brasil. Curitiba: Escoteiros do Brasil. 2013.

VAN DEN BERG, P.; PAXTON, S.J.; KEERY, H.; WALL, M.; GUO, J.; NEUMARK-SZTAINER, D. Body dissatisfaction and body comparison with media images in males and females. **Body Image**. Vol. 4. Num. 3. p. 2572-2568. 2007.

VIGOTSKY, L. S. Sobre os sistemas psicológicos. In: VIGOTSKY, L. S. **Teoria e método em psicologia**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

WALLISSON LUCAS DOS SANTOS FARIAS; JOSIANE FUJISAWA FILUS DE FREITAS VIVIAN IWAMOTO GUSTAVO LEVANDOSKI THIAGO JOSÉ LEONARDI Educação física escolar nos anos finais do ensino fundamental e a prática de atividades físicas fora da escola. **REVASF**, Petrolina-PE, vol. 7, n.12, p. 163-176, abril, 2017

World Health Organization. Media Centre. Obesity and Overweight. **Fact sheet** N°311. 2015. Disponível em: <<http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs311/en/>>. Acesso em: 04/08/2017.

WORLD ORGANIZATION OF THE SCOUT MOVEMENT; INTERAMERICAN SCOUT REGION. Grand total censos. Cidade do Panamá: [s.e.], 2018.

**APÊNDICE A - Jogos escoteiros para oficina pedagógica: Pilares da educação e tipologia de zabala**

# Jogos escoteiros para oficina pedagógica: Pilares da educação e

Régis Moreira Pinto  
Claudia de V S Sabino



## Sumário

1. A flor vermelha .....	104
2. A roupa nova de kaa.....	105
3. Balde cheio.....	106
4. Baratinha e o inseticida .....	107
5. Baseball brasileiro .....	108
6. Basquete de coador.....	109
7. Caçar o rabinho do outro lobinho.....	110
8. Campo elétrico .....	111
9. Caneta.....	112
10. Canibais x monges .....	113
11. Círculo de nomes.....	114
12. Corrida de morcegos .....	115
13. Corrida maluca.....	116
14. Figuras geométricas .....	117
15. Gato e rato giratório .....	118



<u>16.</u>	<u>Guarita</u> .....	119
<u>17.</u>	<u>Kaa x shere khan</u> .....	120
<u>18.</u>	<u>Móbile</u> .....	121
<u>19.</u>	<u>Nós no escuro</u> .....	122
<u>20.</u>	<u>O fogão</u> .....	123
<u>21.</u>	<u>O rabo da cobra</u> .....	124
<u>22.</u>	<u>Pegar o balde</u> .....	125
<u>23.</u>	<u>Pista refletida</u> .....	126
<u>24.</u>	<u>Primeiros socorros</u> .....	127
<u>25.</u>	<u>Roleta da lei</u> .....	128
<u>26.</u>	<u>Seguir o cachorro</u> .....	129
<u>27.</u>	<u>Sheri kan contra o mico leão dourado</u> .....	130
<u>28.</u>	<u>Submarinos</u> .....	131
<u>29.</u>	<u>Tartaruga ninja</u> .....	132
<u>30.</u>	<u>Teia de aranha</u> .....	134

## 1. A flor vermelha

---



**Objetivo:** Atenção e Estratégia

**Material:** canetão ou giz vermelho

**Descrição:** Os/as lobinhos formarão um círculo e colocarão as mãos para trás. Um/a deles/as receberá do/a Velho lobo/a, a "flor vermelha". Quem receber a flor deverá passá-la rapidamente para quem estiver à esquerda e assim sucessivamente.

O velho lobo gritará "Fogo" e aquele que estiver com a flor vermelha, procurará queimar os bigodes de alguém. Aquele que for queimado deverá responder uma pergunta referente a adestramento, e depois continuar o jogo, procedendo da mesma forma.

## 2. A roupa nova de Kaa

---

**Objetivo:** Atenção, focar na mudança de atitudes,

**Material:** 2 elásticos de aprox 80 cm cada, amarrados nas pontas, formando um círculo.

**Fundo de cena:** Todos os anos Kaa troca sua pele. E está muito feliz com sua "roupa nova". Todos vão mudar de roupa como Kaa.

**Descrição:** dividir os/as lobinhos/as em duas equipes, formando 2 filas. Na frente de cada fila, a uns 6 metros, colocar o elástico no chão.

