

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL REGIÃO DO PARANÁ

2026

1º Ciclo de
Inclusão

Sempre Alerta
para *Incluir*



EscoteirosdoBrasil
Paraná

EDIÇÃO 2026

Caderno de Atividades



EscoteirosdoBrasil
Paraná

APRESENTAÇÃO

É com grande alegria que apresentamos o **Caderno de Atividades do 1º Ciclo de Inclusão: Sempre Alerta para Incluir – Edição 2026**.

Tal iniciativa da **Diretoria de Orientação em Saúde e Bem-Estar da União dos Escoteiros do Brasil – Paraná**, surge a partir de três objetivos:

- acolher e publicar as atividades que foram elaboradas pelo GTDI – Grupo de Trabalho de Diversidade e Inclusão dos Jovens líderes;
- fortalecer a cultura da inclusão, da diversidade e do pertencimento em nosso Movimento;
- atender aos aspectos que foram levantados pelas duas pesquisas que foram realizadas recentemente no Paraná, sobre a Política Nacional de Espaços Seguros e a Política Nacional de Diversidade e Inclusão.

Inspirado pelo lema escoteiro ***Sempre Alerta***, este ciclo convida jovens, adultos voluntários, famílias e comunidades a refletirem e, sobretudo, a agirem diante das desigualdades e das diferentes formas de exclusão que ainda se fazem presentes em nossa sociedade. Mais do que um conjunto de atividades, este caderno é um convite ao encontro, à escuta, ao respeito às diferenças e à construção de espaços verdadeiramente acessíveis, seguros e acolhedores para todos.

As atividades aqui propostas foram pensadas à luz dos princípios e do Programa Educativo do Movimento Escoteiro, valorizando o aprender fazendo, a vida em equipe, o serviço à comunidade e o desenvolvimento integral de cada pessoa.

Esperamos que cada vivência, reflexão e desafio presente neste caderno inspire atitudes concretas de acolhimento e solidariedade, fortalecendo em nossas Unidades Escoteiras Locais a certeza de que a diversidade é uma riqueza e de que um mundo melhor se constrói quando ninguém fica de fora.

Que este seja um tempo de aprendizado, partilha e transformação!

Contamos com a participação de cada um de vocês porque inclusão é responsabilidade social coletiva!

Sejam bem-vindos!

OBJETIVO

Este caderno busca reunir um conjunto de sugestões de atividades para estimular a participação das Unidades Escoteiras Locais, nesta campanha, tomando conhecimento da Política Nacional de Diversidade e Inclusão e dos temas que podemos trabalhar a partir da política. Inspirados nos princípios do Movimento Escoteiro, as



atividades propostas buscam fortalecer a cultura da inclusão e do respeito às diferenças.

PROPÓSITO

O **1º Ciclo de Inclusão: Sempre Alerta para Incluir** é uma expressão significativa do compromisso do Movimento Escoteiro da Região do Paraná com a construção de um mundo mais justo, solidário, acolhedor e acessível para todos. Essa campanha convida cada participante a vivenciar os valores da fraternidade, da cooperação e do cuidado ao próximo.

Buscamos fundamentar essa iniciativa do 1º ciclo de inclusão nos eixos da progressão pessoal, conforme a atualização do Programa Educativo: Paz e Desenvolvimento e Saúde e Bem-estar.

O eixo **Paz e Desenvolvimento**, fundamenta-se no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

Já o eixo **Saúde e Bem-estar**, fundamenta-se no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

ORGANIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

Este caderno reúne **sugestões de atividades organizadas por ramos** — Filhote, Lobinho, Escoteiro, Ramo Filhotes e Pioneiro —, respeitando as características, necessidades e potencialidades de cada faixa etária.

Orientamos que todas as nossas propostas têm caráter geral e que a aplicação prática deve ser avaliada e discutida pelas Unidades Escoteiras Locais e adaptadas à realidade das seções, do grupo e principalmente de nossos jovens. Destacamos que adaptações e ajustes podem e devem ser realizados conforme as necessidades identificadas por chefes, dirigentes, pais e responsáveis.

Estamos aqui para contribuir e orientar.



UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL REGIÃO DO PARANÁ



Ramo Filhotes



Escoteiros do Brasil
Paraná

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Somos Diferentes**Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:**
Diversidade

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026**Período:** 01 de agosto a 30 de outubro de 2026**Ramo:** Filhote**Eixos da Progressão Pessoal:** Respeito às diferenças**Intencionalidade Educativa:** Estimular atitudes de respeito à diversidade entre as pessoas, valorizando diferentes modos de ser, brincar, acreditar, vestir-se e se comunicar.**Objetivos educativos da atividade: objetivo**

Promover o respeito à diversidade, mostrando que cada pessoa possui características, talentos e formas de agir diferentes e que essas diferenças enriquecem o grupo.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3**Tempo de duração da atividade:** 1h**Limite de jovens na atividade:** 10**Descrição do local onde será realizada o jogo:** sede**Descrição detalhada da atividade:**

Circuito dos Personagens

Estação Da Nina – O Golfinho Cooperativo

Desafio: Em Duplas, transportar uma bola entre a barriga ou segurar um bambolê sem usar as mãos.

mensagem: Quando nós nos ajudamos, fica mais fácil.

Estação do Lipe – O esquilo que planta boas sementes

Cada criança encontra uma "Semente" (bolinha de papel ou E.V.A) com uma atitude desenhada, como: compartilhar, respeitar, ajudar, ouvir, abraçar. Depois, todos colocam as sementes em um vaso simbólico.

mensagem: As boas atitudes fazem crescer as amizades.

Estação da Tixa – A Lagartixa que mexe o corpo

Montar um percurso com movimentos: exemplo: equilibrar, pular, engatinhar,



caminhar sobre uma linha. Cada criança realiza do seu jeito.
mensagem: Cada corpo é diferente e todos conseguem participar.

Estação do Paco – O Papagaio comunicador

Em roda, cada criança fala: Eu gosto quando um amigo...

Hoje quero fazer um elogio para...

mensagem: As palavras podem fazer o coração de alguém ficar feliz.

Música

<https://youtu.be/D4rCCGHZB8c?si=v4tlmo4cILGF82XX>

Encerramento: Hoje descobrimos que ninguém precisa ser igual para brincar, aprender e ser amigo, assim como Nina, Lipe, Tixa e Paco tem jeitos diferentes de ajudar, cada Filhote também tem qualidades únicas. Porque ser diferente é o que torna cada um de nós especial.

Fundo de cena: Recebemos uma mensagem muito importante! Nina, Lipe, Tixa e Paco descobriram que algumas pessoas acham que todos precisam ser iguais para serem amigos. eles sabem que isso não é verdade e pediram a ajuda dos filhotes para provar que cada pessoa é única e especial. Será que conseguiremos cumprir essa missão?

A cada estação, as crianças recebem um adesivo, carimbo ou cartão do personagem correspondente. No final, ao completarem as quatro missões, recebem o título de: amigos das diferenças.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Bolas / bambolês, bolinha de papel ou E.V.A. Som

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Através da interação respeitosa com os colegas, e participação das brincadeiras.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Risco: sem risco

Medida preventiva: Orientar as crianças no percurso, para não se machucarem.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Angela Patricia Berwig

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 27/06/2026



FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Cada Filhote é Especial**Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:**
diversidade

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026**Período:** 01 de agosto a 30 de outubro de 2026**Ramo:** Filhote**Eixos da Progressão Pessoal:** Respeito às diferenças**Intencionalidade Educativa:** Estimular atitudes de respeito à diversidade entre as pessoas, valorizando diferentes modos de ser, brincar, acreditar, vestir-se e comunicar-se.**Objetivos educativos da atividade:** Levar as crianças a perceberem que as pessoas são diferentes na aparência, nas preferências, nas habilidades e nos costumes, e que todos merecem respeito, amizade e carinho.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3**Tempo de duração da atividade:** 40 minutos**Limite de jovens na atividade:** 10**Descrição do local onde será realizada o jogo:** sede**Descrição detalhada da atividade:**

Em roda, perguntar: Será que todos aqui são iguais? Será que essas diferenças são boas? Perguntar:

Quem gosta de brincar de correr?

Quem prefere desenhar?

Quem tem um animal de estimação?

Quem gosta de ouvir histórias?

Quem tem um cabelo parecido com o de um colega? E diferente?

Quem gosta de futebol?

Quem gosta de azul?

Após cada resposta, Comentar: Viram só? Somos diferentes em muitas coisas. E quando respeitamos e valorizamos o jeito de cada um, mostramos amizade, carinho e fazemos com que todos se sintam felizes e acolhidos.

Brincadeira: Missão dos Filhotes Especiais

Pedir que procurem um amigo.



- Que tenha a cor dos olhos diferente do seu
- Que goste de uma brincadeira diferente da sua.
- Que saiba fazer algo que você ainda está aprendendo.
- Que tenha o tamanho da mão diferente da sua.
- Um amigo que torce para outro time,
- Um amigo que não gosta da mesma fruta que a sua.

Cada vez que virem com seu amigo, valorizar a diferença. Só então dar outro comando.

Construção coletiva

Entregue uma folha em formato de uma folha de árvore para cada criança.

Cada um desenha algo que representa quem ela é: sua família, sua brincadeira favorita, sua comida preferida, o que mais gosta de fazer....

Montar uma grande árvore com as folhas de desenhos de cada um.

Concluir: Cada filhote tem um jeito especial de ser, e é isso que nos faz importantes.

Fundo de cena: Hoje os nossos amigos vieram contar um segredo. Eles descobriram que ninguém é igual a ninguém. Vocês sabem que a Nina adora cooperar na água, o Lipe gosta de plantar boas sementes, a Tixa ama se movimentar e o Paco adora conversar e compartilhar suas ideias. Cada um tem um jeito especial de ser. E sabem de uma coisa? Nós também somos assim! Cada criança aqui tem um jeito, um gosto, uma habilidade e uma história diferente. E é isso que nos torna tão especial.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Folhas de papel, lápis e giz. Durex.

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Através da interação respeitosa com os colegas, e participação das brincadeiras.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Risco: sem risco

Medida preventiva: Manter supervisão constante, sempre á vista e ao alcance das crianças.



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Angela Patricia Berwig

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 27/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Vamos cuidar dos outros?**Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:** inclusão e diversidade

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026**Período:** 01 de agosto a 30 de outubro de 2026**Ramo:** Filhote**Eixos da Progressão Pessoal:** Socialização**Intencionalidade Educativa:** Promover a convivência harmoniosa entre os filhotes da ninhada incentivando atitude de respeito, colaboração e cuidado com os colegas para construir juntos um ambiente alegre e acolhedor.**Objetivos educativos da atividade:** Estimular a convivência harmoniosa, entre os filhotes da ninhada, incentivando atitudes de respeito, colaboração e cuidado, mostrando que um grupo se fortalece quando todos ajudam uns aos outros.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3**Tempo de duração da atividade:** 40 minutos**Limite de jovens na atividade:** 10**Descrição do local onde será realizada o jogo:** sede**Descrição detalhada da atividade:**

Brincadeira: O Ninho que Construimos Juntos

No centro da roda, coloque uma cartolina grande em formato de ninho. Espalhe pelo espaço, gravetos. Fazer uma fila em duplas. As crianças devem buscar os materiais, com cooperação: transportando o graveto no pé das duplas. Para uma outra dupla ir, devem esperar os colegas chegarem com o graveto. Quando todos colherem os gravetos, colocar situações como: Um amigo caiu. O que fazemos? Um colega está triste. Como ajudar? Chegou um filhote novo. Como receber? e



todos conversam rapidamente sobre a melhor forma de agir e colocam um graveto no ninho. Pouco a pouco, o ninho vai ficando completo.

Entregue para cada criança uma pena de papel. Em cada pena, elas fazem um desenho (ou o adulto escreve) de uma atitude que ajuda a cuidar dos amigos: como dividir, ajudar, esperar, falar com carinho, brincar junto, e cada uma coloca sua pena no ninho.

Encerramento

Pergunte: Nosso ninho ficou bonito? O que aconteceria se alguém não quisesse ajudar? o ninho iria ficar assim?

Como podemos cuidar da nossa ninhada todos os dias? Finalizar a atividade dizendo: o ninho não ficou bonito por causa dos gravetos. Ele ficou bonito porque cada filhote escolheu cuidar dos amigos todos os dias.

Fundo de cena: Nina, Lipe, Tixa e Paco encontraram um problema. O vento levou embora o grande ninho da ninhada. Agora eles precisam da ajuda de todos os filhotes para construir um novo ninho, mas existe uma regra muito importante: ninguém consegue construir sozinho. Cada pedacinho do ninho só pode ser colocado quando os amigos cooperam e cuidam uns dos outros.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- gravetos, recortes de penas de papel, lápis de cor.

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Através da interação respeitosa com os colegas, e participação das brincadeiras.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Risco: sem risco

Medida preventiva: Estar atento a sinais de desconforto durante as atividades, avaliar o espaço, eliminando os perigos de batidas ou quedas durante o percurso com gravetos.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Angela Patricia Berwig

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 01/07/2026



FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Volta ao mundo

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:
Diversidade

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Filhote

Eixos da Progressão Pessoal: Respeito às diferenças.

Intencionalidade Educativa: Estimular atitudes de respeito à diversidade entre as pessoas, valorizando diferentes modos de ser, brincar, acreditar, vestir-se e comunicar-se.

Objetivos educativos da atividade: Levar as crianças a perceberem que existem diferentes formas de cumprimentar as pessoas ao redor do mundo, valorizando as diferenças e entendendo que todas merecem respeito, amizade e acolhimento.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3

Tempo de duração da atividade: 40 minutos

Limite de jovens na atividade: 10

Descrição do local onde será realizada o jogo: sede

Descrição detalhada da atividade: Recebemos uma encomenda! Uma mala cheia. Vamos abrir? Dentro terá cartões mágicos com formas de cumprimentos (Olá, Hello, Hola, Bonjour, Namastê, etc) de diferentes lugares do mundo.

Coloque uma música. <https://youtu.be/FrVGPdmxh3E?si=Vtiy68cWjgBQZ3eR>

Enquanto ela toca, a ninhada caminha pelo espaço como se estivesse viajando pelo mundo.

Quando a música parar: um filhote retira um cartão; o chefe ensina a pronúncia do cumprimento; juntos repetem; depois, cada um procura um outro filhote diferente para cumprimentar usando a palavra.

Pode variar o cumprimento: aperto de mão; aceno; toque de cotovelos; reverência; sorriso e tchau com a mão. Pode mostrar no globo onde fica o lugar, eles podem fixar o cartão no País.

Assim elas percebem que existem diferentes maneiras de demonstrar respeito.

Escolher um cartão e brincar de como é as brincadeiras desse local ex: Hola Espanha - brincadeira **El Veo Veo**: Um jogo de adivinhação.

O chefe vê um objeto e diz: "Veo, veo... (Vejo, vejo...)"



As crianças respondem Qué ves? (o que você vê?)

chefe -Una cosita... (uma coisinha)

crianças -Qué cosita es? (que coisinha é)

chefe color... (cor)

E tentam adivinhar o objeto com base na cor.

No encerramento pergunte:

Foi difícil aprender um jeito novo de cumprimentar? e de brincar?

Mesmo falando diferente, conseguimos fazer amizade?

Como podemos receber alguém que fala diferente da gente?

Deixe que elas respondam e valorizem as ideias umas das outras.

Encerrar dizendo: Cada pessoa pode falar uma língua diferente, morar em um lugar diferente ou ter costumes diferentes. Mas existe uma linguagem que todo mundo entende: o respeito, o carinho e a amizade.

Fundo de cena: Paco, o papagaio comunicador, encontrou cartões mágicos com diferentes formas de dizer "olá". Mas eles se misturaram! A missão dos Filhotes é descobrir cada cumprimento e espalhar palavras de amizade pelo mundo.

Materiais necessários para aplicação da atividade: Cartões com "Olá" em diferentes línguas (Olá, Hello, Hola, Bonjour, Namastê, etc.), um globo, Música animada.

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Através da interação respeitosa com os colegas, e participação das brincadeiras.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Risco: sem risco

Medida preventiva: Estar atento a sinais de desconforto, medo.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Angela Patricia Berwig

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 01/07/2026



UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL REGIÃO DO PARANÁ



Ramo Lobinho



Escoteiros do Brasil
Paraná

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Somos todos diferentes

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Princípios da Política de Diversidade e Inclusão, com foco na diversidade e inclusão como resultado de um processo educativo, na equiparação de oportunidades, nas práticas inclusivas e na garantia de participação de crianças, adolescentes e jovens com deficiência. A atividade favorece a reflexão sobre barreiras, acessibilidade, respeito às diferenças, convivência inclusiva e construção de espaços escoteiros mais acolhedores e seguros para todos.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Lobinhos

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Promover uma reflexão interna a respeito das muitas dificuldades que pessoas com deficiência tem em seu cotidiano, e de como o movimento escoteiro pode promover locais inclusivos e respeitosos para estes jovens.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: mínimo, 2 escotistas

Tempo de duração da atividade: 20-30 minutos

Limite de jovens na atividade: 3 a 30

Descrição do local onde será realizada o jogo: Espaço e livre de obstáculos, podendo ser realizado em sala, salão, pátio coberto ou área externa tranquila.



Descrição detalhada da atividade: Depois da leitura do fundo de cena para os lobos, o chefe deverá explicar que a atividade terá três fases: a fase visual, a fase do tato e a fase silenciosa.