Ao sinal do chefe, o/a primeiro/a vai até o elástico, pega e veste por cima, como se fosse uma roupa, tira pelos pés, e deixa no mesmo lugar, volta até a fila, bate na mão do segundo que vai e repete o que o primeiro fez, assim sucessivamente até que todos tiverem passado. Caminhada: Nas trilhas da Jângal Faça uma caminhada com os/as lobinhos/as. Forme-os em fila indiana. Um chefe deve ir à frente e outro atrás.



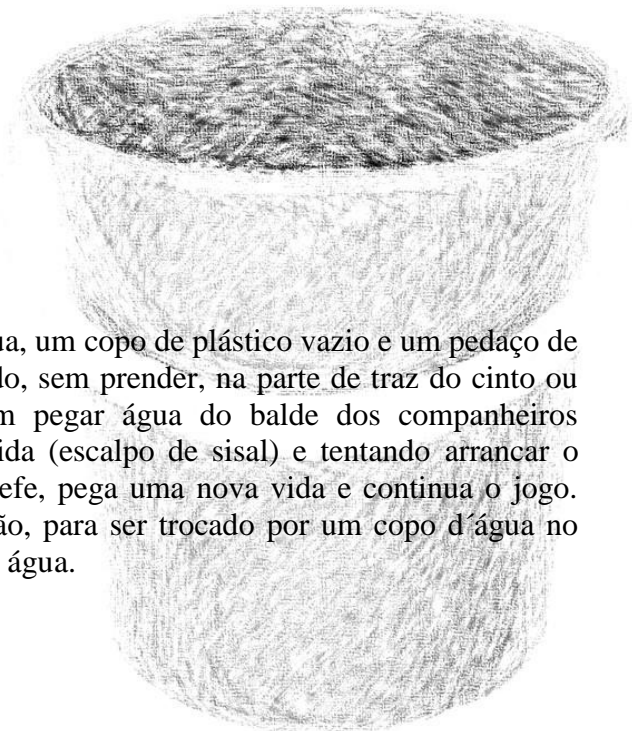
### 3. Balde cheio

---

**Objetivo:** Destreza, atenção, cooperação.

**Materiais:** Balde, Copo plástico, Sisal.

**Descrição:** Cada participante recebe um balde com água, um copo de plástico vazio e um pedaço de sisal de 30 centímetros (escalpo) que deve ser colocado, sem prender, na parte de traz do cinto ou calça. Ao apito do chefe, os participantes procuram pegar água do balde dos companheiros colocando esta água no seu balde, protegendo sua vida (escalpo de sisal) e tentando arrancar o escalpo dos demais. Quem perder a vida, volta ao chefe, pega uma nova vida e continua o jogo. Quem conseguir arrancar um escalpo, segura-o na mão, para ser trocado por um copo d'água no final do jogo. Vence quem tiver a maior quantidade de água.



## 4. Baratinha e o inseticida

---



**Objetivo:** Atenção, trabalho em equipe

**Materiais:** Apito

**Descrição:** No começo do jogo é sorteado, um lobinho que será o inseticida, os demais participantes serão as baratinhas.

No soar do apito as baratinhas devem atravessar de um lado do campo para o outro, já o inseticida deve tentar tocar nas baratinhas.

As baratinhas que forem pegas se transformarão em inseticidas. O jogo acaba quando todas as baratinhas se tornam inseticidas ou quando restar apenas uma baratinha.

Os muros, paredes e cercas serão os pontos das baratinhas, lá elas estarão salvas, e não poderão ser transformadas em inseticidas.

## 5. Baseball brasileiro

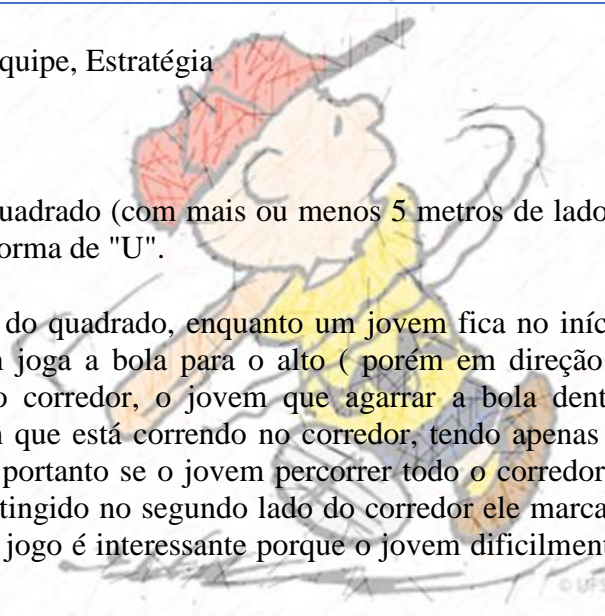
---

**Objetivo:** Trabalho em equipe, Estratégia

**Material:** bola

**Descrição:** Marcar um quadrado (com mais ou menos 5 metros de lado) e por fora deste quadrado marcar um corredor em forma de "U".

A tropa fica toda dentro do quadrado, enquanto um jovem fica no início do corredor com a bola. Dado o sinal este jovem joga a bola para o alto ( porém em direção ao círculo) e sai correndo percorrendo o trajeto do corredor, o jovem que agarrar a bola dentro do quadrado arremessa tentando acertar o jovem que está correndo no corredor, tendo apenas uma chance. Cada lado do corredor vale um ponto, portanto se o jovem percorrer todo o corredor sem ser atingido pela bola ele faz 3 pontos, se for atingido no segundo lado do corredor ele marca 1 ponto, pois já conseguiu passar por um lado. Este jogo é interessante porque o jovem dificilmente não marca ponto, mesmo que seja atingido.



## 6. Basquete de coador

---

**Objetivo:** Atenção, Cooperação, Trabalho em equipe.

**Materiais:** 04 coadores de café de pano e 04 bolinhas de ping pong

**Descrição:** Um escoteiro de cada Patrulha ficará com o coador amarrado no cós lateral da calça. Os outros tentarão em uma distância determinada, acertar a bolinha dentro do coador. Conforme for acertando outro membro da Patrulha irá jogar. Vence a Patrulha que terminar primeiro.



## 7. Caçar o rabinho do outro lobinho

---

**Objetivo:** Trabalho em equipe - estratégia

**Materiais:** Faixa de pano

**Descrição:** Cada lobinho vai ter um rabinho de pano.

O lobinho tem que pegar o rabinho do outro, e assim um vai tentando pegar do outro. O mesmo deve defender seu rabo. Vence o que recolher a maior quantidade de rabos





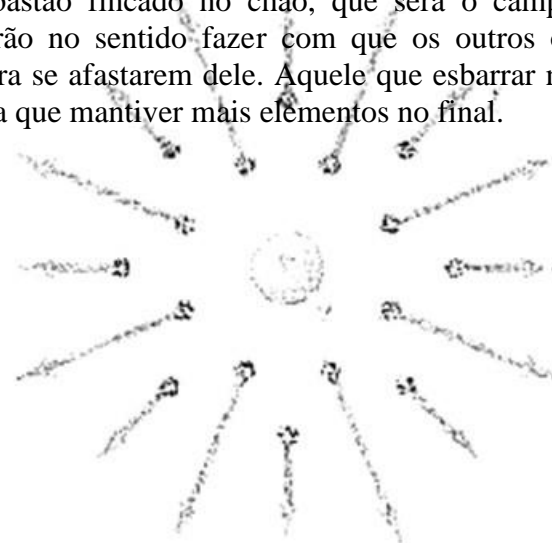
## 8. Campo elétrico

---

**Objetivo:** Trabalho em equipe, atenção, físico, estratégia.

**Material:** 1 bastão

**Descrição:** Os escoteiros formam um círculo, misturados e não por Patrulha, com as mãos entrelaçadas. No meio deste círculo coloca-se um bastão fincado no chão, que será o campo elétrico. Quando soar o apito de início, todos puxarão no sentido fazer com que os outros os elementos esbarrem no bastão e, ao mesmo tempo, para se afastarem dele. Aquele que esbarrar no bastão ou quebrar a corrente está fora. Vence a Patrulha que mantiver mais elementos no final.