- Para a primeira fase, todos os lobos devem escolher um desenho e depois utilizar as vendas ou os lenços para que a visão seja bloqueada. Após todos estarem vendados, o chefe que está aplicando a atividade deve pedir aos lobos que realizem a ilustração pré-definida. Os lobos terão 5 minutos, e quando o tempo terminar os lobos devem retirar as vendas e observar como o desenho ficou.
- Na segunda fase, o aplicador da atividade deve instruir os lobinhos cruzar os braços e a prender com o seu lenço, em seguida a abrir a garrafa pet com os braços presos num tempo de 5 minutos, quando o tempo terminar os lobos podem liberar suas mãos.
- Para a terceira fase, os lobos devem adivinhar uma frase que o avaliador vai comunicar apenas com gestos, tendo 5 minutos para descobrir a frase.

Ao fim das fases, o avaliador deve fazer uma roda de conversa questionando os lobos sobre as dificuldades que foram encontradas para a conclusão das atividades, reforçando os desafios que as pessoas com deficiência enfrentam em seu cotidiano.

Por fim, questionar os lobos como o escotismo e seu grupo escoteiro pode trazer uma melhor inclusão para os jovens que são diferentes, possibilitando que todos possam se divertir.

Localizar algumas notícias atuais e pesquisas evidenciando as dificuldades que essas pessoas sofrem, como por exemplo:

<https://www1.folha.uol.com.br/folha-topicos/pessoa-com-deficiencia/>

<https://jeduca.org.br/noticia/inclusao-um-tema-ainda-difcil-para-escolas-e-im-prensa>

Fundo de cena:

Na grande floresta da Jângal, todos os animais se preparavam para um conselho especial liderado pelo Akelá. Dessa vez, o tema era a importância de aceitar as diferenças e trabalhar juntos como uma alcateia unida.

No conselho, Baloo contou que havia um novo filhote de lobo na alcateia que tinha dificuldades para acompanhar os outros nos jogos e nas caçadas, por isso ele precisava de ajuda para descobrir como poderia contribuir. Raksha, a Mãe Loba, lembrou a todos que cada lobo é diferente e que juntos, com paciência e criatividade, poderiam achar uma maneira de incluir o novo filhote.



Por fim, Bagheera trouxe uma grande lição: "Assim como a força do lobo está na alcateia, a força da alcateia está em cada lobo. Quando acolhemos uns aos outros, nos tornamos mais fortes."

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Folhas para desenho - 1 por pessoa

Caneta ou Lápis - 1 por pessoa

Venda para os olhos ou o lenço escoteiro - 1 por pessoa

Garrafa pet com tampa - 1 por pessoa

Dicas ou recomendações adicionais: Possibilidade conforme a condução da atividade de cumprir alguns itens da especialidade de inclusão

Item 7 – Listar três pontos em que o escotismo pode contribuir na vida das pessoas com deficiência;

Item 8 – Listar três pontos em que a convivência com a pessoa com a deficiência pode contribuir na vida da criança ou do jovem.

Como avaliar essa atividade: Verificar se demonstraram cooperação, respeito, escuta e capacidade de propor atitudes simples para ajudar quem enfrenta mais dificuldades.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: Médio

Medida preventiva: Orientar o jovem a realizar as fases com calma, sem empurrar, correr, puxar o colega ou apertar os lenços. Manter os lobinhos sentados ou em área livre de obstáculos durante a fase com venda nos olhos. Garantir que as mãos sejam atadas apenas de forma simbólica e segura, sem impedir circulação ou causar dor. Manter adulto próximo para auxiliar, soltar o lenço imediatamente se necessário e acolher o participante que demonstrar desconforto. Reforçar que a atividade não é competição, mas uma vivência para reflexão, respeito e inclusão.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 26/06/2026



FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Descobrindo a Verdade e Respeitando pessoas neurodivergentes

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Princípios da Política de Diversidade e Inclusão, com foco na diversidade e inclusão como processo educativo, na equiparação de oportunidades, na linguagem assertiva, nas práticas inclusivas e na valorização das diferenças

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Ramo Lobinho

Eixos da Progressão Pessoal: Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Fazer com que as crianças aprendam mitos e verdades sobre pessoas neurodivergentes e saibam desmentir informações erradas sobre o tema.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:

Tempo de duração da atividade: 40 - 60 minutos

Limite de jovens na atividade: 2-24

Descrição do local onde será realizada o jogo:

Descrição detalhada da atividade:

Etapa 1: Cada Lobinho irá receber 1 cartão verde (verdadeiro) e 1 cartão vermelho (falso). O facilitador faz as perguntas sobre neurodivergência e as crianças levantam seus cartões com as suas respostas. O facilitador irá explicar se é verdadeiro ou falso cada frase e explicar de forma simples o porquê e cada matilha terá



que anotar os motivos. É importante que o facilitador pesquise e entenda o que é neurodivergência.

É importante evitar falar de transtornos psiquiátricos (no sentido de rotular pessoas), principalmente cuidando para não incluir outras doenças psiquiátricas que não fazem parte da neurodivergência. Há muita desinformação neste sentido. Neurodivergente é o termo usado para descrever pessoas cujo cérebro funciona e processa informações de maneira diferente do padrão considerado "típico" ou esperado pela sociedade. Isso inclui condições como o Transtorno do Espectro Autista (TEA), Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), dislexia e altas habilidades. A neurodivergência abrange uma grande variedade de características e condições, tais como:

- Transtorno do Espectro Autista (TEA)
- Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH)
- Transtornos de Aprendizagem (como Dislexia, Discalculia e Dispraxia)
- Altas Habilidades e Superdotação
- Tourette

Abaixo sugestões de frases:

1. A criança com TEA é pode ter movimentos repetitivos, como balançar o corpo ou as mãos com frequência?

Verdadeiro! Sim. Pode ter movimentos repetitivos, mas nem todas apresentam esse comportamento.

2. Todas as pessoas com autismo (TEA) têm dificuldades para falar.

Falso! Nem todas as pessoas com autismo têm dificuldades para falar. Algumas usam palavras, outras podem usar gestos ou desenhos.

3. O TDAH é só sobre ser muito agitado e não prestar atenção.

Falso! O TDAH também pode fazer com que a pessoa tenha dificuldades para organizar suas coisas e planejar o que vai fazer.

4. A Dislexia faz com que a pessoa troque as letras ou palavras quando está lendo ou escrevendo.

Verdadeiro! Quem tem Dislexia pode trocar as letras e palavras e ter mais dificuldade em entender o que está lendo.

Sugestões de frases erradas e preconceituosas:

1. Pessoas com autismo nunca falam.
2. Quem tem TDAH é só preguiçoso e não gosta de estudar.



3. Quem tem Dislexia não pode aprender a ler e escrever de jeito nenhum.

Fundo de cena: Vocês estão na floresta com Mogli, e ele quer entender como diferentes mentes funcionam.

Para ajudar, Baloo, Bagheera e Kaa criaram um jogo! Cada resposta certa ensina algo novo sobre **neurodivergência** e ajuda Mogli a conviver melhor com todos na selva. Mas cuidado! Shere Khan e os Bandar-logs estão espalhando informações erradas, e vocês precisam impedi-lo!

Mas o que é **neurodivergência**? É quando o cérebro de alguém funciona de um jeito diferente, fazendo a pessoa pensar, sentir e aprender de forma única. Isso não é ruim, só significa que cada um tem seu próprio jeito especial de ver o mundo!

Conclusão

Ao final do jogo, reúna os lobinhos para uma conversa sobre a importância de respeitar os colegas neurodivergentes e a necessidade de se informar adequadamente antes de compartilhar informações falsas. Em seguida, distribua aos mesmos um panfleto com as principais dicas sobre como agir de forma respeitosa e inclusiva.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Cartão verde - 1 por lobinho

Cartão vermelho - 1 por lobinho

Caderno - 1 por matilha

Caneta - 1 por matilha

Panfleto “Principais Transtornos em pessoas neurodivergentes” - 1 por lobinho

Panfleto “Você sabia que existem pessoas que pensam e aprendem de maneiras diferentes?” - 1 por lobinho

Dicas ou recomendações adicionais: A atividade deve ser conduzida em ambiente acolhedor, com linguagem respeitosa e sem exposição de nenhum jovem. O facilitador deve evitar perguntas pessoais, comparações ou qualquer tentativa de identificar quem possui diagnóstico, dificuldade ou condição específica.

Como avaliar essa atividade: Observar se demonstraram atitudes de respeito, escuta, acolhimento e cuidado ao falar sobre pessoas neurodivergentes, evitando piadas, apelidos, julgamentos ou falas preconceituosas.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

- 1 **Risco:** baixo
- 2 **Medida preventiva:** Manter supervisão dos escotistas durante toda a atividade, controlar o tom das conversas, garantir que todos possam participar sem constrangimento ou fala discriminatória ou desrespeitosa.



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens Líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 21/06/2026

ANEXO (exemplo de panfleto)




VOCÊ SABIA QUE EXISTEM PESSOAS QUE PENSAM E APRENDEM DE MANEIRAS DIFERENTES?

ELAS SÃO CHAMADAS DE PESSOAS NEURODIVERGENTES.

SEJA GENTIL E COMPREENSIVO. PERGUNTE SE ELAS PRECISAM DE AJUDA!	SEJA PACIENTE E TENTE ENTENDER O QUE ELAS ESTÃO TENTANDO DIZER.
PESSOAS NEURODIVERGENTES PODEM TER DIFICULDADES EM SE COMUNICAR OU SE COMPORTAR DA MESMA FORMA QUE OUTRAS PESSOAS.	NÃO FAÇA PIADAS OU BRINCADEIRAS SOBRE AS DIFERENÇAS DAS PESSOAS.
VOCÊ SE LEMBRA DA DORY? A DORY TEM UM POUCO DE DIFICULDADE DE LEMBRAR DAS COISAS, MAS ELA É MUITO DIVERTIDA, OTIMISTA E SEMPRE DISPOSTA A AJUDAR OS AMIGOS.	E DA LUNA? LUNA É UMA MENINA MUITO CURIOSA E INTELIGENTE QUE ADORA EXPLORAR O MUNDO AO SEU REDOR E FAZER PERGUNTAS SOBRE TUDO!




É IMPORTANTE SERMOS LEGAIS E COMPREENSIVOS COM TODAS AS PESSOAS, INDEPENDENTEMENTE DE SUAS DIFERENÇAS. SEM FAZER PIADAS OU BRINCADEIRAS QUE POSSAM MAGOAR AS PESSOAS.



JUNTOS, PODEMOS CRIAR UM MUNDO MAIS INCLUSIVO E ACOLHEDOR PARA TODOS!

FAÇA SEU MELHOR POSSÍVEL!



FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Descobrindo os biomas**Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:**

Abordagem institucional das temáticas de Diversidade e Inclusão, com foco na inclusão de crianças, adolescentes e jovens provenientes de contextos vulneráveis, bem como na promoção de práticas educativas inclusivas, acessíveis e voltadas à transformação positiva da comunidade.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Lobinhos

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

- **Meio Ambiente:** foca em conectar as crianças com a natureza, desenvolvendo responsabilidade ecológica, compreensão sobre a biodiversidade e o papel ativo de cada um na conservação do planeta.

Objetivos educativos da atividade: Promover uma reflexão coletiva sobre os biomas brasileiros e sobre as diferentes realidades socioeconômicas, utilizando circuitos com níveis variados de dificuldade para representar, de forma lúdica, que nem todas as pessoas possuem as mesmas condições, recursos e oportunidades no cotidiano. Incentivar atitudes de cooperação, respeito, apoio mútuo e cuidado com a natureza.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: Mínimo de 2 escotistas

Tempo de duração da atividade: 90 minutos



Limite de jovens na atividade: 3 a 30

Descrição do local onde será realizada o jogo:

Descrição detalhada da atividade:

1. **A atividade – Os circuitos:** Divida as matilhas em quantidade correspondentes aos números de circuitos (recomenda-se os três citados): fácil (Amazônia), médio (Caatinga) e difícil (Pantanal). Antes de começar, explique como os obstáculos são projetados e como eles podem ajudar uns aos outros durante a atividade. É importante destacar que o *uso dos biomas é uma sugestão*, os mesmos podem ser alterados por estações do ano, mas *não podem ter níveis de dificuldades iguais*.

1.1 Circuito Fácil (Amazônia):

- **Túnel:** Junte duas caixas de papelão ou correspondentes, para simular um tronco oco na floresta amazônica.
- **Cordas no chão:** Coloque cordas esticadas ou correspondentes no chão para formar para simular um tronco de passagem sobre o rio Amazonas.
- **Pulos curtos:** Use bambolês ou correspondentes, representando uma vitória-régia. Eles precisam pular de um para o outro sem "cair na água".
- Objetivo é que levem consigo durante todo o percurso um balde ou sacola contendo "frutos colhidos" (Guaraná, fruto predominantemente encontrado na floresta amazônica), até chegarem na cabana da floresta.

2.0 Circuito Médio (Caatinga):

- **"Carregamento de tesouro":**

Dê ao lobo que inicia o segundo percurso, um bichinho de pelúcia, que representará um animalzinho da caatinga em perigo, que o lobinho está salvando (interessante pesquisar a fauna do bioma, para ver se não há alguma pelúcia similar.).

- **Obstáculos de rastejo:**

Estique quatro cordas ou similares, baixas, de tamanho médio, entre cadeiras ou correspondentes para que os lobos rastejem por baixo, como se estivessem passando por espinheiros (árvore comum na Caatinga, com copa ampla, flores brancas e espinhos nos galhos).

- **Zigue-zague com cones:**

Use cones, garrafas PET cheias de areia ou outro material seguro para criar um trajeto em zigue-zague que eles precisam contornar, evitando assim o cacto Xique-xique (espécie de cacto muito comum na Caatinga, especialmente no estado do Ceará).

- **Eita a mamãe tá vindo!!!:**

O lobinho se deu conta que mamãe do filhote está furiosa vindo em sua direção, por isso, para terminar o percurso, ele deve refazer o circuito do fim ao início e deixar o filhote no ninho novamente.

2.1 Circuito Difícil (Pantanal):



O Pantanal é um bioma com áreas alagadas, rios extensos e uma rica biodiversidade. Aqui, o circuito pode explorar obstáculos que remetem às características do ambiente, mas sempre com segurança.

- **Travessia da "área alagada":**

Coloque uma lona (de preferência azul) no chão com água. Sobre a lona, espalhe coisas, que representem jacarés, o lobinho tem que "nadar" (rastejar) sobre as águas pantanosas do bioma, para que os jacarés, não os ataquem.

Desafio adicional: Ao final desta etapa, o lobinho deverá encher uma caneca com água, para percorrer as próximas etapas com ele na mão.

- **"Rede de cipós" para passar por baixo:**

Use cordas ou barbantes esticados horizontalmente em diferentes alturas (mínimo de 40 cm do chão) entre cadeiras ou cones para simular galhos e cipós.

Os lobinhos devem rastejar por baixo sem encostar nos "galhos". Os galhos estão suportando ninhos de aves como o tuiuiú, símbolo do Pantanal, e eles não podem incomodar os filhotes.

- **Caminho escorregadio (seguro):**

Faça um caminho usando cordas ou similares para desenhar um trajeto sinuoso (com curvas) no chão.

- **Cruzando entre os jacarés:**

Espalhe objetos representando jacarés (podem ser almofadas, bichos de pelúcia ou apenas recortes de papel/cartolina). As "áreas seguras" são bambolês ou pequenos tapetes nos quais o lobinho deve parar, olhar para os lados e dizer: *"Tudo limpo!"*. Depois, segue para o próximo ponto.

- **Chegada: Missão final - salvando o bioma:**

O lobinho deve completar o percurso até o fim carregando a sua canequinha com água.

Na chegada, ele deve apagar o incêndio que estava acontecendo no bioma.

3. A reflexão – O que cada um sentiu? Depois da atividade, reúna todos. Cada lobinho pode contar o que foi mais difícil ou fácil para ele, e como se sentiu ao completar o percurso.

Exemplo de perguntas para reflexão: *"Quem fez o circuito difícil? O que foi mais complicado? E quem fez o circuito fácil, teve mais facilidade? Por que acha que isso aconteceu?"*

Deixe que eles compartilhem suas experiências. Os que fizeram o circuito difícil podem falar sobre as dificuldades e os que fizeram o fácil podem



comentar sobre a rapidez com que chegaram.

4. Ligando com a vida real – A mensagem de igualdade: A partir daí, você pode iniciar a conversa sobre desigualdade e as dificuldades financeiras.

Exemplo: *“Baloo tem um amigo, o Coelho, que morava muito longe, ele tinha que passar por todos esses biomas até chegar a uma boa escola e sempre teve que lutar muito mais para aprender. Coelho via que outros animais, como o Macaco, tinham mais livros e tempo para estudar, mas ele não sabia que as coisas eram assim por causa do lugar onde ele vivia e da sua família. Não era que ele não quisesse estudar ou não se esforçasse, mas o caminho dele era bem mais difícil.”*

Ligação com a realidade: Traga o conceito de forma simples: *“Sabem o que aconteceu aqui? A vida de algumas pessoas é parecida com esses circuitos. Algumas enfrentam mais dificuldades, enquanto outras têm caminhos mais fáceis. Isso nem sempre é por escolha delas, mas por coisas que estão fora do controle, como a família, o lugar onde vivem ou o dinheiro disponível.”*

Exemplo prático: Você pode usar uma metáfora com algo que eles conhecem. *“Por exemplo, imaginem que alguns amigos não têm materiais escolares ou nem sempre conseguem comer o suficiente. Será que seria justo comparar o desempenho deles na escola com o de alguém que tem tudo o que precisa?”*

5. Atividade interativa – O que podemos fazer? Agora, pergunte aos lobinhos o que eles podem fazer para ajudar outros que têm mais dificuldades.