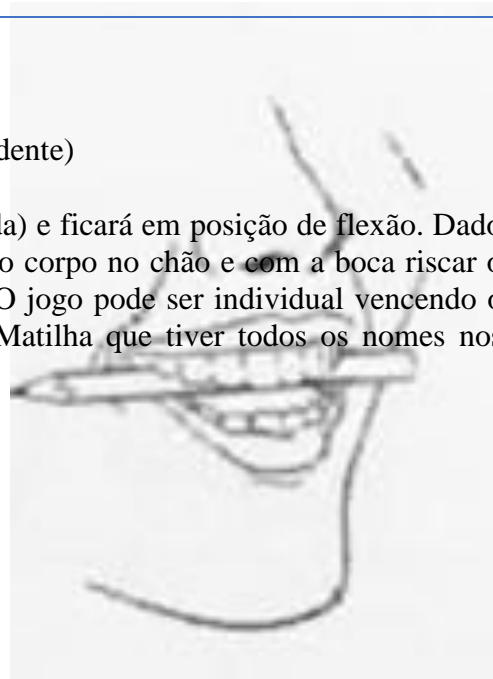
## 9. Caneta

---

**Objetivo:** Atenção, destreza

**Materiais:** Caneta e papel (muita atenção com o risco de acidente)

**Descrição:** Cada jovem terá uma caneta na boca (destampada) e ficará em posição de flexão. Dado o sinal, o jovem deve correr, na mesma posição, sem tocar o corpo no chão e com a boca riscar o seu nome nos papéis que deverão ficar no local escolhido. O jogo pode ser individual vencendo o jovem que terminar primeiro ou por Matilha vencendo a Matilha que tiver todos os nomes nos papéis

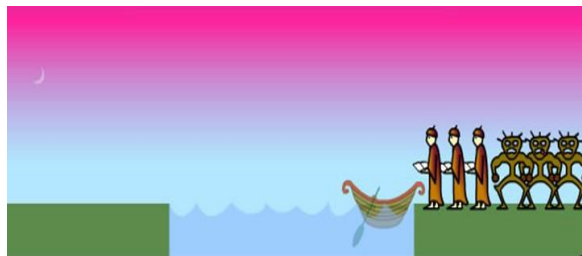


## 10. Canibais x monges

---

**Objetivo:** Atenção, estratégia, trabalho em equipe.

**Descrição:** Este jogo foi inicialmente usado como Teste de QI, mas aqui a transformamos para uma Dinâmica. Esta dinâmica é realizada com 8 participantes (pode-se adaptar, a depender da quantidade de participantes). Dois representarão o barco, três serão os canibais e três serão os monges. A ideia é atravessar os monges e os canibais para o outro lado da quadra, levando em consideração 1 regra básica: Não se deve deixar mais canibais do que monges em nenhum dos dois lados da quadra. Pois, se houver mais canibais que monges, estes serão devorados. Lembrem-se que o barco não retornará sozinho. A dinâmica termina assim que tal proeza for conseguida.



## 11. Círculo de nomes

---



**Objetivo:** Estratégia, atenção.

**Área de desenvolvimento:**

**Material:** Giz

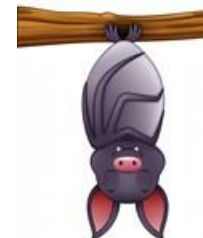
**Descrição:** Cada jovem terá um círculo no chão de 1 metro (desenho). Após o sinal, cada jovem deverá escrever, com giz, seu nome no círculo do outro e proteger o seu círculo. Vence quem tiver mais nomes nos círculos dos companheiros (o nome precisa estar legível).

## 12. Corrida de morcegos

---

**Objetivos:** Estratégia, Atenção, trabalho em equipe.

**Materiais:** Vendas e Giz



**Descrição:** Os Lobinhos formam fila por matilha. Na frente de cada fila existe um marco a aproximadamente uns 20 metros. Cada matilha deve ter um lobinho de olhos vendados.

Ao sinal do velho lobo, o primeiro Lobinho de cada fila sai correndo em direção ao marco. Lá chegando começa a orientar com gritos de morcego ou chamando pelo nome, o Lobinho que está com os olhos vendados, para que este venha até o marco. Quando ele chegar, o que chamou tira a venda dos olhos do Lobinho e corre para a matilha onde colocará a venda no próximo Lobinho, e ficará no final da fila, isto se repetirá até que todos façam o mesmo trajeto. Vencerá a matilha que terminar primeiro.

## 13. Corrida maluca

---

**Objetivos:** Cooperação, atenção, destreza.

**Material:** 3 cordas

**Descrição:** Patrulhas formadas em fila. Na área de jogo demarcar um percurso em linha reta. Em frente das patrulhas, estender a cada 3 metros uma corda que atravessasse toda a área de jogo. Trata-se de uma corrida, porém com as seguintes características. A primeira etapa é a corrida do caranguejo. O elemento sai da patrulha e, de barriga para cima e com os pés e mãos no chão, deverá fazer o percurso até a primeira corda. Ao passar pela corda, "transforma-se" em sapo. Deverá, então, seguir pulando até a segunda corda. A partir daí o elemento será uma cobra e deverá seguir rastejando até a terceira corda. Ao chegar na terceira corda, levanta-se e retorna correndo à patrulha, batendo na mão do segundo elemento e colocando-se no final. Sai o segundo e repete a tarefa. Ao lado de cada corda é bom ter um chefe lembrando como o percurso deve ser cumprido. Vence a patrulha que terminar o percurso primeiro.



## 14. Figuras geométricas

**Objetivos:** observação e destreza

**Materiais:** Cartões com as figuras  
Sugestões de figuras geométricas: triângulo, quadrado, pentágono, hexágono e outras que o chefe pode criar.

**Descrição:** Formam-se equipes com, pelo menos, 3 pessoas em cada equipe. O chefe apresenta o desenho de uma figura geométrica. A equipe que, em primeiro lugar, montar esta figura com os seus corpos deitados no chão ganha 1 ponto. Vence a equipe que fizer mais pontos.



## 15. Gato e rato giratório

---

**Objetivo:** Trabalho em equipe - estratégia

**Descrição:** A Alcateia forma um círculo. Um lobinho é escolhido para ser o gato (ficando fora do círculo) e um outro lobinho é escolhido para ser o rato (fazendo parte do círculo). Ao sinal o gato tenta pegar o rato, para impedir, o círculo gira em sentido contrário ao gato. Assim sucessivamente e troca de lobinho quando for pego.





## 16. Guarita

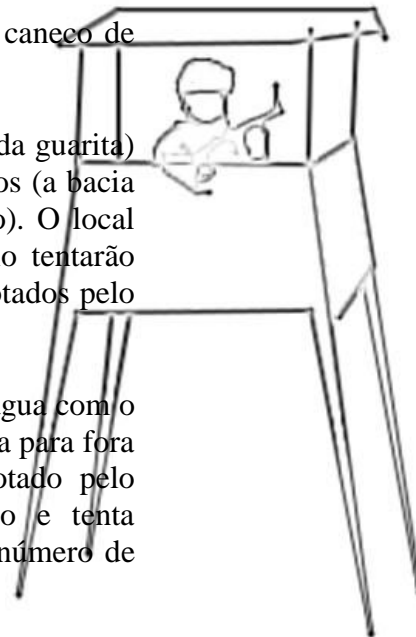
---

**Objetivos:** Atenção, estratégia

**Materiais:** bacia com água, objetos (pedras, balas, bombons...), caneco de plástico.

**Descrição:** A Alcateia forma um círculo. Um lobinho (guardião da guarita) é escolhido para ficar no centro do círculo com os olhos vendados (a bacia com água fica a sua frente e as pedras, balas, bombons ao lado). O local onde está esse lobinho é a guarita. Os lobinhos fora do círculo tentarão aproximar-se da guarita para pegar um dos objetos sem serem notados pelo guardião.

O guardião percebendo a aproximação de qualquer intruso, joga água com o caneco de plástico em direção ao intruso. Se este for atingido volta para fora do círculo e tenta novamente aproximar-se; caso não seja notado pelo guardião pega um dos objetos e volta para fora do círculo e tenta novamente. O objetivo de cada lobinho será conseguir o maior número de objetos no tempo marcado.

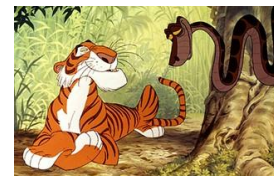


## 17. Kaa x shere khan

---

**Objetivos:** Trabalho em equipe - estratégia

**Descrição:** Os lobinhos devem ser divididos em dois grupos que se formarão em filas. Um segurando na cintura do outro que está à sua frente, e que representarão respectivamente Shere Khan e Kaa. O lobinho que está atrás tem amarrado atrás de si um sisal que se arrasta por uns dois metros pelo chão. Ao sinal o primeiro lobinho da fila que representa Shere Khan deve tentar capturar o último elemento da fila que representa a Kaa e vice-versa. Assim, ao mesmo tempo em que tentam capturar, os grupos devem se proteger, sem que os lobinhos soltem as mãos. O jogo termina quando houver captura ou o interesse declinar. Se Shere Khan for mais ágil, o comprimento de seu rabo pode ser aumentado, dificultando-lhe a mobilidade. O contrário pode ser feito se ele for muito lento. É um jogo de cooperação pois os mais rápidos têm que cooperar com os mais lentos e vice-versa.