Exemplo de perguntas: *“Se o Coelho estivesse com a gente agora, o que poderíamos fazer para ajudá-lo a aprender mais rápido? Como podemos ser amigos de quem está passando por dificuldades?”*

Aqui, você pode deixar os lobinhos sugerirem ideias, como emprestar livros, apoiar os amigos nas atividades ou até organizar campanhas para ajudar quem precisa.

Fundo de cena: Inicie com uma história que envolve o Baloo e outros personagens (como outros animais). Baloo pode começar falando sobre como ele sempre gostou de explorar diferentes biomas e testar habilidades, mas hoje ele tem algo especial para ensinar aos lobinhos. Fale um pouco sobre os diferentes biomas do Brasil e explique eles para os lobinhos.

Exemplo: *“Hoje, lobinhos, nós vamos testar nossas habilidades! Cada um de vocês vai passar por um bioma diferente, com obstáculos e desafios em biomas do nosso país. O que vocês não sabem, é que esses desafios são bem diferentes uns dos outros, pra começar; quem aqui conhece a Amazônia, ou a Caatinga, (e Pantanal caso tenha sido implementado)?”*



Materiais necessários para aplicação da atividade:

Ficha história – 1 por pessoa.

Caixas de papelão grandes – 2 unidades.

Corda de 4 metros ou similar – 1 unidade.

Corda de 2 metros ou similar – 1 unidade.

Cordas de 1 metro ou similares – 4 unidades.

Bambolês ou círculos similares – 3 unidades ou mais, conforme o número de participantes.

Garrafas PET ou similares – 6 unidades.

Balde ou sacola – 1 unidade.

Bolinhas ou objetos pequenos para representar frutos – 4 unidades ou mais.

Bolinhas ou objetos pequenos para representar frutos – 4 unidades ou mais.

Bichinho de pelúcia – 1 unidade.

Caneca plástica ou copo resistente – 1 unidade.

Lona azul, tecido azul ou material similar – 1 unidade.

Cones, almofadas, recortes ou objetos para representar jacarés – conforme necessidade.

Fita adesiva, giz ou demarcações no chão – conforme necessidade.

Dicas ou recomendações adicionais: Dicas ou recomendações adicionais: Antes da aplicação, testar todos os circuitos e adaptar os obstáculos conforme idade, altura, mobilidade e condição física dos lobinhos. Evitar falas que exponham, comparem ou constringam crianças por sua realidade familiar, econômica ou social. A reflexão deve ser conduzida com cuidado, reforçando que desigualdade não é culpa da criança e que ajudar não significa sentir pena, mas agir com respeito, cooperação e responsabilidade. Caso haja jovens com deficiência, dificuldades motoras, sensoriais ou emocionais, adaptar o percurso para garantir participação segura e significativa.

Destaque final: Nem todos os caminhos são iguais. Uma alcateia justa observa quem precisa de apoio, respeita o ritmo de cada um e caminha junto para que todos possam chegar.

Como avaliar essa atividade: Avaliar a participação dos lobinhos durante os circuitos e a roda de conversa, observando se compreenderam que dificuldades diferentes exigem apoios diferentes. Verificar se conseguiram relacionar os biomas com seus desafios naturais e se demonstraram atitudes de cooperação, respeito, escuta e solidariedade com os colegas

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade: **Análise Preliminar de Riscos:** Médio

Medida preventiva: Orientar os lobinhos a realizar os circuitos com calma, respeitando a vez de cada participante e seguindo os comandos dos chefes. Manter um adulto acompanhando cada circuito, retirar objetos perigosos do espaço.



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão de diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 26/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: O Conselho das cores

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Práticas inclusivas, valorização da diversidade, combate ao preconceito, linguagem assertiva e promoção do respeito às diferenças.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026**Período:** 01 de agosto a 30 de outubro de 2026**Ramo:** Lobinhos**Eixos da Progressão Pessoal:**

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Compreender que as diferenças raciais existem, devem ser respeitadas e valorizadas, fortalecendo atitudes de empatia, convivência, igualdade de dignidade e combate ao preconceito.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 escotistas**Tempo de duração da atividade:** 45 a 60 minutos**Limite de jovens na atividade:** 5 a 25 jovens

Descrição do local onde será realizada o jogo: Espaço tranquilo, seguro e organizado, com local para roda de conversa, contação de história e produção dos desenhos.

Descrição detalhada da atividade:

A atividade inicia com uma roda de conversa sobre diferenças, respeito e aparência. Em seguida, realiza-se o experimento com ovos de cascas diferentes, destacando que todas as pessoas possuem a mesma dignidade e merecem respeito, mesmo tendo características externas distintas. Depois, será feita a contação de uma história infantil com representatividade negra. Ao final, os lobinhos desenharam a si mesmos e os colegas, valorizando traços, cores, cabelos e características pessoais.

Fundo de cena: Hoje é um dia especial na Jângal: os animais se reúnem para o Conselho das Cores, criado por Akelá para lembrar que todos têm valor e devem ser respeitados. Baloo, Bagheera e os demais animais ajudam os lobinhos a perceber que as diferenças nos tornam únicos e que o respeito é essencial para a vida em Alcateia.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Ovos de casca branca e marrom: 3 de cada.

Folhas sulfite: quantidade maior que o número de participantes.

Canetinhas e lápis de cor: quantidade conforme o número de participantes.

Espelho: 1, opcional.

Livro infantil com representatividade negra: 1.

Dicas ou recomendações adicionais: Conduzir a conversa com cuidado, sem expor nenhum jovem. Não permitir atitudes desrespeitosas

Destaque final: Todos têm características próprias e merecem ser tratados com respeito, cuidado e igualdade de dignidade. Espera-se que os lobinhos compreendam que as diferenças fazem parte da vida em sociedade e que atitudes de respeito, acolhimento e empatia fortalecem a convivência dentro e fora da Alcateia.

Como avaliar essa atividade:

Observar se os lobinhos participaram da conversa, ouviram os colegas, demonstraram respeito, reconheceram atitudes preconceituosas e conseguiram falar sobre a importância de valorizar as diferenças.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade: Análise Preliminar de Riscos: Baixo

Medida preventiva: Atenção ao cuidado emocional dos participantes, ao uso dos materiais e à prevenção de falas ou atitudes discriminatórias.



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 26/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Pegadas na Floresta**Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:** Práticas inclusivas, valorização da diversidade cultural, linguagem assertiva e promoção do respeito às diferenças.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026**Período:** 01 de agosto a 30 de outubro de 2026**Ramo:** Lobinhos**Eixos da Progressão Pessoal:**

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Desenvolver atenção, memória, respeito valorização da cultura dos povos originários, reconhecendo sua presença na língua nos alimentos, nos animais, nas plantas e nos nomes de lugares do Brasil.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 escotistas**Tempo de duração da atividade:** 30 minutos**Limite de jovens na atividade:** 2 a 30 jovens

Descrição do local onde será realizada o jogo: Espaço aberto ou fechado com local adequado para espalhar as cartas.

Descrição detalhada da atividade:

As crianças serão divididas em duplas ou pequenos grupos. As cartas ficarão viradas para baixo e os lobinhos deverão encontrar os pares de palavras indígenas. Após o jogo, será feita uma roda de conversa sobre a presença dos povos originários na cultura brasileira.

Fundo de cena: Em um dia ensolarado na Jângal, Mogli ficou curioso para aprender sobre os povos que viviam na floresta antes dele. Balu, Bagheera e Kaa então ajudam Mogli a descobrir palavras e saberes deixados pelos povos originários.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Cartas com palavras indígenas impressas, sendo 1 conjunto por dupla ou grupo. Podem ser acrescentadas imagens, novas palavras ou figuras relacionadas à fauna, flora, alimentos e lugares do Brasil

Dicas ou recomendações adicionais:

Explicar as regras com clareza antes de iniciar. Adaptar a quantidade de cartas conforme a idade dos lobinhos. Para crianças com dificuldade de leitura, usar também imagens junto às palavras.

Destaque final:

Mostrar que muitas palavras usadas no dia a dia têm origem indígena e fazem parte da identidade cultural brasileira.

Como avaliar essa atividade: Observar se os lobinhos participaram, respeitaram os colegas, reconheceram algumas palavras de origem indígena e compreenderam a importância dos povos originários para a cultura brasileira

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: Baixo

Medida preventiva:

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 26/06/2026



ANEXOS

ABACAXI

fruta tropical, significa "fruta cheirosa" (aba = fruto, caxi = cheiroso).

**ABACAXI**

fruta tropical, significa "fruta cheirosa" (aba = fruto, caxi = cheiroso).

**MARACUJÁ**

fruto que adormece" (mara = dormir, cujá = fruto), devido ao efeito calmante da planta.

**MARACUJÁ**

fruto que adormece" (mara = dormir, cujá = fruto), devido ao efeito calmante da planta.



Açaí

"fruto que chora ou expulsa água" (y = água, assai = expelir).

**Açaí**

"fruto que chora ou expulsa água" (y = água, assai = expelir).

**Guaraná**

"fruta que parece o olho do povo guarani" (guará = gente, ná = semelhante).

**Guaraná**

"fruta que parece o olho do povo guarani" (guará = gente, ná = semelhante).



Capivara

"comedor de capim" (kaapi = capim, uara = comedor), maior roedor do mundo.

**Capivara**

"comedor de capim" (kaapi = capim, uara = comedor), maior roedor do mundo.

**Tucano**

"bico grande" (tukana = bico).

**Tucano**

"bico grande" (tukana = bico).



Tatu

"o que se esconde" ou "animal cavador" (ta = ficar escondido, tu = muito).

**Tatu**

"o que se esconde" ou "animal cavador" (ta = ficar escondido, tu = muito).

**Jacaré**

"o que olha de lado" (îakaré = aquele que olha).

**Jacaré**

"o que olha de lado" (îakaré = aquele que olha).



Paraná

"rio caudaloso" (paraná = rio grande).

**Paraná**

"rio caudaloso" (paraná = rio grande).

**Copo**

Derivado de "kopo", vaso, utilizado para beber líquidos.

**Copo**

Derivado de "kopo", vaso, utilizado para beber líquidos.



FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Jogo da Palavra Secreta dos Povos Originários

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Valorização da diversidade cultural, práticas inclusivas, linguagem assertiva, respeito aos povos originários e reconhecimento de suas contribuições para a sociedade brasileira.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Lobinhos e Tropa Escoteira

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Reconhecer a influência dos povos originários na língua portuguesa e no cotidiano brasileiro, valorizando suas contribuições culturais fortalecendo atitudes de respeito, curiosidade e pertencimento.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 escotistas

Tempo de duração da atividade: 30 a 40 minutos.

Limite de jovens na atividade: 6 a 32 jovens

Descrição do local onde será realizada o jogo: Espaço com local visível para fixar papel kraft ou flip-chart e espaço livre para uma pequena gincana entre as equipes.

Descrição detalhada da atividade:

O responsável divide os jovens em duas equipes. Em vez de desenhar uma força, o escotista pode usar uma trilha de pegadas, folhas ou símbolos da floresta para marcar as tentativas. A cada erro, uma pegada é acrescentada. As equipes tentam descobrir a palavra secreta, escolhendo letras ou arriscando a palavra. Cada palavra



acertada vale um ponto. Ao final de cada rodada, o escotista explica o significado e a origem indígena da palavra.

Fundo de cena:

Na Jângal, Mogli encontrou pegadas misteriosas que levavam a palavras muito antigas, usadas pelos povos originários para nomear frutas, animais, rios, plantas e lugares. Balu explicou que muitas dessas palavras continuam vivas até hoje. Agora, os lobinhos e escoteiros terão a missão de descobrir essas palavras secretas e entender a importância dessa herança cultural.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Papel kraft ou flip-chart: 1.

Canetão: 1.

Sisal: 1, opcional.

Bambolê: 1, opcional.

Lista de palavras de origem indígena.

Cartões com dicas, se necessário.

Dicas ou recomendações adicionais:

Adaptar a dificuldade das palavras conforme a idade dos participantes. Para Lobinhos, usar palavras mais conhecidas, como abacaxi, tatu, pipoca, jacaré, peteca e tucano. Para Escoteiros, incluir palavras maiores e pedir que expliquem o significado. Evitar caricaturas, falas generalizantes ou estereótipos sobre povos indígenas. Sempre utilizar o termo “povos originários” ou “povos indígenas” com respeito.

Destaque final:

Ao final da atividade, o escotista deve realizar uma breve roda de conversa, destacando que a língua portuguesa falada no Brasil recebeu muitas contribuições dos povos originários. A atividade deve reforçar o respeito, a valorização cultural e a preservação dessa herança.

Como avaliar essa atividade:

Observar se os jovens participaram, respeitaram as equipes, demonstraram curiosidade, reconheceram palavras de origem indígena e compreenderam a importância dos povos originários para a nossa língua e cultura.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: Baixo

Medida preventiva:

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

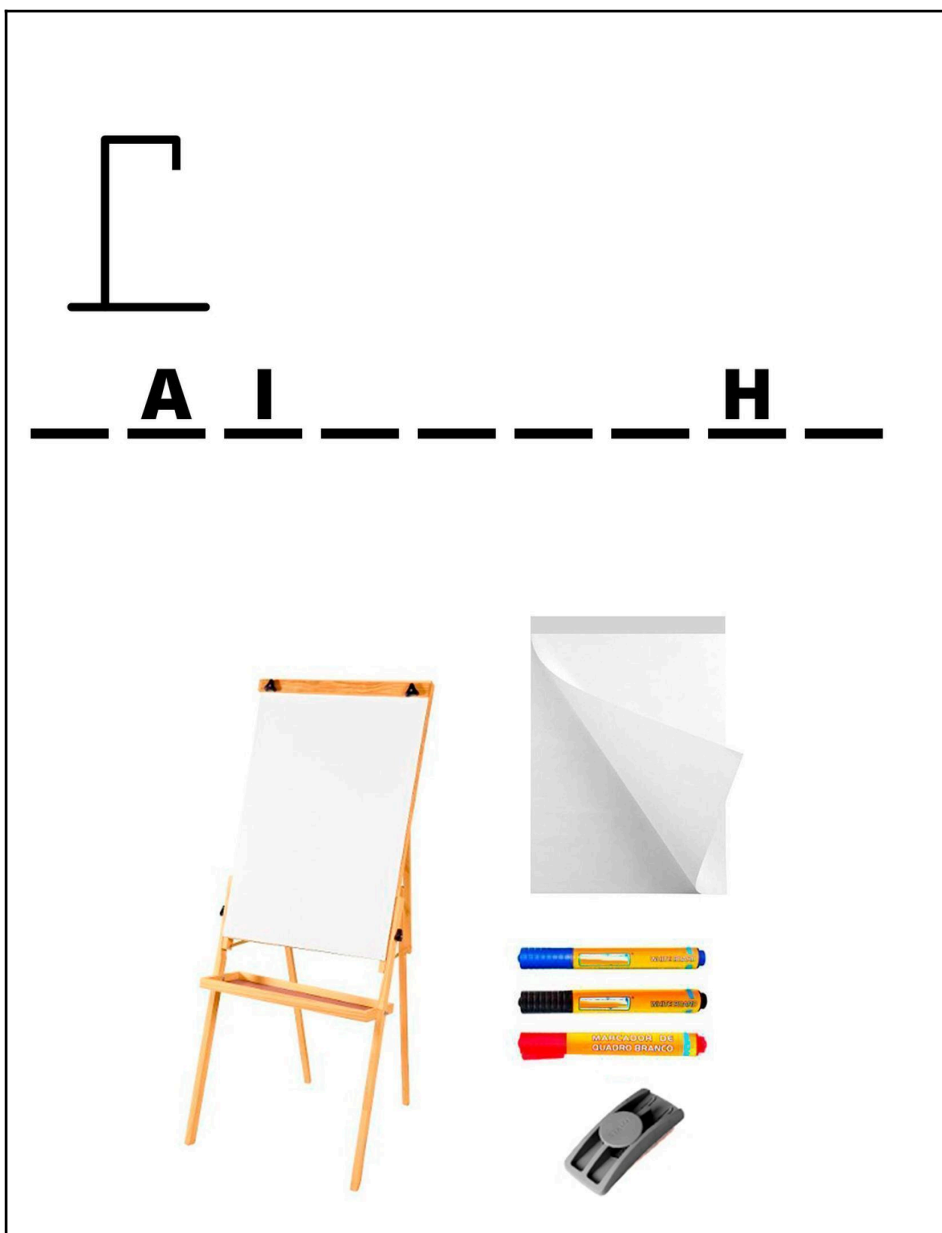
Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade de jovens da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 26/06/2026



ANEXOS



FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: O Livro das Religiões

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Princípios da Política de Diversidade e Inclusão, com foco na diversidade e inclusão como resultado de um processo educativo, na equiparação de oportunidades, na valorização das diferenças, na linguagem assertiva e nas práticas inclusivas.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Lobinhos

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade:

- Trabalhar com os lobinhos noções básicas de espiritualidade, ensinando a identificar diferentes religiões, ampliando a noção de diversidade religiosa, mostrando que a espiritualidade das pessoas é algo individual que deve ser respeitada e há muitos pontos em comum mesmo entre pessoas de diferentes religiões.
- Ensinar os lobinhos a entender que vivemos em um país com uma diversidade religiosa muito grande e que o certo é aprendermos a conviver com pessoas de espiritualidades diferentes sem nenhum preconceito, entendendo que somos assim por nossas famílias de diferentes origens, e todos devemos ser incluídos e respeitados dentro do ambiente em que vivemos.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3 escotistas

Tempo de duração da atividade: 90 a 120 minutos.

Limite de jovens na atividade: 10-30

Descrição do local onde será realizada o jogo: podendo ser realizado em sala, salão, pátio coberto ou ambiente com mesas e cadeiras.