## 18. Móbile

**Objetivos:** Conhecer a estrutura da Unidade Escoteira.

**Materiais:** cartões de cartolina, ganchos de arame, mural.

**Descrição:** Nos cartões dados para cada Patrulha constará o nome de cada seção do G.E., da diretoria e suas funções. Ao sinal de início, a patrulhas deverão montar o organograma do grupo no mural.

Ganha a patrulha que finalizar primeiro e em ordem.



## 19. Nós no escuro

---

**Objetivo:** Técnicas de nós

**Áreas:** Conhecimento, destreza, atenção, coordenação motora fina.

**Materiais:** 01 cabo de sisal ou de algodão por participante

**Descrição:** Cada participante deverá vendar os olhos com o lenço e receberá um cabo. O chefe, quando todos estiverem prontos, falará o nome de um nó. E cada um deverá fazer este nó com os olhos vendados. Depois de feitos os nós, o chefe os confere para ver quem acertou e quem errou. O jogo segue assim, com o chefe solicitando vários nós diferentes. Quando um Escoteiro acertar 03 vezes ele irá para a final a ser realizada com todos que acertarem também. Vence a patrulha que tiver seu grande campeão de nós.



## 20. O fogão

---

**Objetivos:** Atenção, coordenação motora, físico.

**Material:** uma corda

**Descrição:** Os lobinhos formam um círculo e o chefe vai ficar no meio com uma corda que gira. Os lobinhos vão ter que pular quando a corda tiver vindo, mas se pisarem na corda está queimado e sai da brincadeira.



Fonte: <http://www.escolagirassol.com.br/atividades-ed-infantil/grupo-5/vamos-pular-corda/>

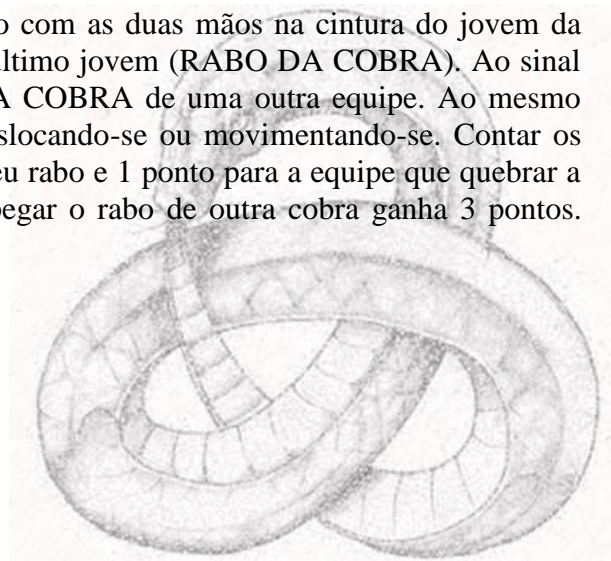
## 21. O rabo da cobra

---

**Objetivos:** Trabalho em equipe, atenção.

**Materiais:** lenço

**Descrição:** Os jovens formados em 4 filas, segurando com as duas mãos na cintura do jovem da frente (4 COBRAS); colocar um lenço na cintura do último jovem (RABO DA COBRA). Ao sinal do apito, as equipes devem tentar pegar o RABO DA COBRA de uma outra equipe. Ao mesmo tempo, deve defender o seu RABO DA COBRA, deslocando-se ou movimentando-se. Contar os pontos negativos: 3 pontos para a equipe que perder seu rabo e 1 ponto para a equipe que quebrar a cobra (soltar as mãos). Contar os pontos positivos: pegar o rabo de outra cobra ganha 3 pontos. Vence a equipe com melhor saldo de pontos.



## 22. Pegar o balde

---

**Objetivos:** Estratégia, atenção, trabalho em equipe

**Materiais:** 01 tronco pequeno – 1 tronco, 1 prancha de madeira - 05 baldes

**Descrição:** Coloca-se sobre o tronco a prancha de madeira (bem no meio) e em uma ponta coloca-se um balde cheio de água. Cada escoteiro deverá dar um "pisão" na ponta que está sem o balde e tentar pegar o balde assim que ele subir no ar na outra ponta (pelo efeito de alavanca). Quando pegar o balde deverá colocar a água em outro balde, que estará na frente da Patrulha. O jogo procede revezando os componentes. Vence a Patrulha que encher mais o seu balde com água em um determinado tempo, ou quando todos os componentes realizarem a ação.



## 23. Pista refletida

---



**Objetivos:** Atenção, Estratégia, Trabalho em equipe.

**Materiais:** um espelhinho de bolso e giz

**Descrição:** O chefe marcará no chão uma linha sinuosa, com giz, de 4 metros, em frente a cada patrulha. Cada um dos elementos terá que fazer o trajeto da linha guiado pelo espelho, que deverá ficar sustentado com os braços estendidos sobre a cabeça. Sai o primeiro e, desta forma, vai até o término da pista, retorna à patrulha correndo normalmente, passando o espelho ao segundo elemento, que repetirá a tarefa.

Vence a patrulha cujos elementos terminarem o trajeto primeiro. Cada elemento deverá ser supervisionado por um chefe, a fim de que faça o trajeto corretamente.



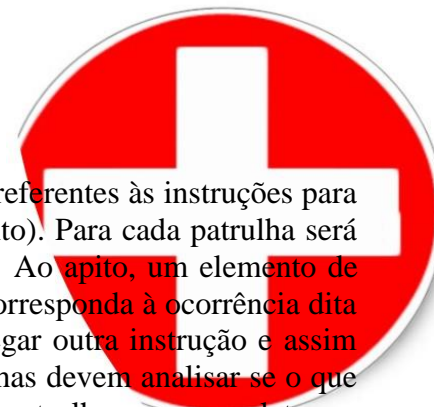
## 24. Primeiros socorros

---

**Objetivos:** Conhecimento de Primeiros Socorros, Atenção, Trabalha em equipe.

**Material:** Cartões contendo instruções para os 1ºs socorros (ex.: lavar com água e sabão)

**Descrição:** Em uma parede ou mural o chefe deverá colocar os cartões referentes às instruções para os primeiros socorros, todos misturados (fora de ordem e fora de assunto). Para cada patrulha será sorteado um acidente. As patrulhas devem estar uma ao lado da outra. Ao apito, um elemento de cada patrulha irá ao mural e pegará uma instrução (somente uma) que corresponda à ocorrência dita pelo chefe. Voltará à patrulha, sendo que outro escoteiro sairá para pegar outra instrução e assim sucessivamente até todos irem. Quando terminarem, o chefe e as patrulhas devem analisar se o que eles pegaram está certo em relação ao acidente sorteado. Vence a patrulha que completou o revezamento mais rapidamente e que tenha pego mais instruções corretas.



## 25. Roleta da lei

---

**Objetivos:** Estudo das Lei Escoteiras, compreensão, físico

**Materiais:** 10 latas vazias de refrigerante formando uma pirâmide e 10 bolas de tênis.

**Descrição:** Cada patrulha irá escolher um jogador por vez. Quando o Chefe apitar, jogará a bola de borracha, tentando derrubar as latas que estarão empilhadas em forma de pirâmide sobre uma mesa. O número das latas que sobrirem corresponde ao artigo da Lei que a patrulha deverá falar sem errar. E assim, de patrulha em patrulha, vencerá a que acertar mais itens da Lei e derrubar mais latinhas.