Descrição detalhada da atividade: Os lobinhos devem ser separados em grupos iguais, para representar famílias de pessoas que vieram nos diferentes barcos. Nessa atividade eles irão atuar como os habitantes novos da ilha que estão se conhecendo e criando 'O livro das religiões'. Cada grupo, representará uma religião, sugerimos estas abaixo por serem as principais religiões praticadas no Brasil no momento da criação desta atividade:

- Cristianismo
- Islamismo
- Umbanda
- Budismo
- Judaísmo
- Espiritismo

Os chefes aplicadores, irão atuar como personagens denominados 'Grandes-sábios' por terem o conhecimento de todas as religiões apresentadas na atividade, e então poderão dar as orientações necessárias para cada grupo de lobinhos. É recomendado aos chefes que as informações apresentadas aos lobinhos fiquem padronizadas para que não haja confusão entre eles, e que as informações sejam apresentadas de maneira simples e o mais condizente possível com a crença de cada religião.

Para cada grupo, deve ser dado um breve resumo de qual religião eles representam, apresentando suas características principais. Para esta atividade serão:

- País de origem da religião;
- A quem se cultua (se existe um grande mestre, um deus ou mais de uma entidade);
- Onde se cultua (se há um local específico ou templo religioso — pode fazer um desenho!);
- Como se cultua (se há leitura de livros sagrados, uso de canções, danças, orações, etc.);
- Como são os praticantes (como costumam se vestir).

Essas informações darão origem às páginas do livro, podendo ser padronizado pelo chefe aplicador ou ficando a critério do lobinho como vai colocar o conteúdo em seu livro. É recomendado que os lobinhos façam seus desenhos e escrevam no espaço de uma folha sulfite A4 dobrada ao meio, representando o espaço de uma página do livro.

Os lobinhos então, devem ficar livres para conversar entre si, para obterem suas informações e fazerem seus desenhos e anotações em suas folhas.

Ao final da atividade, o chefe aplicador pode abrir um espaço de conversa com os lobinhos sobre a importância de respeitar a religião do próximo e buscar conhecimento como forma de combater o preconceito em relação a crenças diferentes das nossas. É interessante destacar que, apesar das diferenças, muitas religiões compartilham valores em comum, e que todos temos o mesmo objetivo: nos sentirmos bem com aquilo em que acreditamos. Independentemente das crenças, o importante é o respeito mútuo. Vale



também lembrar que somos diversos porque viemos de origens diferentes — assim como, no início da atividade, cada barco veio de um lugar distinto.

Fundo de cena:

Havia uma ilha deserta no meio do mar. Essa ilha, até então, não pertencia a ninguém e também não tinha nenhum habitante. Por conta disso, várias famílias vindas de diferentes partes do mundo despertaram interesse em povoá-la e fundar um novo país naquele lugar, onde tudo poderia começar do zero.

Começaram a chegar vários barcos ao mesmo tempo, trazendo muitas pessoas, de diferentes países, para habitar a nova terra. Então, elas começaram a se conhecer e perceberam que uma das maiores semelhanças entre elas era o fato de que cada uma mantinha sua própria espiritualidade. Apesar das diferenças, cada pessoa preservava sua fé, o que as fazia felizes e saudáveis.

Conversando entre si, passaram a perceber muitos pontos em comum entre suas religiões e começaram a aprender uns com os outros. Todos, então, chegaram a um consenso: o novo país deveria compreender e respeitar as diversas religiões presentes nele.

Tiveram, então, a ideia de reunir todo esse conhecimento em um livro, que todos na ilha deveriam possuir, chamado **“O Livro das Religiões”**.

E, para criar esse livro, todos os habitantes da ilha trabalharam juntos na sua escrita.

Ao final, as páginas contendo todo o conteúdo criado pelos lobinhos serão colocadas individualmente, para cada um, em uma capa de folha colorida, que será padrão para todos, e grampeadas de forma a criar um livro. O chefe deverá conferir se o lobinho apresentou todas as informações necessárias para a atividade.

Cada Lobinho guardará consigo seu próprio livro.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Folhas de papel A4 - 1 pacote

Folhas de papel coloridas - 1 pacote

Lápis de cor - a definir

Lápis de desenho - a definir

Giz de cera - a definir

Grampeador - 1 unidade

Dicas ou recomendações adicionais:

Os chefes devem conduzir a atividade com linguagem simples, respeitosa e adequada à idade dos lobinhos, evitando comparação entre religiões, julgamento de crenças, tentativa de convencimento religioso ou exposição da religião pessoal dos participantes

Destaque final:

Religiões e espiritualidades podem ser diferentes, mas o respeito, a paz, o cuidado com o outro e a convivência são valores que aproximam as pessoas. Em uma



alcateia inclusiva, todos têm o direito de acreditar, não acreditar, aprender e conviver sem preconceito.

Como avaliar essa atividade: Observar se conseguiram identificar que existem diferentes religiões e espiritualidades, se compreenderam que nenhuma crença deve ser motivo de preconceito e se demonstraram atitudes de respeito, escuta, curiosidade saudável e valorização das diferenças.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: Baixo

Medida preventiva: Garantir um ambiente emocionalmente seguro, intervindo imediatamente diante de falas que desrespeitem qualquer religião, espiritualidade ou ausência de religião.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 26/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Moglwi e Eu: Descobrindo o lobo em mim

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Princípios da Política de Diversidade e Inclusão, com foco na diversidade e inclusão como resultado de um processo educativo, na valorização das diferenças, no autoconhecimento, na convivência respeitosa, na escuta, no acolhimento e na construção de ambientes seguros para que cada jovem possa reconhecer suas características, desafios, qualidades e formas de participação dentro da alcateia

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Lobinhos

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o



compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Promover o autoconhecimento e o desenvolvimento de atitudes como coragem, amizade, cuidado, respeito às diferenças e pertencimento ao grupo

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3 escotistas

Tempo de duração da atividade: 40 a 60 minutos.

Limite de jovens na atividade: 4-28

Descrição do local onde será realizada o jogo: podendo ser realizado em sala, salão, pátio coberto ou ambiente com mesas e cadeiras.

Descrição detalhada da atividade:

Essa atividade convida os Lobinhos a embarcarem em uma jornada de autoconhecimento, inspirada na história de Mogli, para desbravar seus próprios desafios e aprender com as experiências do menino-lobo.

Começaremos reunindo os Lobinhos em um círculo, criando um espaço acolhedor e convidativo. Explicaremos que, assim como Mogli se adaptou à vida na selva, nós também precisamos nos adaptar a diferentes situações e desafios em nossas vidas. Em seguida, apresentaremos os personagens de Mogli, destacando suas características e o papel que desempenham na história. Mogli, um menino corajoso e curioso, que aprende a viver entre os animais e os humanos. Baloo, um urso divertido e despreocupado, que ensina a importância da amizade e da lei da selva. Bagheera, uma pantera negra sábia e protetora, que guia Mogli em suas decisões. Shere Khan, um tigre cruel e vingativo, que representa os perigos e desafios a serem enfrentados. Akelá, um lobo líder justo e sábio, que ensina sobre a importância da comunidade e das regras. Kaa, é uma enorme cobra píton indiana conhecida por sua astúcia e olhos hipnóticos, muito sábia por viver muitos anos e ter o conhecimento do passado, alertando sobre as tentações e os perigos.

Após conhecerem os personagens, convidaremos os Lobinhos a refletirem sobre os desafios que enfrentam em seu dia a dia. Quais são seus medos? Quais dificuldades encontram para aprender coisas novas? Como lidam com as diferenças entre as pessoas? Abrir um espaço para que compartilhem suas dificuldades, medos e inseguranças, criando um ambiente de confiança e respeito. Em seguida, faremos um paralelo entre os desafios dos Lobinhos e os desafios



enfrentados por Mogli em sua jornada. Como Mogli lidou com cada situação? Quais lições ele aprendeu? Como podemos aplicar seus aprendizados em nossas vidas?

Para tornar a reflexão mais dinâmica, faremos a "Dinâmica da Selva". Espalharemos objetos da natureza pelo local - folhas, galhos, pedras, flores, etc. - e convidaremos os Lobinhos a escolherem um objeto que represente um desafio que estão enfrentando ou uma qualidade que gostariam de desenvolver. Cada objeto será um símbolo de seus sentimentos e experiências. Em pequenos grupos, eles compartilharão o que o objeto representa e como ele se relaciona com suas vidas.

Após a dinâmica, reuniremos os Lobinhos novamente em círculo para uma roda de conversa sobre os aprendizados da atividade. O que descobriram sobre si mesmos? O que aprenderam com a história de Mogli? Como a história de Mogli pode inspirá-los a serem pessoas melhores e a fazerem a diferença em seu mundo?

Finalizaremos a atividade com um momento de silêncio e reflexão. Convidaremos os Lobinhos a levarem para casa os aprendizados daquele dia e a aplicarem em suas vidas. Incentive-os a continuarem refletindo sobre seus desafios, suas qualidades e seu papel no mundo.

Fundo de cena: Em meio à vastidão da jângal, um grupo de jovens exploradores, como Mogli, busca desvendar os mistérios da natureza e de si mesmos. Guiados por Akelá e Bagheera, aprenderão a lei da selva, a amizade e a coragem. No coração da jângal, com Baloo e Shere Khan, descobrirão a força interior. Assim como Mogli, enfrentarão desafios, superarão limites e confiarão em si mesmos. Em cada elemento da natureza, encontrarão um reflexo de si mesmos. Que essa jornada os conecte com a natureza, seus corações e o espírito aventureiro.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Desenhos dos personagens de Mogli (Mogli, Balu, Bagheera, Shere Khan, Akelá, Kaa, etc.) - 1 por personagem

Objetos da natureza (Folhas, galhos, pedras, flores, pinhas, sementes, etc.) - No mínimo 5 por jovem

Dicas ou recomendações adicionais: A partilha deve ser voluntária, respeitando o tempo e o silêncio e a forma de expressão de cada jovem.

Destaque final: Ao concluirmos nossa jornada de reflexão inspirada em Mogli, percebemos a riqueza de aprendizados que a história do menino-lobo nos oferece. Assim como Mogli enfrenta desafios, faz amigos e aprende a lei da selva, cada um de nós trilha seu próprio caminho, repleto de obstáculos e lições.

Mogli nos ensina sobre coragem, amizade, lealdade e a importância de encontrar nosso lugar no mundo. Cada personagem nos convida a refletir sobre nossos valores e como podemos nos tornar pessoas melhores.

Nessa atividade, os Lobinhos se conectam com a história de Mogli, identificam-se com os personagens e compartilham suas experiências. A "Dinâmica da Selva"



oferece um momento lúdico e reflexivo, onde cada objeto da natureza se torna um símbolo de seus desafios e qualidades.

A roda de conversa final permite que os Lobinhos compartilhem seus aprendizados, suas descobertas e como a história de Mogli os inspira. O silêncio e a reflexão final os convidam a levarem para casa os aprendizados do dia, aplicando-os em suas vidas e desbravando a "selva" interior.

Assim como Mogli encontra seu caminho, essa atividade ajuda os Lobinhos a trilharem suas jornadas com mais coragem, sabedoria e compaixão. Que a história de Mogli continue a inspirá-los a serem pessoas melhores, a fazerem a diferença e a descobrirem o "lobo" interior.

Como avaliar essa atividade: Avaliar se os lobinhos conseguiram relacionar os personagens de Mogli com atitudes como coragem, amizade, cuidado, respeito às diferenças e pertencimento ao grupo.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: Baixo

Medida preventiva: Garantir um ambiente emocionalmente seguro, intervindo imediatamente diante de falas que desrespeitem qualquer religião, espiritualidade ou ausência de religião.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 26/06/2026

ANEXOS

SUGESTÃO DE QUESTÕES:

ISLAMISMO:

1. Verdadeiro ou falso: apenas pessoas árabes podem seguir as crenças do Islamismo.

a. Falso! São considerados muçulmanos aqueles que seguem o Islamismo independentemente do lugar onde nasceram/vivem.



2. Verdadeiro ou falso: o Islamismo é a segunda maior crença religiosa do mundo.

a. Verdadeiro! Atualmente, o Islamismo tem 1,8 bilhões de fiéis, a maioria localizada no continente asiático e africano.

3. Verdadeiro ou falso: os muçulmanos precisam fazer orações cinco vezes ao dia.

a. Verdadeiro! Elas são realizadas durante a manhã, ao meio-dia, durante a tarde, ao pôr do sol e durante a noite em horários específicos.

4. Verdadeiro ou falso: no mês do Ramadã, os muçulmanos não comem absolutamente nada.

a. Falso! No mês sagrado do Ramadã, os muçulmanos fazem jejum diariamente desde o nascer até o pôr do sol, mas podem comer depois desse período.

5. Verdadeiro ou falso: somente as mulheres muçulmanas seguem regras sobre suas vestimentas.

a. Falso! Tanto homens quanto mulheres seguem regras sobre o que vestir. Enquanto as mulheres devem cobrir o corpo todo, menos o rosto e as mãos; os homens devem cobrir o espaço do umbigo até os joelhos.

JUDAÍSMO:

1. Verdadeiro ou falso: o Judaísmo celebra o Natal.

a. Falso! O Natal não é celebrado no Judaísmo, pois é uma festa cristã que comemora o nascimento de Jesus.

2. Verdadeiro ou falso: o Judaísmo pode ser dividido em três tipos: reformistas, conservadores e ortodoxos.

a. Verdadeiro! Levando em conta a interpretação dos textos sagrados e seu modo de vida, o Judaísmo pode ser dividido.

3. Verdadeiro ou falso: o Judaísmo permite o consumo de carne de porco.

a. Falso! No Judaísmo, a carne de porco é considerada impura e proibida pelo que está estipulado nas leis dietéticas chamadas Kashrut.

4. Verdadeiro ou falso: os judeus têm um dia de descanso semanal chamado Sabá/Shabat.

a. Verdadeiro! O Sabá é um dia sagrado de descanso onde os judeus se abstêm de trabalhar e se dedicam à oração, ao estudo e ao convívio familiar. Ele começa ao pôr do sol de sexta-feira e termina ao pôr do sol de sábado.

5. Verdadeiro ou falso: o Judaísmo permite a adoração de ícones ou imagens de santos.

a. Falso! O Judaísmo proíbe a adoração de ícones ou imagens de santos, seguindo o mandamento de não fazer imagens de Deus. A adoração no



Judaísmo é centrada em Deus e na observância das mitzvot (mandamentos).

UMBANDA:

1. Verdadeiro ou falso: a Umbanda lida com espíritos.

a. Verdadeiro! A Umbanda reconhece a existência de espíritos que habitam um plano além do plano físico e o contato é feito com aqueles que estão dispostos a ajudar e fazer caridade.

2. Verdadeiro ou falso: somente quem tem ligação com a cultura africana pode ser umbandista.

a. Falso! Apesar da Umbanda ter raízes em elementos africanos, é uma religião brasileira multicultural. Todos são bem-vindos, independente de raça, cultura, posição social, ou o que for.

3. Verdadeiro ou falso: sacrificam animais na Umbanda.

a. Falso! A Umbanda valoriza a vida dos animais e não vê a necessidade de fazer sacrifícios.

4. Verdadeiro ou falso: a Umbanda prega a paz e o respeito entre os povos.

a. Verdadeiro! A Umbanda é uma religião que prega a paz e o respeito, buscando a harmonia e a evolução espiritual através da caridade e do amor ao próximo.

5. Verdadeiro ou falso: as oferendas são feitas para obter favores materiais ou atrair o mal.

a. Falso! As oferendas na Umbanda são um símbolo de gratidão e respeito, não de troca por favores materiais ou ruins. A prática é voltada para a caridade, amor e ajuda espiritual.

BUDISMO:

1. Verdadeiro ou falso: o Budismo acredita em um deus criado.

a. Falso! O Budismo não prega a existência de um deus criador, e sim foca no desenvolvimento pessoal por meio da prática da meditação, da ética e da sabedoria.

2. Verdadeiro ou falso: o Budismo possui um único livro sagrado, como a Bíblia ou o Alcorão.

a. Falso! O Budismo não tem um único livro sagrado. Em vez disso, há uma vasta coleção de textos conhecidos como os Sutras, que variam entre diferentes tradições.

3. Verdadeiro ou falso: o Budismo ensina a importância da compaixão e da não violência.



a. Verdadeiro! A compaixão e a não violência são valores centrais do Budismo. O Buda enfatizou a importância de tratar todos os seres com bondade e respeito.

4. Verdadeiro ou falso: o Budismo ensina que a alma reencarna de uma vida para a outra.

a. Falso! O Budismo não ensina a reencarnação da alma no sentido de uma entidade fixa que migra de corpo em corpo. Em vez disso, fala em renascimento, que é a continuação do fluxo da consciência condicionado pelo carma.

5. Verdadeiro ou falso: qualquer pessoa pode alcançar a iluminação do Budismo.

a. Verdadeiro! O Budismo ensina que todos os seres têm a capacidade de atingir a iluminação, desde que sigam o caminho correto.

GABARITO E EXPLICAÇÕES:



ISLAMISMO: O Islamismo é uma religião surgida na Península Arábica, no começo do século VII, por meio de Muhammad (conhecido em português como Maomé). O fiel adepto ao Islamismo é conhecido como muçulmano/a. É uma religião monoteísta, acredita na existência de apenas um

Deus (Allah). O Islamismo é uma religião que possui cinco pilares que todo muçulmano deve seguir no exercício de sua fé:

1. A Profissão de Fé: crer na declaração de “não há outra divindade além de Deus”;
2. A Oração: realizar as cinco orações diárias em direção à Meca;
3. A Doação: pagar uma quantidade de até 2,5% de seu capital ao ano aos mais necessitados como um ato de caridade, entendido como uma purificação da vida material e espiritual.
4. O Jejum: jejuar no mês do Ramadã, abstendo-se de comer, beber, ter relações conjugais e de todas as más ações; ao privar-se dos confortos mundanos, o jejuador renova sua fé;
5. A Peregrinação: visitar a cidade sagrada de Meca, na Arábia Saudita, pelo menos uma vez na vida, com a intenção de realizar uma série de rituais durante os dias de peregrinação.

ITENS:

1. **Alcorão:** o Alcorão é o livro sagrado do Islamismo, é a coletânea das revelações de Allah ao Profeta Maomé. Os muçulmanos consideram o Alcorão como a palavra final e literal de Deus. A palavra “Alcorão” vem do árabe, Al-Qur'an, que significa “a recitação”, refletindo sua natureza como obra destinada a ser lida ou recitada em voz alta. O Alcorão tem uma importância central no Islamismo, servindo como guia espiritual, moral, jurídico e cultural para os muçulmanos.

2. **Hijab:** o Hijab é o vestuário que permite a privacidade, a modéstia e a moralidade da mulher muçulmana. Apesar de ser uma palavra muito associada somente com o véu utilizado para cobrir o cabelo, pescoço e orelhas, as mulheres que escolhem usar o Hijab ou alguma de suas variações também precisam cobrir o resto do corpo com roupas não muito apertadas ou transparentes. Existem várias formas de enrolar o lenço, que pode ser de várias cores e estampas diferentes. Utilizar o Hijab é uma obrigação para com Deus, mas cada mulher tem o livre arbítrio de escolher se quer usar ou não e nenhuma outra pessoa deve influenciar sua escolha, caso ela decida não utilizar, é uma responsabilidade unicamente sua para ser resolvida entre a mulher e Deus.

3. **Tapete de oração:** o tapete de orações é um item sagrado que carrega grande importância na vida de um muçulmano. Ele serve como um espaço limpo e definido para serem realizadas as cinco orações diárias, garantindo que o fiel mantenha o foco e pureza durante a prática. Antes de todas as orações, os muçulmanos precisam performar o Wudu, um ritual de limpeza e purificação corporal e devem rezar em lugares limpos e calmos. A utilização



do tapete de orações garante que a pessoa continue limpa durante suas orações, que envolvem ficar de joelhos ou sentar no chão.

4. Masbaha: também conhecido como Tasbih ou Subha, é um objeto similar a um rosário, de uso tradicional entre muçulmanos. É usado para meditações, orações e pedidos de auxílio. Trata-se de um colar de 33 ou 99 contas divididas por um nó. Se utiliza habitualmente para praticar o Dhikr, uma forma de adoração na qual frases ou orações são repetidamente recitadas com o propósito de adorar a Deus. O número de suas contas tem relação com o recital dos 99 nomes de Deus e, caso se tenha um de 33 contas, faz-se três ciclos de reza.

5. Mesquita: a Mesquita é o ponto de encontro muçulmano para oração. Em árabe é chamada de Masjid e significa “lugar de prostração”. Embora as cinco orações diárias possam ser feitas em — quase — qualquer lugar, os homens adultos se reúnem na mesquita para a oração do meio-dia às sextas-feiras. Além de servir como um lugar para oração, reflexão e realização de celebrações religiosas, a Mesquita também é utilizada como o centro da comunidade muçulmana, algumas até contendo áreas educacionais. Nas Mesquitas não há imagens de pessoas ou animais, homens e mulheres oram em espaços separados e os fieis entram descalços e com as roupas limpas.

JUDAÍSMO: O Judaísmo é uma religião monoteísta e uma das religiões mais antigas. Os judeus acreditam que o Messias, descendente direto do Rei Davi, chegará um dia para governar o povo judeu, reconstruindo o Templo de Jerusalém e iniciando um período de grande paz e prosperidade para todos os judeus. A Tanakh é a Bíblia Hebraica e é composta por três seções principais:

1. Torá: também chamada de Cinco Livros de Moisés, contém os cinco primeiros livros da Bíblia cristã. Na Torá estão presentes os principais mandamentos da religião judaica, e os judeus acreditam que ela foi escrita pelo próprio Moisés.

2. Nevi'im: chamado também de Profetas, é dividido em duas partes (Antigos Profetas e Últimos Profetas). O Nevi'im discorre sobre a vida de diversos profetas.

3. Ketuvim: em hebraico significa “escritos”, por isso ele também recebe esse nome em português. Ele é composto por textos sobre a vida de profetas, cânticos, salmos, provérbios, entre outros.

ITENS:

1. Menorá: um candelabro de sete braços ou pontas. Na tradição judaica, o primeiro Menorá foi construído na época de Moisés e era composto de ouro.



O número sete representa os sete dias da criação. Durante o Hannukah, conhecido também como Festa das Luzes, os judeus utilizam um candelabro de nove braços.

2. Tanakh: A Tanakh é a Bíblia Hebraica e é composta por três seções principais: *Torá*, onde estão presentes os principais mandamentos da religião judaica; *Nevi'im*, que discorre sobre a vida de diversos profetas; e o *Ketuvim*, composto por textos sobre a vida de profetas, cânticos, salmos, provérbios, entre outros.

3. Quipá: É o chapéu, boina, touca ou outra peça de vestuário utilizada pelos judeus tanto como símbolo da religião como símbolo de temor a Deus. Na sua maioria, os judeus utilizam a Quipá apenas em ocasiões solenes e de devoção, enquanto alguns utilizam o dia inteiro, ilustrando a necessidade de se temer a Deus em todos os momentos da vida. Nos ramos ortodoxos, os homens usam chapéus como o solidéu e as mulheres geralmente usam véus.

4. Talit: É um acessório religioso judaico em forma de um xale feito de seda, lã ou linho, tendo em suas extremidades as franjas. Ele é usado como uma cobertura na hora das preces judaicas, principalmente no momento da oração de Shacharit (primeiras orações feitas pela manhã). É utilizado pelos homens no momento da oração na sinagoga e no momento da oração do Shacharit. O Talit isola o que está orando do mundo a sua volta e facilita-o em sua concentração durante a oração.

5. Shofar: É considerado um dos instrumentos de sopro mais antigos, mas, para os judeus, não é apenas um instrumento “musical”, mas sim um instrumento tradicionalmente sagrado. Na tradição judaica, lembra o carneiro sacrificado por Abraão no lugar de Isaac através da história da Akedá. Nos tempos antigos, o Shofar era usado em ocasiões solenes.

UMBANDA: A Umbanda é uma religião afro-brasileira marcada pela fusão de elementos de diferentes tradições espirituais e culturais, principalmente africanas e indígenas. Dos cultos de origem africana, agregou as divindades chamadas Orixás e sua relação com as energias da natureza; de tradições indígenas, herdou o amor à natureza e o uso cerimonial de ervas de poder. A Umbanda representa a manifestação dos espíritos para a caridade e se caracteriza pela crença na reencarnação, na comunicação com espíritos e no trabalho mediúnico.

ITENS:

1. Atabaques: Instrumentos de percussão no formato de barril. Eles servem para manter o ambiente sob uma vibração homogênea e contribuem para os médiuns permanecerem em sintonia. São instrumentos Sagrados,



Consagrado e Firmado por Orixás e Guias e têm uma força poderosa. Há um preparo para a consagração e só depois desses rituais específicos é que os Atabaques terão as funções sagradas autorizadas.

2. Guias: É um colar ritual de miçangas, contas de cristal, de louça, de frutos pequenos e outros, construídos de acordo com a Entidade, que designa também a cor de sua preferência. É um elo de ligação entre o médium e a entidade espiritual, de uso pessoal, individual e intransferível. Sua função principal é absorver as energias negativas acumuladas nos campos eletromagnéticos de quem as usa, impedindo que essas energias afetem o médium, protegendo-o.

3. Velas: Não são apenas objetos decorativos, as velas são ferramentas poderosas que auxiliam na conexão com os Orixás, entidades espirituais que representam forças da natureza e guiam os seguidores da Umbanda. As velas são usadas em diversos contextos, desde rituais de oferendas até momentos de oração e meditação. Cada cor de vela possui um significado específico e está associada a um determinado Orixá.

4. Pemba: É um giz de calcário e está presente em vários rituais e trabalhos mágicos. A pemba é a ligação do mundo espiritual ao mundo material, onde as entidades de luz a utilizam para realizar seus trabalhos, firmar suas energias no terreiro ou onde houver necessidade. Há muitos tipos de pembas em seus formatos e cores, cada uma com sua utilidade específica.

5. Coité: Consiste em uma cuia de coco esvaziada e seca, muitas vezes decorada com símbolos e ornamentos religiosos. Na prática umbandista, o Coité é utilizado como um recipiente sagrado capaz de armazenar energias positivas e potencializar rituais espirituais. Também é comumente utilizada como instrumento de trabalho das Entidades durante as giras, utilizada para servir água, bebidas, ervas e outros líquidos.

BUDISMO: É uma doutrina filosófica e espiritual, surgida na Índia, e tem como preceito a busca pelo fim do sofrimento humano para, assim, alcançar a iluminação. Seus princípios baseiam-se nos ensinamentos de Sigghartha Gautama, conhecido como Buda, que significa “desperto” ou “iluminado”. Os budistas, portanto, não adoram um deus ou deuses, nem possuem uma rígida hierarquia religiosa, sendo muito mais uma busca individual. O Budismo se caracteriza por uma série de ensinamentos que guiam o ser humano a desapegar de todos os defeitos próprios da humanidade como a raiva, ciúme e inveja para desenvolver qualidades como amor, generosidade e sabedoria.



ITENS:

- 1. Estátuas do Buda:** As estátuas representam o potencial para o despertar, aspirações e ideias dos budistas, além de também transmitirem a profunda paz interior e contentamento que encontram no budismo. Geralmente o Buda é a peça central de um altar budista.
- 2. Roda do Dharma:** É um dos símbolos mais antigos e importantes do Budismo. É feita com 8 raios ou hastes e 3 redemoinhos no centro. Os 8 raios simbolizam o Nobre Caminho Óctuplo (que é um ensinamento central do Budismo), e os 3 redemoinhos representam as 3 Joias (Buda, Dharma e Sangha). O movimento cíclico de uma roda também é usado para simbolizar a natureza cíclica da existência.
- 3. Tigelas de Mendicância:** Juntamente com as vestes budistas, são as poucas posses dos monges budistas. A tigela é um objeto prático que é usado para coletar esmolas de alimentos. Monges budistas raspam o cabelo e usam vestes simples e semelhantes como um símbolo e lembrete de renúncia aos desejos sedentos e apegos mundanos.
- 4. Nó Infinito:** É um dos 8 símbolos auspiciosos de uma das vertentes do Budismo, a Vajrayana, e possui vários significados. Ele ensina sobre a interdependência, ilustrando que tudo está interconectado e em simbiose. Simboliza o Samsara (ciclo de nascimento, morte e renascimento), o karma, o entrelaçamento entre sabedoria e compaixão.
- 5. Vajra:** Arma simbólica feita de latão ou bronze. É usada como objeto ritualístico e é-lhe atribuído 3 significados: resistente, luminoso e capaz de cortar. Como o diamante, o Vajra esmaga todas as influências tortuosas, mas é indestrutível; como o raio, a sua luz rompe a escuridão; como sunyata (a natureza da realidade), ele elimina as aflições das pessoas e as visões equivocadas. É usado no Budismo chinês e tibetano e, enquanto sinos são associados ao feminino, o Vajra é associado ao masculino.

FICHA DE ATIVIDADE**Nome da atividade: Construindo Diversidade**

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão com foco na diversidade e inclusão como resultado de um processo educativo, na equiparação de oportunidades, na valorização das diferenças e nas práticas inclusivas



INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Lobinhos

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Promover a expressão pessoal, a criatividade e a compreensão sobre diversidade através da arte, incentivando o respeito e a aceitação das diferenças.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: no mínimo, 3 escotistas

Tempo de duração da atividade: 90-120 minutos

Limite de jovens na atividade: 4-40

Descrição do local onde será realizada o jogo: Pode ser realizada em sala, salão, pátio coberto, com mesas ou superfície adequada para produção artística.

Descrição detalhada da atividade: Comece a atividade reunindo as crianças em círculo.

Explique o conceito de diversidade de forma simples e positiva, enfatizando que todo mundo é único e que isso é algo valioso.

Pergunte a elas o que "diversidade" significa para elas e faça uma breve discussão sobre a importância do respeito nas relações.

Diga que elas irão criar um mural juntas que representam a diversidade. Explique que cada uma pode contribuir de maneira única e que não há respostas certas ou erradas. Incentive-as a pensar em desenhos que representem amigos, familiares e colegas (de diferentes origens, estilos e cores) e que demonstrem aceitação e amor. Divida as crianças em pequenos grupos para que possam trabalhar juntas e compartilhar ideias. Isso promoverá a colaboração e o diálogo.

Enquanto elas criam, circule entre os grupos, fazendo perguntas e incentivando



discussões sobre o que estão fazendo. Pergunte sobre as escolhas de cores e formas, e o que elas representam.

Lembre-as de que a arte não precisa ser perfeita; o importante é a mensagem que estão passando.

Após a finalização do mural, organize uma apresentação. Cada grupo pode descrever o que criou e o que as cores, formas e palavras representam.

Faça perguntas para facilitar a reflexão, como:

“O que este desenho representa sobre a diversidade?”

“Como podemos mostrar respeito às diferenças no nosso dia a dia?”

Reforce a ideia de que cada um traz algo especial e que a diversidade enriquece o grupo.

Escolha um local para exibir o mural, se possível, para que outros membros da comunidade possam ver e refletir sobre a mensagem da arte.

Fundo de cena: Promover a reflexão sobre a diversidade no cotidiano, incentivando os lobinhos a expressarem suas vivências únicas por meio do desenho, enquanto trabalham conceitos como respeito, empatia e valorização das diferenças tudo de forma criativa e colaborativa, resultando em um mural que representa a riqueza das experiências individuais e coletivas do grupo.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Cartolina A2 - Por matilha

Revistas, jornais - Mínimo 4 por matilha

Tintas e pincéis – Livre

Canetões, canetinhas, lápis, tesoura e cola - Livre

Dicas ou recomendações adicionais: O foco da atividade deve estar na valorização das diferenças, no respeito às famílias, às formas de ser, às características individuais, às expressões pessoais e à convivência respeitosa. Não exigir que nenhum lobinho fale sobre sua vida pessoal ou familiar. Caso surjam comentários inadequados, o chefe deve intervir de forma educativa, reforçando respeito, cuidado e acolhimento.

Destaque final: A diversidade torna a alcateia mais rica, mais criativa e mais forte. Cada lobinho tem seu jeito, sua história e sua forma de contribuir, e todos devem ser respeitados.

Como avaliar essa atividade: Avaliar a participação dos lobinhos durante a conversa inicial, a produção do mural e a apresentação dos grupos, observando se compreenderam a importância do respeito às diferenças. Verificar se demonstraram colaboração, escuta, criatividade, cuidado com os colegas e capacidade de expressar atitudes de acolhimento e aceitação no cotidiano da alcateia.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade: **Análise Preliminar de Riscos:** Baixo

Medida preventiva: Orientar o uso cuidadoso dos materiais, manter o espaço organizado e garantir supervisão dos adultos durante toda a atividade, promovendo um ambiente seguro e respeitoso.



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 26/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Viagem ao Brasil encantado

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Práticas inclusivas como meio para proporcionar a inclusão real; diversidade e inclusão como resultado de um processo educativo; diversidade e inclusão vista como equiparação de oportunidades; linguagem assertiva como promotora da diversidade e inclusão.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026**Período:** 01 de agosto a 30 de outubro de 2026**Ramo:** Lobinho**Eixos da Progressão Pessoal:**

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Despertar o interesse dos jovens pela diversidade cultural e folclórica do Brasil, desenvolvendo valores como respeito, curiosidade e pertencimento. Trabalhar em equipe, estimular a criatividade e promover um aprendizado ativo e lúdico.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6 escotistas

Tempo de duração da atividade: 90 - 150 minutos

Limite de jovens na atividade: 8 a 24

Descrição do local onde será realizada o jogo: local amplo

Descrição detalhada da atividade:

Organize 5 espaços separados, cada um representando uma região do Brasil.

Cada estação terá um desafio cultural e folclórico relacionado à região.

As matilhas vão circular pelas estações, e a cada grito do akelá "looooobo!" devem trocar de estação.

Etapas 01: Preparar os exploradores

Explique o fundo de cena (descrito abaixo) e mostre às crianças o mapa do Brasil, apresentando brevemente as cinco regiões (Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul). Após isso, distribua passaportes culturais (cartões coloridos) para as crianças, que serão carimbados conforme completarem os desafios em cada região

Etapas 02: Viagem pelas regiões

Estação 01: Região Norte - A magia da floresta Amazônica

Atividade 1 - O guardião da Floresta

"O Curupira precisa de ajuda para proteger a floresta! Ajude-o a encontrar todos os animais para mantê-los a salvo!"

As crianças recebem um jogo da memória (em anexo) onde precisam associar o nome do animal à imagem correspondente.

Atividade extra: Canção Yapo

Canção de origem da região do Pará, onde cada palavra possui um movimento a ser executado e vai acelerando cada vez que canta novamente, até as crianças ficarem confusas com os movimentos e a letra. "Yapo" em Tupi significa "Barro", porém a canção traduzida diz: "Eu não sou triste, eu serei feliz".

Letra:

Yapo Ya Ya Eeee

Yapo Ya Ya Eee

Yapo Ya Ya Yapo

Y Tuk Tuk Yapo

Y Tuk Tuk Eee

Estação 02: Região Nordeste - Muita festa e tradição

Atividade 01 - Fazendo meu próprio cordel

"Vocês sabiam que existe uma poesia que parece um livro mágico pendurado em cordas? Essa poesia se chama cordel, porque antigamente ela ficava pendurada em cordões para as pessoas lerem nas feiras do Nordeste! É como se fossem histórias em quadrinhos..., mas com rimas lindas e cheias de aventuras! Os nordestinos inventaram esse jeito de contar histórias para todo mundo aprender e se divertir. E sabe o que é mais legal? Muitas vezes, os autores desenham imagens com carimbos bem legais para acompanhar o texto. Agora que vocês já sabem o que é um cordel, que tal fazermos nosso próprio carimbo? Pode ser sobre animais, sobre a floresta ou até sobre a nossa aventura de hoje! Vamos começar?"



Distribua as bandejas de isopor e os palitos de churrasco e sugira para as crianças fazerem desenhos simples, como flores, casinha, pessoas, animais. Após os desenhos prontos, as crianças devem pintar os isopores de preto e carimbarem em uma folha sulfite. Pronto! O cordel estará finalizado!

Atividade extra - Dança do frevo

“O frevo é uma dança muito animada e cheia de energia que nasceu lá em Pernambuco, no Nordeste do Brasil! As pessoas dançam com sombrinhas coloridas, fazendo acrobacias e rodopiando como se estivessem pulando de alegria! A música do frevo é tão animada que parece convidar todo mundo para dançar. É por isso que ele é uma das tradições mais alegres do nosso país! Vamos aprender?”

Distribua os pompons para as crianças e ensine 2 a 3 passos de frevo (<https://www.youtube.com/watch?v=EMeT-jKS8N0>), após isso solte a música (<https://www.youtube.com/watch?v=ML4NiqZel8s>) e deixe elas dançarem à vontade.

Estação 03: Região Centro - Oeste - Expedição pelo Pantanal

Atividade 01 - Pato, pato, ganso

Essa brincadeira é originária no Mato Grosso do Sul e tradicional na região centro-oeste. Os lobinhos formam um círculo, sentam e o escotista escolhe uma criança para começar sendo o ganso. A criança escolhida anda por fora do círculo, tocando gentilmente sua mão na cabeça dos demais lobinhos e dizendo “pato, pato, pato...”. No momento que ela tocar na cabeça de um outro lobinho e disser “GANSO!”, ela corre em volta do círculo e o lobinho que estava sentado tem que tentar pegá-lo. Se alcançá-lo, a criança continua sendo o ganso, mas caso ela se sente no lugar vazio da roda, o outro lobinho se torna o ganso da vez.

Atividade extra - Guardiões da Mãe-de-Ouro

“Há muito tempo, a Mãe-de-Ouro protege um tesouro muito valioso, que não pode cair nas mãos erradas. Algumas pessoas gananciosas tentam roubar o ouro, mas a Mãe-de-Ouro precisa de ajudantes corajosos para protegê-lo. Hoje, vocês serão os guardiões do tesouro! Mas atenção: a Mãe-de-Ouro não quer violência, apenas que os invasores sejam desviados do caminho certo. Vocês conseguem ajudá-la?”

Escolha 3 lobinhos ou membros de outros ramos para serem os “invasores”, enquanto o restante dos lobinhos formam, de mãos dadas e lado a lado, um “paredão”. Os “invasores” tentam atravessar o paredão de “guardiões” por meio das pernas e braços, e os guardiões tentam proteger o tesouro impedindo a passagem dos “invasores”.

Estação 04: Região Sudeste

Atividade 01 - Bloco do lobinho

“O Carnaval chegou, e o Bloco do Lobinho vai sair para animar a festa! No Sudeste, os blocos de rua são muito importantes e fazem todo mundo se divertir dançando e cantando. Agora, vamos formar o nosso próprio bloco e fazer um desfile bem animado! Mas atenção: cada parte do bloco tem seu jeito especial de se mover e



de tocar os instrumentos. Será que conseguimos criar um desfile bem bonito?" Os lobinhos ficam espalhados pelo espaço e o escotista será o "Mestre do Ritmo". O escotista coloca uma música de carnaval bem animada e durante a música dará diversos comandos para os lobinhos responderem com movimentos corporais.

Exemplos:

"Samba no pé!" – Todos devem sambar.

"Frevo acelerado!" – Todos devem pular rapidamente como se estivessem no frevo.

"Desfile da escola de samba!" – Devem andar balançando os braços como se estivessem na avenida do samba.

"Bloco parou!" – Todos devem congelar no lugar. Quem se mexer sai da rodada ou faz uma pose engraçada antes de voltar ao jogo.

O escotista pode mudar o ritmo dos comandos para mais rápido ou devagar para desafiar os lobinhos.

Atividade extra - Mula sem cabeça

"Lobinhos e lobinhas, vocês já ouviram falar da lenda da Mula Sem Cabeça? Dizem que, em noites escuras, uma mula de fogo corre pelos campos assombrando quem estiver por perto. Ela solta chamas pelo pescoço e seus cascos batem forte no chão! Mas existe um segredo... se formos rápidos e espertos, conseguimos fugir dela! Agora, vamos brincar de caçadores e fugitivos da Mula Sem Cabeça e descobrir se conseguimos escapar dessa assombração!"

Os escotistas devem escolher um lobinho para ser a Mula e ficarão no centro do espaço, enquanto as demais crianças serão os "viajantes" que precisam cruzar o território da Mula sem serem pegas. Os "viajantes" devem ficar alinhados em um lado do espaço demarcado para a atividade.

Quando o escotista diz em voz alta: "A mula sem cabeça está dormindo!", os "viajantes" devem andar devagar e a "mula" deve ficar de olhos fechados no centro do espaço. Quando o escotista disser "A mula sem cabeça acordou!", os "viajantes" devem correr para o outro lado sem serem pegos. As crianças que forem tocadas pela "mula", se tornam novas "mulas" na próxima rodada.

Estação 05: Região Sul

Atividade 01 - Lenda da Erva Mate

"Há muito tempo, uma tribo indígena Guarani vivia em meio às florestas do Sul do Brasil. Havia um velho sábio que já não conseguia mais viajar com sua tribo, pois suas pernas estavam fracas. Sua filha, para não deixá-lo sozinho, decidiu ficar com ele na aldeia, renunciando às aventuras com o restante da tribo.

Um dia, um viajante misterioso apareceu na aldeia. Ele percebeu o gesto de bondade da filha e, como recompensa, revelou um presente especial: uma planta sagrada chamada Ka'a (erva-mate). Com suas folhas, os indígenas poderiam fazer uma bebida que lhes daria força e energia para suas longas jornadas. Assim, nasceu o costume de tomar mate, um símbolo de amizade e partilha até os dias de hoje!"

Os lobinhos serão viajantes indígenas que precisam encontrar erva-mate para trazer força à tribo. Em um espaço aberto, os escotistas ficam de um lado e os lobinhos de outro. Os escotistas passam comandos e explicam por qual



situação os “viajantes” estão passando. Exemplos:

Floresta: lobinhos devem atravessar o espaço pulando em um pé só, representando as dificuldades do caminho pela mata fechada;

Rio: os lobinhos devem atravessar o espaço rastejando, simbolizando a dificuldade das correntezas.

Ao final, o escotista entrega um pacote de erva-mate de tererê e estimula a celebração das crianças por terem recebido a erva.

Atividade extra - Fazendo o tererê

"Os Guaranis descobriram que, além do chimarrão quente, havia uma maneira refrescante de aproveitar a erva-mate nos dias quentes da floresta. Vamos aprender juntos como preparar o tererê, do mesmo jeito que os povos indígenas faziam!"

O escotista deve entregar uma cuia, uma bomba e a erva-mate para as crianças. A partir disso, deve guiá-las a montar o tererê:

- Explique que a erva-mate de tererê é mais grossa e não é tostada, diferente da usada no chimarrão;
- Oriente os lobinhos a encher metade da cuia com erva-mate;
- Explique para as crianças inclinar o copo e depois colocar a bomba.
- Explique que os guaranis usavam frutas para dar um sabor especial, usando limão ou laranja.
- Ao final, faça uma roda de tererê para dar a oportunidade de todos experimentarem e se servirem, porém todos os escotistas bebem as primeiras cuias, pois elas costumam ser mais amargas.

Após passarem por todas as estações e completarem os desafios das cinco regiões do Brasil, reúna as crianças em um círculo, como se fosse o momento final da grande aventura. Explique que elas coletaram partes importantes de cada cultura (música, dança, culinária, folclore e tradições) e que, juntas, essas partes formam a “Chave das Culturas”.

Reforce a ideia de que a partir de agora eles são guardiões da cultura brasileira e podem compartilhar essas histórias com outras pessoas.

Fundo de cena:

"Hoje, vocês foram convocados para uma missão muito especial: se tornarem exploradores do Brasil encantado! O Brasil é cheio de mistérios, histórias e culturas mágicas espalhadas por suas cinco regiões. Existe uma chave que guarda todos os segredos do nosso folclore e das nossas tradições culturais, mas ela se perdeu em diferentes partes do país. Vocês precisam viajar por cada região, desvendar os mistérios, e coletar as pistas que irão nos ajudar a encontrar a chave perdida. Mas cuidado: cada região tem desafios que só vocês, exploradores valentes, podem superar! Vamos embarcar nessa viagem mágica?"

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Mapas das regiões do Brasil - 1 por matilha.

Passaportes culturais, em cartões coloridos, conforme modelo em anexo, sendo 1 cor para cada matilha - 1 por jovem.



Adesivos que representam os carimbos do passaporte, conforme modelo em anexo - 1 de cada região por jovem.
 Jogo da memória de animais, conforme modelo em anexo - 1 unidade.
 Bandejinhas de isopor - 1 por jovem.
 Palitos de churrasco - 1 por jovem.
 Tinta guache preta - 250 ml.
 Folha sulfite - 1 por jovem.
 Pompons com tiras de papel crepom nas cores verde, vermelho, amarelo e azul - 1 por jovem.
 Cuia - 1 unidade.
 Bomba para cuia - 1 unidade.
 Erva-mate para tereré - 1 pacote.

Dicas ou recomendações adicionais: "Parabéns, exploradores! Vocês conseguiram viajar pelo Brasil Encantado e salvaram as nossas tradições e lendas. Com as danças, as músicas, as histórias e os sabores que vocês descobriram, vocês completaram a nossa Chave das Culturas. Essa chave mágica abre um baú especial: o coração do Brasil, que é cheio de riquezas culturais e união entre as pessoas. Agora, vocês conhecem a riqueza da nossa cultura e sabem como é importante preservar e espalhar essas histórias. O que vocês mais gostaram nessa aventura? Qual região vocês gostariam de visitar na vida real?"

Destaque final:

A atividade reforça que o Brasil é formado por muitas histórias, sons, sabores, brincadeiras, danças, lendas e tradições. Cada região contribui com uma parte importante da nossa identidade cultural. Ao final, os lobinhos devem compreender que conhecer a cultura do outro é uma forma de respeito, pertencimento e valorização da diversidade.

Como avaliar essa atividade: Na roda final, o escotista pode perguntar o que aprenderam, qual região mais chamou atenção e por que é importante respeitar e preservar as tradições culturais. A avaliação deve ser educativa, sem competição ou comparação entre os jovens.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade: **Análise Preliminar de Riscos:** Baixo

Medida preventiva: Orientar os jovens a respeitar o espaço dos colegas e seguir os comandos do escotista.

Risco: Uso inadequado dos materiais manuais.

Risco: Restrição alimentar ou desconforto com o tereré.

Risco: Excesso de estímulos sonoros ou movimentação.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar



Data da revisão: 26/06/2026

ANEXOS

ANEXO - PASSAPORTE

SELO DE VIAGEM

Digital

Nome:

Data de Nascimento:

Cidade que mora:

PASSAPORTE

SELO DE VIAGEM

Digital

Nome:

Data de Nascimento:

Cidade que mora:

PASSAPORTE





PASSAPORTE

Digital

Nome: _____

Data de Nascimento: _____

Cidade que mora: _____

SELO DE VIAGEM





PASSAPORTE

Digital

Nome: _____

Data de Nascimento: _____

Cidade que mora: _____

SELO DE VIAGEM





PASSAPORTE

Digital

Nome: _____

Data de Nascimento: _____

Cidade que mora: _____



SELO DE VIAGEM





PASSAPORTE

Digital

Nome: _____

Data de Nascimento: _____

Cidade que mora: _____



SELO DE VIAGEM



ANEXO - ADESIVOS PARA CARIMBO DAS REGIÕES (3CMX3CM)



ANEXO - IDEIAS DE POMPOM PARA O FREVO



<https://www.artesanatopassoapassoja.com.br/como-fazer-pompom-com-papel-de-seda/>

ANEXO - JOGO DA MEMÓRIA

ONÇA- PINTADA		ANTA	
LOBO- GUARÁ		CAPIVARA	
BOTO-COR- DE-ROSA		LONTRA	
TATU		MACACO- PREGO	
SUCURI		ARARA-AZUL	

JACARÉ

BICHO-
PREGUIÇA

PEIXE-BOI

TAMANDUÁ-
BANDEIRA

TUCANO



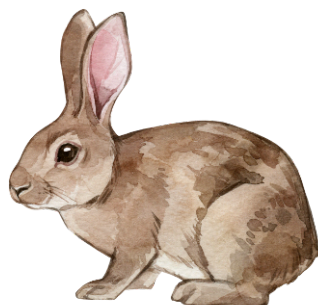
LAGARTO



CORUJA



SAPO

TAPITI
(COELHO
SELVAGEM)

GAVIÃO



UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL REGIÃO DO PARANÁ



Ramo Escoteiro



Escoteiros do Brasil
Paraná

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Competição das Culturas

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:
Diversidades Étnico-raciais

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Escoteiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Incentivar o exercício físico, aprendizado cultural e diversão através de brincadeiras tradicionais de diferentes países e culturas.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: mínimo 4

Tempo de duração da atividade: 30 a 90 minutos

Limite de jovens na atividade: 30

Descrição do local onde será realizada o jogo: local semiaberto ou aberto

Descrição detalhada da atividade:

2. **A atividade:** Divida os escoteiros em duas equipes, com quantidade de membros iguais, desenvolvam uma Competição utilizando Jogos de culturas diferentes (pode ser da preferência do Escotista). Exemplos:

- **Heiné Kuputisü – Corrida do Saci (Kalapalo):** Os participantes devem percorrer uma distância de aproximadamente 100 metros, ou menor, apoiando-se em um único pé, sem alternar o apoio entre os pés. Aquele que alcançar a linha de chegada primeiro é declarado vencedor. Caso nenhum jogador consiga completar o percurso, vence quem chegar mais próximo da linha de chegada.





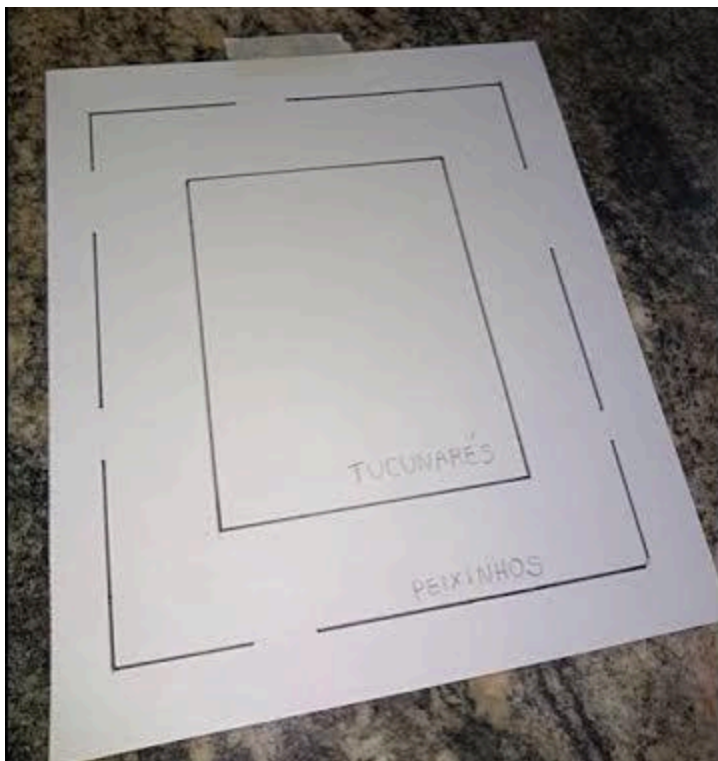
- **Terra – Mar (Moçambique):** É uma brincadeira simples, mas muito atrativa para as crianças de todas as idades. Uma longa reta é riscada no chão. Um lado é a “Terra” e o outro “Mar”. No início todas as crianças podem ficar no lado da terra. Ao ouvirem: mar! Todos pulam para o lado do mar. Ao ouvirem: “terra!” pular para o lado da terra. Quem pular para o lado errado ou fizer menção de pular quando não deve pular, sai. O último a permanecer no jogo vence.



- **Brincadeira do tucunaré (Panarás)** Em um espaço demarcado a brincadeira separando o “raso” do “fundo”. São dois quadrados um dentro do outro. No de dentro, o fundo, ficam os tucunarés ávidos por pegar os peixes pequenos. No de

fora, há 6 “portas” por onde os peixinhos podem escapar quando atacados pelos tucunarés que saíram pelo “raso” ao comando do Escotista, que por sua vez não podem sair pelas portas por ficar raso demais e precisam voltar ao fundo. Cada peixinho capturado entra para o fundo e se transforma em um tucunaré.

Mapa do Jogo:



La Candelita (Venezuela): O jogo consiste no jogador que está no centro falar, de onde está, para um dos outros quatro jogadores, e perguntar-lhe “*dónde está la candelita*”, esse jogador responde “*por allá fumea*” e aponta para um dos outros três jogadores, então o jogador do centro vai para o local indicado e os quatro jogadores devem agora trocar de lugar com os seus companheiros, momento em que o jogador que estava no centro tenta ocupar um dos lugares deixados por um dos eles. Se o jogador do centro conseguir ocupar um dos espaços extremos e vazios, obviamente haverá um participante que não poderá ocupar nenhum espaço nas extremidades do quadrado. Esse jogador será logicamente a nova luz. Caso contrário, se o participante que estava no centro não conseguir ocupar uma das posições nas extremidades do ringue, ele continuará sendo a “*la candelita*”.





- **La gallinita ciega (Venezuela):** Uma rodada é formada e no meio um jogador vendado deve dar várias voltas para perder o senso de direção e procurar e tocar seus companheiros. Quem for pego será o próximo a ser “La gallinita ciega”.



- **La Pañoleta (Cuba):** O jogo é disputado por duas equipes com o mesmo número de jogadores, cada uma posicionada atrás de uma linha que delimita sua área, a cerca de 10 metros do centro do campo, onde está o pano. Cada jogador tem um número correspondente a um adversário da outra equipe.

Quando um número é chamado, os jogadores com esse número correm para pegar o pano no centro e tentar levá-lo para sua área sem serem tocados pelo adversário. Se forem tocados, ambos voltam para suas áreas e o jogo recomeça com outro número. Cada corrida bem-sucedida vale um ponto, e vence a equipe com maior pontuação no final.



Fundo de cena:

Abertura – Introdução ao tema: Há muitos e muitos anos, em um pequeno vilarejo escondido entre montanhas, havia uma tradição que unia povos de todas as partes do mundo: a Competição das Culturas. Essa celebração era realizada para homenagear a diversidade de jogos de diferentes nações, mostrando que a união e o respeito pelas diferenças eram a verdadeira força de qualquer grupo. Os anciãos do vilarejo acreditavam que, ao realizar a Competição, os participantes herdariam o espírito de cooperação e aprenderiam mais sobre as riquezas culturais do mundo. Equipes de aventureiros se reuniam, cada uma representando diferentes regiões e se desafiavam em um circuito que misturava dança, música e jogos típicos de várias culturas. Vocês formarão equipes e se prepararão para um circuito cheio de desafios culturais. Cada etapa representará uma parte do mundo, e as equipes precisarão usar sua criatividade, trabalho em equipe e respeito pela diversidade para vencer.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Giz - 1
- Estacas - 20
- Pano - 2
- Cortas de 5m - 6
- Cordas de 4m - 4

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: A atividade promove a valorização da diversidade cultural, o trabalho em equipe e o respeito às tradições de diferentes povos. Por meio de jogos de diversas culturas, os participantes exploram e reconhecem a riqueza cultural do mundo, desenvolvendo empatia e admiração pelas diferenças. Essa vivência incentiva a criatividade, a cooperação e o respeito mútuo, mostrando que, apesar das diferenças, valores universais como união e convivência nos conectam. Ao final, faça roda de conversa com os escoteiros para ajudar a refletir sobre os aprendizados, reforçando a importância do respeito e da diversidade cultural.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção)

Risco: risco baixo

Medida preventiva: Orientar o jovem a tomar cuidado para não esbarrar nos outros e, se possível, realizar a atividade em local com pouco risco de acidentes de tropeços e obstáculos que não fazem parte da atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 10/07/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: História de Alan Turing

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:

Diversidades Sexuais e Identidades de gênero

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Escoteiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe



construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Promover a reflexão dos jovens sobre o preconceito e discriminação que pessoas LGBTQIA+ sofrem.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4 jovens

Tempo de duração da atividade: 30 a 50 minutos

Limite de jovens na atividade: 32 jovens

Descrição do local onde será realizada o jogo: ambiente aberto ou fechado

Descrição detalhada da atividade:

Quem foi Alan Turing?

Alan Turing foi um matemático e cientista britânico, considerado um dos pais da computação. Ele nasceu em 1912 e desde jovem se destacou por sua inteligência e criatividade. Turing gostava de resolver problemas difíceis e imaginava máquinas que pudessem pensar — algo que mais tarde daria origem aos computadores que usamos hoje.

O que ele fez de tão importante?

Durante a Segunda Guerra Mundial, Turing trabalhou para o governo britânico tentando decifrar mensagens secretas dos nazistas, codificadas por uma máquina chamada Enigma. Ele criou uma máquina que ajudou a quebrar esses códigos, salvando milhões de vidas e encurtando a guerra. Mas como era tudo secreto, seu trabalho só foi reconhecido muitos anos depois.

O lado triste da história

Turing era homossexual, e naquela época isso era considerado crime no Reino Unido. Em 1952, ele foi condenado por "indecência" por ser quem ele era. Foi forçado a tomar medicamentos que afetaram muito sua saúde. Dois anos depois, em 1954, Turing morreu de forma trágica, aos 41 anos. Acredita-se que tenha tirado a própria vida.

Por que lembrar dele?

Hoje, Turing é lembrado como um herói e um gênio. Ele nos ensinou o valor da inteligência, da coragem e da busca por justiça. Sua história mostra como o preconceito pode destruir vidas, e como é importante respeitar as pessoas como elas são.



Então fomentar uma discussão entre os jovens sobre a discriminação e o preconceito sofrido por Turing e trazer a discussão para os dias atuais.

Dicas: Use perguntas críticas para fomentar discussões como (essas são sugestões que podem ser utilizadas sujeitos ao julgamento da chefia):

- Isso aconteceria nos dias de hoje?
- Qual é a parte mais revoltante dessa história?
- Se Turing não tivesse conquistado o que conquistou em sua área essa história seria diferente? como?
- Vocês acham que ele mereceu o que aconteceu com ele?
- Se você estivesse lá, o que você teria feito? Iria concordar com a maioria?

Felizmente, o mundo tem evoluído, e hoje muitas pessoas podem viver com mais liberdade e respeito. No entanto, a luta pela igualdade continua, e a história de Turing serve como um lembrete de que a diversidade é uma riqueza, não um defeito. Se alguém já se sentiu sozinho ou rejeitado por ser diferente, que a vida de Turing inspire coragem. Sua história prova que cada pessoa tem valor único e que a autenticidade é uma força poderosa.

Fundo de cena: Ligar o Alan Turing com seu papel imprescindível no desenvolvimento de computadores e celulares modernos, para capturar a atenção dos jovens.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Não há materiais específicos para atividade, podem imprimir a história de Alan Turing e seus feitos na tecnologia.

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Observe como os jovens se sentem em relação a história e em como o mundo está hoje sobre o assunto, promova debates de reflexão sobre o nosso papel na sociedade para termos cada vez mais atitudes inclusivas.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção) **Risco:** risco baixo

Medida preventiva: Caso tenham jovens emocionados com a história, orientar e conversar sobre estarmos em ambientes inclusivos e acolhedores.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 10/07/2026



FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Quiz das Religiões**Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:**
Diversidade Religiosa e Espiritual**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE****Evento:** 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026**Período:** 01 de agosto a 30 de outubro de 2026**Ramo:** Escoteiro**Eixos da Progressão Pessoal:**

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

Objetivos educativos da atividade: Instigar os jovens a conhecerem mais sobre diferentes religiões, seus itens religiosos e a importância destes, e debater sobre estereótipos, preconceitos e a intolerância religiosa presente na comunidade.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 4**Tempo de duração da atividade:** 60 minutos**Limite de jovens na atividade:** 40**Descrição do local onde será realizada o jogo:** ambiente aberto ou fechado**Descrição detalhada da atividade:**

Para cada patrulha, deve ser disponibilizada uma folha sulfite dividida em quatro espaços, um para cada religião da atividade. É recomendado que algum tipo de fita ou cole seja disponibilizado aos jovens para poderem fixar os papéis nas folhas.

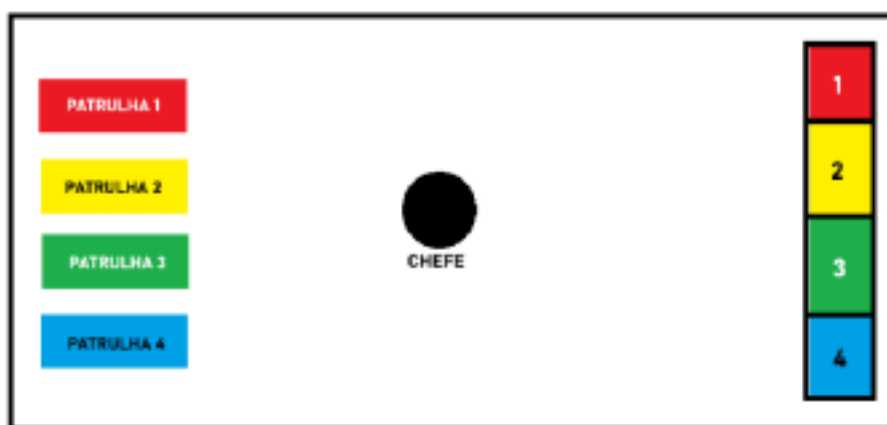
ISLAMISMO:	JUDAÍSMO:
UMBANDA:	BUDISMO:



Além disso, a folha disponibilizada ao final da ficha, com os itens religiosos, deve ser impressa (uma para cada patrulha) e os itens recortados e postos em uma caixa de forma aleatória. Ou seja, caso a atividade seja aplicada para uma tropa completa com 4 patrulhas, cada item deve estar presente 4 vezes.

A atividade deve ser aplicada por patrulha.

Os jovens devem formar as patrulhas, em uma ponta do campo/espço determinado, lado a lado. O chefe deve se posicionar no meio do campo/espço determinado segurando a caixa com os itens recortados e as folhas de cada patrulha devem ser deixadas na outra ponta do campo/espço determinado.

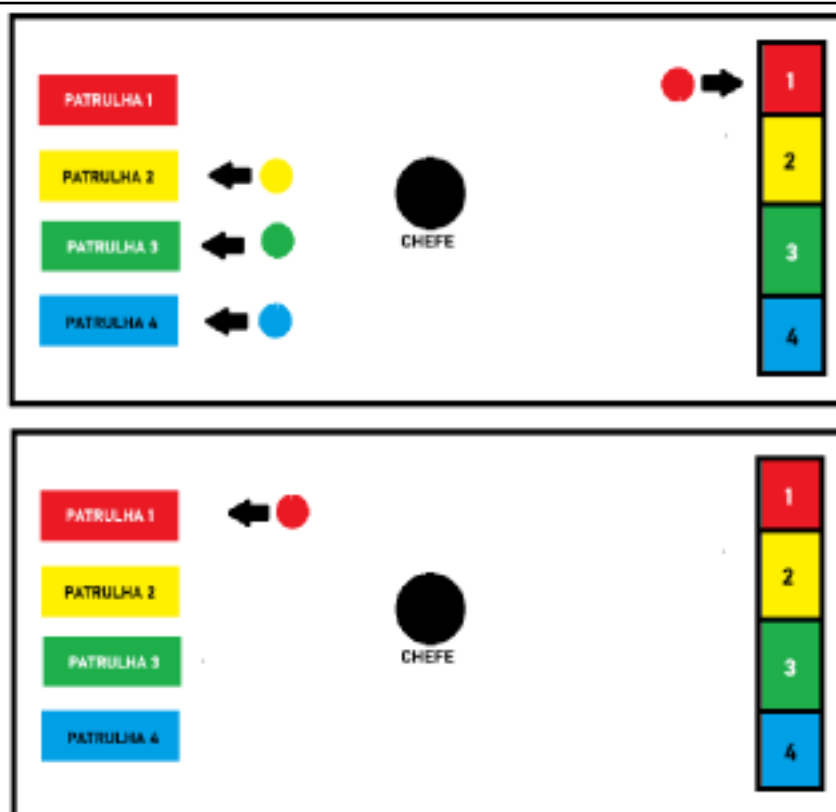


Quando organizados, o chefe apita para chamar o primeiro elemento de cada patrulha, que deve correr até o chefe e responder uma das perguntas.



O escoteiro que responder à pergunta corretamente, poderá pegar aleatoriamente um dos itens recortados na caixa e correr até a folha de sua patrulha para colar no espaço de uma das religiões, naquele que acredita ser correspondente ao item. Os escoteiros que responderem errado, voltam para a patrulha e passam a vez.

Depois de colar a figura na folha, o escoteiro que acertou volta para a sua patrulha, dá a vez ao próximo elemento e o processo se repete.



Assim que uma das patrulhas preencher todos os espaços na folha, o jogo termina. Então, a tropa se reúne para a correção: *a patrulha com mais itens colados nas religiões certas, ganha*. O momento de correção também serve para o chefe explicar a funcionalidade e importância de cada um dos itens para suas respectivas religiões.

Para finalizar, o chefe propõe uma conversa onde os jovens poderão discutir sobre suas novas descobertas, comparar semelhanças e diferenças, compartilhar histórias e/ou outras informações, mas também promover um debate sobre a importância de se obter conhecimento sobre religiões e crenças diferentes da própria para combater a intolerância e preconceitos religiosos.

Sugestão de questões:

ISLAMISMO:

1. Verdadeiro ou falso: apenas pessoas árabes podem seguir as crenças do Islamismo.

a. Falso! São considerados muçulmanos aqueles que seguem o Islamismo independentemente do lugar onde nasceram/vivem.

2. Verdadeiro ou falso: o Islamismo é a segunda maior crença religiosa do mundo.

a. Verdadeiro! Atualmente, o Islamismo tem 1,8 bilhões de fiéis, a maioria localizada no continente asiático e africano.

3. Verdadeiro ou falso: os muçulmanos precisam fazer orações cinco vezes ao dia.

a. Verdadeiro! Elas são realizadas durante a manhã, ao meio-dia, durante a tarde, ao pôr do sol e durante a noite em horários específicos.



4. Verdadeiro ou falso: no mês do Ramadã, os muçulmanos não comem absolutamente nada.

a. Falso! No mês sagrado do Ramadã, os muçulmanos fazem jejum diariamente desde o nascer até o pôr do sol, mas podem comer depois desse período.

5. Verdadeiro ou falso: somente as mulheres muçulmanas seguem regras sobre suas vestimentas.

a. Falso! Tanto homens quanto mulheres seguem regras sobre o que vestir. Enquanto as mulheres devem cobrir o corpo todo, menos o rosto e as mãos; os homens devem cobrir o espaço do umbigo até os joelhos.

JUDAÍSMO:

1. Verdadeiro ou falso: o Judaísmo celebra o Natal.

a. Falso! O Natal não é celebrado no Judaísmo, pois é uma festa cristã que comemora o nascimento de Jesus.

2. Verdadeiro ou falso: o Judaísmo pode ser dividido em três tipos: reformistas, conservadores e ortodoxos.

a. Verdadeiro! Levando em conta a interpretação dos textos sagrados e seu modo de vida, o Judaísmo pode ser dividido.

3. Verdadeiro ou falso: o Judaísmo permite o consumo de carne de porco.

a. Falso! No Judaísmo, a carne de porco é considerada impura e proibida pelo que está estipulado nas leis dietéticas chamadas Kashrut.

4. Verdadeiro ou falso: os judeus têm um dia de descanso semanal chamado Sabá/Shabat.

a. Verdadeiro! O Sabá é um dia sagrado de descanso onde os judeus se abstêm de trabalhar e se dedicam à oração, ao estudo e ao convívio familiar. Ele começa ao pôr do sol de sexta-feira e termina ao pôr do sol de sábado.

5. Verdadeiro ou falso: o Judaísmo permite a adoração de ícones ou imagens de santos.

a. Falso! O Judaísmo proíbe a adoração de ícones ou imagens de santos, seguindo o mandamento de não fazer imagens de Deus. A adoração no Judaísmo é centrada em Deus e na observância das mitzvot (mandamentos).

UMBANDA:

1. Verdadeiro ou falso: a Umbanda lida com espíritos.

a. Verdadeiro! A Umbanda reconhece a existência de espíritos que habitam um plano além do plano físico e o contato é feito com aqueles que estão dispostos a ajudar e fazer caridade.

2. Verdadeiro ou falso: somente quem tem ligação com a cultura africana pode ser umbandista.

a. Falso! Apesar da Umbanda ter raízes em elementos africanos, é uma religião brasileira multicultural. Todos são bem-vindos, independente de raça, cultura, posição social, ou o que for.

3. Verdadeiro ou falso: sacrificam animais na Umbanda.

a. Falso! A Umbanda valoriza a vida dos animais e não vê a necessidade de fazer sacrifícios.

4. Verdadeiro ou falso: a Umbanda prega a paz e o respeito entre os povos.



a. Verdadeiro! A Umbanda é uma religião que prega a paz e o respeito, buscando a harmonia e a evolução espiritual através da caridade e do amor ao próximo.

5. Verdadeiro ou falso: as oferendas são feitas para obter favores materiais ou atrair o mal.

a. Falso! As oferendas na Umbanda são um símbolo de gratidão e respeito, não de troca por favores materiais ou ruins. A prática é voltada para a caridade, amor e ajuda espiritual.

BUDISMO:

1. Verdadeiro ou falso: o Budismo acredita em um deus criado.

a. Falso! O Budismo não prega a existência de um deus criador, e sim foca no desenvolvimento pessoal por meio da prática da meditação, da ética e da sabedoria.

2. Verdadeiro ou falso: o Budismo possui um único livro sagrado, como a Bíblia ou o Alcorão.

a. Falso! O Budismo não tem um único livro sagrado. Em vez disso, há uma vasta coleção de textos conhecidos como os Sutras, que variam entre diferentes tradições.

3. Verdadeiro ou falso: o Budismo ensina a importância da compaixão e da não violência.

a. Verdadeiro! A compaixão e a não violência são valores centrais do Budismo. O Buda enfatizou a importância de tratar todos os seres com bondade e respeito.

4. Verdadeiro ou falso: o Budismo ensina que a alma reencarna de uma vida para a outra.

a. Falso! O Budismo não ensina a reencarnação da alma no sentido de uma entidade fixa que migra de corpo em corpo. Em vez disso, fala em renascimento, que é a continuação do fluxo da consciência condicionado pelo carma.

5. Verdadeiro ou falso: qualquer pessoa pode alcançar a iluminação do Budismo.

a. Verdadeiro! O Budismo ensina que todos os seres têm a capacidade de atingir a iluminação, desde que sigam o caminho correto.



Gabarito e explicações:

ISLAMISMO: O Islamismo é uma religião surgida na Península Arábica, no começo do século VII, por meio de Muhammad (conhecido em português como Maomé). O fiel adepto ao Islamismo é conhecido como muçulmano/a. É uma religião monoteísta, acredita na existência de apenas um Deus (Allah). O Islamismo é uma religião que possui cinco pilares que todo muçulmano deve seguir no exercício de sua fé:

1. A Profissão de Fé: crer na declaração de “não há outra divindade além de Deus”;
2. A Oração: realizar as cinco orações diárias em direção à Meca;
3. A Doação: pagar uma quantidade de até 2,5% de seu capital ao ano aos mais necessitados como um ato de caridade, entendido como uma purificação da vida material e espiritual.
4. O Jejum: jejuar no mês do Ramadã, abstendo-se de comer, beber, ter relações conjugais e de todas as más ações; ao privar-se dos confortos mundanos, o jejuador renova sua fé;
5. A Peregrinação: visitar a cidade sagrada de Meca, na Arábia Saudita, pelo menos uma vez na vida, com a intenção de realizar uma série de rituais durante os dias de peregrinação.

ITENS:

1. Alcorão: o Alcorão é o livro sagrado do Islamismo, é a coletânea das revelações de Allah ao Profeta Maomé. Os muçulmanos consideram o Alcorão como a palavra final e literal de Deus. A palavra “Alcorão” vem do árabe, Al-Qur’an, que significa “a recitação”, refletindo sua natureza como obra destinada a ser lida ou recitada em voz alta. O Alcorão tem uma importância central no Islamismo, servindo como guia espiritual, moral, jurídico e cultural para os muçulmanos.

2. Hijab: o Hijab é o vestuário que permite a privacidade, a modéstia e a moralidade da mulher muçulmana. Apesar de ser uma palavra muito associada somente com o véu utilizado para cobrir o cabelo, pescoço e orelhas, as mulheres que escolhem usar o Hijab ou alguma de suas variações também precisam cobrir o resto do corpo com roupas não muito apertadas ou transparentes. Existem várias formas de enrolar o lenço, que pode ser de várias cores e estampas diferentes. Utilizar o Hijab é uma obrigação para com Deus, mas cada mulher tem o livre arbítrio de escolher se quer usar ou não e nenhuma outra pessoa deve influenciar sua escolha, caso ela decida não utilizar, é uma responsabilidade unicamente sua para ser resolvida entre a mulher e Deus.

3. Tapete de oração: o tapete de orações é um item sagrado que carrega grande importância na vida de um muçulmano. Ele serve como um espaço limpo e definido para serem realizadas as cinco orações diárias, garantindo que o fiel mantenha o foco e pureza durante a prática. Antes de todas as orações, os muçulmanos precisam performar o Wudu, um ritual de limpeza e purificação corporal e devem rezar em lugares limpos e calmos. A utilização do tapete de orações garante que a pessoa continue limpa durante suas orações, que envolvem ficar de joelhos ou sentar no chão.

4. Masbaha: também conhecido como Tasbih ou Subha, é um objeto similar a um rosário, de uso tradicional entre muçulmanos. É usado para meditações, orações e pedidos de auxílio. Trata-se de um colar de 33 ou 99 contas divididas por um nó. Se utiliza habitualmente para praticar o Dhikr, uma forma de adoração na qual frases



ou orações são repetidamente recitadas com o propósito de adorar a Deus. O número de suas contas tem relação com o recital dos 99 nomes de Deus e, caso se tenha um de 33 contas, faz-se três ciclos de reza.

5. Mesquita: a Mesquita é o ponto de encontro muçulmano para oração. Em árabe é chamada de Masjid e significa “lugar de prostração”. Embora as cinco orações diárias possam ser feitas em — quase — qualquer lugar, os homens adultos se reúnem na mesquita para a oração do meio-dia às sextas-feiras. Além de servir como um lugar para oração, reflexão e realização de celebrações religiosas, a Mesquita também é utilizada como centro da comunidade muçulmana, algumas até contendo áreas educacionais. Nas mesquitas não há imagens de pessoas ou animais, homens e mulheres oram em espaços separados e os fiéis entram descalços e com as roupas limpas.

JUDAÍSMO: O Judaísmo é uma religião monoteísta e uma das religiões mais antigas. Os judeus acreditam que o Messias, descendente direto do Rei Davi, chegará um dia para governar o povo judeu, reconstruindo o Templo de Jerusalém e iniciando um

período de grande paz e prosperidade para todos os judeus. A Tanakh é a Bíblia Hebraica e é composta por três seções principais:

1. Torá: também chamada de Cinco Livros de Moisés, contém os cinco primeiros livros da Bíblia cristã. Na Torá estão presentes os principais mandamentos da religião judaica, e os judeus acreditam que ela foi escrita pelo próprio Moisés.

2. Nevi'im: chamado também de Profetas, é dividido em duas partes (Antigos Profetas e Últimos Profetas). O Nevi'im discorre sobre a vida de diversos profetas.

3. Ketuvim: em hebraico significa “escritos”, por isso ele também recebe esse nome em português. Ele é composto por textos sobre a vida de profetas, cânticos, salmos, provérbios, entre outros.

ITENS:

1. Menorá: um candelabro de sete braços ou pontas. Na tradição judaica, o primeiro Menorá foi construído na época de Moisés e era composto de ouro. O número sete representa os sete dias da criação. Durante o Hannukah, conhecido também como Festa das Luzes, os judeus utilizam um candelabro de nove braços.

2. Tanakh: A Tanakh é a Bíblia Hebraica e é composta por três seções principais: *Torá*, onde estão presentes os principais mandamentos da religião judaica; *Nevi'im*, que discorre sobre a vida de diversos profetas; e o *Ketuvim*, composto por textos sobre a vida de profetas, cânticos, salmos, provérbios, entre outros.

3. Quipá: É o chapéu, boina, touca ou outra peça de vestuário utilizada pelos judeus tanto como símbolo da religião como símbolo de temor a Deus. Na sua maioria, os judeus utilizam a Quipá apenas em ocasiões solenes e de devoção, enquanto alguns utilizam o dia inteiro, ilustrando a necessidade de se temer a Deus em todos os momentos da vida. Nos ramos ortodoxos, os homens usam chapéus como o solidéu e as mulheres geralmente usam véus.

4. Talit: É um acessório religioso judaico em forma de um xale feito de seda, lã ou linho, tendo em suas extremidades as franjas. Ele é usado como uma cobertura na



hora das preces judaicas, principalmente no momento da oração de Shacharit (primeiras orações feitas pela manhã). É utilizado pelos homens no momento da oração na sinagoga e no momento da oração do Shacharit. O Talit isola o que esta orando do mundo a sua volta e facilita-o em sua concentração durante a oração.

5. Shofar: É considerado um dos instrumentos de sopro mais antigos, mas, para os judeus, não é apenas um instrumento “musical”, mas sim um instrumento tradicionalmente sagrado. Na tradição judaica, lembra o carneiro sacrificado por Abraão no lugar de Isaac através da história da Akedá. Nos tempos antigos, o Shofar era usado em ocasiões solenes.

UMBANDA: A Umbanda é uma religião afro-brasileira marcada pela fusão de elementos de diferentes tradições espirituais e culturais, principalmente africanas e indígenas. Dos cultos de origem africana, agregou as divindades chamadas Orixás e sua relação com as energias da natureza; de tradições indígenas, herdou o amor à natureza e o uso cerimonial de ervas de poder. A Umbanda representa a manifestação dos espíritos para a caridade e se caracteriza pela crença na reencarnação, na comunicação com espíritos e no trabalho mediúnico.

ITENS:

1. Atabaques: Instrumentos de percussão no formato de barril. Eles servem para manter o ambiente sob uma vibração homogênea e contribuem para os médiuns permanecerem em sintonia. São instrumentos Sagrado, Consagrado e Firmado por Orixás e Guias e têm uma força poderosa. Há um preparo para a consagração e só depois desses rituais específicos é que os Atabaques terão as funções sagradas autorizadas.

2. Guias: É um colar ritual de miçangas, contas de cristal, de louça, de frutos pequenos e outros, construídos de acordo com a Entidade, que designa também a cor de sua preferência. É um elo de ligação entre o médium e a entidade espiritual, de uso pessoal, individual e intransferível. Sua função principal é absorver as energias negativas acumuladas nos campos eletromagnéticos de quem as usa, impedindo que essas energias afetem o médium, protegendo-o.

3. Velas: Não são apenas objetos decorativos, as velas são ferramentas poderosas que auxiliam na conexão com os Orixás, entidades espirituais que representam forças da natureza e guiam os seguidores da Umbanda. As velas são usadas em diversos contextos, desde rituais de oferendas até momentos de oração e meditação. Cada cor de vela possui um significado específico e está associada a um determinado Orixá.

4. Pemba: É um giz de calcário e está presente em vários rituais e trabalhos mágicos. A pemba é a ligação do mundo espiritual ao mundo material, onde as entidades de luz a utilizam para realizar seus trabalhos, firmar suas energias no terreiro ou onde houver necessidade. Há muitos tipos de pembas em seus formatos e cores, cada uma com sua utilidade específica.



5. Coité: Consiste em uma cuia de coco esvaziada e seca, muitas vezes decorada com símbolos e ornamentos religiosos. Na prática umbandista, o Coité é utilizado como um recipiente sagrado capaz de armazenar energias positivas e potencializar rituais espirituais. Também é comumente utilizada como instrumento de trabalho das Entidades durante as giras, utilizada para servir água, bebidas, ervas e outros líquidos.

BUDISMO: É uma doutrina filosófica e espiritual, surgida na Índia, e tem como preceito a busca pelo fim do sofrimento humano para, assim, alcançar a iluminação. Seus princípios baseiam-se nos ensinamentos de Sigghartha Gautama, conhecido como Buda, que significa “desperto” ou “iluminado”. Os budistas, portanto, não adoram um deus ou deuses, nem possuem uma rígida hierarquia religiosa, sendo muito mais uma busca individual. O Budismo se caracteriza por uma série de ensinamentos que guiam o ser humano a desapegar de todos os defeitos próprios da humanidade como a raiva, ciúme e inveja para desenvolver qualidades como amor, generosidade e sabedoria.

ITENS:

1. Estátuas do Buda: As estátuas representam o potencial para o despertar, aspirações e ideias dos budistas, além de também transmitirem a profunda paz interior e contentamento que encontram no budismo. Geralmente o Buda é a peça central de um altar budista.

2. Roda do Dharma: É um dos símbolos mais antigos e importantes do Budismo. É feita com 8 raios ou hastes e 3 redemoinhos no centro. Os 8 raios simbolizam o Nobre Caminho Óctuplo (que é um ensinamento central do Budismo), e os 3 redemoinhos representam as 3 Joias (Buda, Dharma e Sangha). O movimento cíclico de uma roda também é usado para simbolizar a natureza cíclica da existência.

3. Tigelas de Mendicância: Juntamente com as vestes budistas, são as poucas posses dos monges budistas. A tigela é um objeto prático que é usado para coletar esmolas de alimentos. Monges budistas raspam o cabelo e usam vestes simples e semelhantes como um símbolo e lembrete de renúncia aos desejos sedentos e apegos mundanos.

4. Nó Infinito: É um dos 8 símbolos auspiciosos de uma das vertentes do Budismo, a Vajrayana, e possui vários significados. Ele ensina sobre a interdependência, ilustrando que tudo está interconectado e em simbiose. Simboliza o Samsara (ciclo de nascimento, morte e renascimento), o karma, o entrelaçamento entre sabedoria e compaixão.

5. Vajra: Arma simbólica feita de latão ou bronze. É usada como objeto ritualístico e é-lhe atribuído 3 significados: resistente, luminoso e capaz de cortar. Como o diamante, o Vajra esmaga todas as influências tortuosas, mas é indestrutível, como



o raio, a sua luz rompe a escuridão; como sunyata (a natureza da realidade), ele elimina as aflições das pessoas e as visões equivocadas. É usado no Budismo chinês e tibetano e, enquanto sinos são associados ao feminino, o Vajra é associado ao masculino.

Fundo de cena: No escotismo, respeitamos a diversidade e valorizamos o aprendizado sobre diferentes culturas e crenças. Nesta atividade, os jovens irão aprender o básico sobre quatro religiões diferentes e seus principais itens, figuras e lugares religiosos de uma forma descontraída. O objetivo é promover o respeito, a empatia e espalhar o conhecimento para que a convivência entre pessoas de diferentes crenças possa ser harmoniosa.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Lista impressa com perguntas - 1/Tropa
- Folha dividida com as quatro religiões - 1/Patrulha
- Itens religiosos recortados - 1/Patrulha
- Folha gabarito - 1/Tropa

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade:

Ao fim da atividade, é esperado que os jovens tenham entendido que, apesar das diferenças, todas as religiões abordadas compartilham valores como o respeito, a compaixão e a busca por um mundo melhor. Além disso, é bom que os jovens tenham percebido como estereótipos podem distorcer nossa visão sobre crenças diferentes da nossa e que agora saibam que o diálogo e o conhecimento são as melhores formas para combater preconceitos.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção)

Risco: sem risco

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 10/07/2026



FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Encontro Marcado com Si Mesmo**Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:**

Diversidade Religiosa e Espiritual

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**Evento:** 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026**Período:** 01 de agosto a 30 de outubro de 2026**Ramo:** Escoteiro**Eixos da Progressão Pessoal:**

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

Objetivos educativos da atividade: Promover um momento de introspecção e reflexão individual sobre a própria fé, crenças e valores, aprofundando o autoconhecimento e a conexão consigo mesmo.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 4**Tempo de duração da atividade:** 60 minutos**Limite de jovens na atividade:** 40**Descrição do local onde será realizada o jogo:** ambiente aberto ou fechado**Descrição detalhada da atividade:**

Por ter o propósito de ser uma atividade mais calma, é conveniente convidar os jovens a se sentarem de maneira confortável e relaxarem. A atividade tem início com o aplicador explicando a importância de estar em contato com a sua espiritualidade, a qual não necessariamente é ligada à uma religião. É significativo que o mediador da atividade esclareça a relevância de se ter um momento de reflexão individual para o autoconhecimento e desenvolvimento espiritual. Com os jovens relaxados, inicia-se uma reflexão guiada com uma série de questionamentos que buscam estimular o autoconhecimento, como por exemplo:

- Quais são suas crenças e valores mais importantes?
- Como sua fé ou espiritualidade te ajuda a lidar com os desafios da vida?
- O que te inspira e te motiva a seguir em frente?
- Como você se relaciona com o sagrado?
- O que você gostaria de mudar ou aprimorar em sua vida espiritual?
- Como você expressa sua fé ou espiritualidade no dia a dia?



- Quais figuras ou exemplos te inspiram em sua fé ou caminho espiritual?
- Como sua fé ou espiritualidade te ajuda a lidar com o sofrimento e a dor?
- Há alguma dúvida ou questão que você tem sobre sua fé ou espiritualidade?
- De que forma sua fé ou espiritualidade influencia suas decisões e escolhas?
- Quais valores são inegociáveis para você?
- Que tipo de pessoa você se esforça para ser?
- Quais são seus sonhos e aspirações para o futuro?
- O que te faz sentir grato na vida?
- Como você lida com conflitos entre seus valores e as expectativas dos outros?
- Quais são seus pontos fortes e suas áreas de desenvolvimento?
- O que te faz sentir vivo e feliz?
- Quais são seus medos e inseguranças?
- O que você aprendeu sobre si mesmo ao longo da vida?
- Que tipo de legado você quer deixar para o mundo?
- Como as leis escoteiras se entrelaçam com sua espiritualidade?

Após o momento de reflexão, os jovens são instruídos a anotarem (em silêncio, pois o objetivo é ser uma atividade autoconhecimento), seus pensamentos sobre as questões no caderno/folha. É importante incentivar a sinceridade e a honestidade consigo mesmo durante este processo.

Para finalizar a atividade, o chefe deve criar um espaço seguro e acolhedor para aqueles que desejarem compartilhar suas reflexões (sem pressão ou obrigatoriedade).

Fundo de cena:

Na sociedade moderna, a correria do dia a dia — com compromissos escolares, familiares e sociais — muitas vezes dificulta que os escoteiros encontrem momentos para se desconectar do mundo exterior e se voltar para o próprio interior. Essa falta de pausa pode levar os jovens a se sentirem sobrecarregados, ansiosos e desconectados de si mesmos.

A ausência de momentos de quietude e introspecção interfere no desenvolvimento do autoconhecimento, dificultando que eles reconheçam seus próprios valores e crenças, e que consigam traçar metas e objetivos para o futuro. Criar esses espaços de pausa e reflexão é essencial para formar jovens mais



conscientes, equilibrados e preparados para os desafios da vida.

Portanto, essa atividade tem o propósito de induzir um momento de introspecção, para que os jovens consigam se sentir mais próximos de si mesmos e de sua espiritualidade.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Caderno ou folha - 1/jovem
- Caneta ou lápis - 1/jovem

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