## 26. Seguir o cachorro

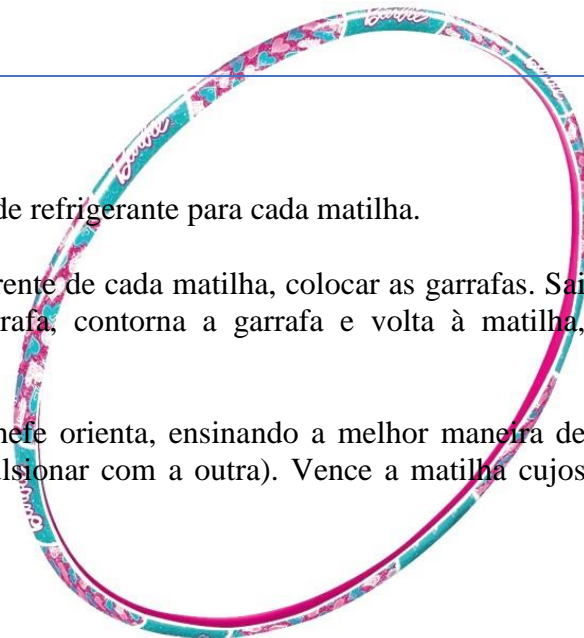
---

**Objetivo:** Trabalho em equipe.

**Materiais:** um arco (bambolê) e uma garrafa plástica de refrigerante para cada matilha.

**Descrição:** O bambolê é o cachorro. Em 5 metros à frente de cada matilha, colocar as garrafas. Sai o primeiro elemento rolando o arco, vai até a garrafa, contorna a garrafa e volta à matilha, entregando o arco ao segundo elemento.

Assim segue até que toda a patrulha tenha ido. O chefe orienta, ensinando a melhor maneira de impulsionar o arco (equilibrar com uma mão e impulsionar com a outra). Vence a matilha cujos elementos terminarem primeiro sua tarefa.



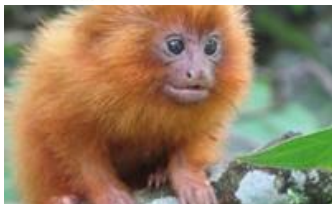
## 27. Sheri kan contra o mico leão dourado

---



**Objetivos:** Conhecimento, estratégia, atenção, Trabalho em equipe.

**Descrição:** Os Lobinhos também são protetores do meio ambiente. Por isso, eles ajudam alguns animais em extinção, como por exemplo, o nosso Mico leão dourado, a fugir das garras do Shere Khan, aquele predador maldito. Todos os Lobinhos formam um círculo e dão as mãos. Um deles é nomeado Shere Khan e deixa o círculo.



Outro lobinho que continua a fazer parte do círculo é nomeado o mico leão dourado. Para o início, o Shere Khan assume a posição na parte externa do círculo, oposto ao mico leão dourado. Shere Khan corre sempre fora do círculo, não podendo tocar a não ser no mico leão dourado. Para evitar isto o círculo gira ora para a direita, ora para a esquerda, driblando sempre o Shere Khan. Quando o Mico leão dourado é agarrado, trocam-se os papéis ou se nomeia outro Shere Khan e outro Mico leão dourado.

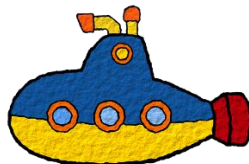
## 28. Submarinos

---

**Objetivos:** Atenção, Estratégia.

**Materiais:** 4 vendas para os olhos

**Descrição:** Cada monitor ficará ao lado do outro monitor, de olhos vendados e com as pernas abertas (encostando a lateral de seu pé na lateral do outro). O resto das patrulhas, quando a chefia apitar, deverá passar por entre as pernas dos monitores sem serem pegos. Para serem pegos basta que o monitor encoste as mãos neles. Cada patrulha deve passar por um monitor que não seja o seu. Vence a patrulha que passar mais escoteiros sem serem pegos.



## 29. Tartaruga ninja

---

**Objetivo:** Trabalho em equipe – estratégia

**Descrição:** Os lobinhos devem ficar dispersos pelo campo (delimitado) Será escolhido um para ser o perseguidor. Ao sinal do chefe, o perseguidor tenta pegar uma tartaruga, que por sua vez tentará não ser pega, jogando-se no chão com os braços e pernas para o alto, balançando. Quem foi pego passa também a ser perseguidor. O jogo termina quando perder o interesse ou não houver mais tartarugas.

**Regras do jogo:** O perseguidor não poderá ficar parado perto das tartarugas que estiverem com os braços e pés para cima, deverá estar sempre circulando. As tartarugas não podem ficar muito tempo deitadas. Se o perseguidor tocar na tartaruga em pé, ela não pode mais se deitar.



## 30. Teia de aranha

---

**Objetivo:** Atenção, cooperação, estratégia.

**Material:** Corda longa

**Descrição:** A chefia estica uma corda por um longo e acidentado trajeto. Os elementos, de olhos vendados e segurando na corda com apenas uma das mãos, deverão seguir o barbante até o final. No trajeto devem ser colocados obstáculos e dificuldades de acordo com a idade dos participantes.

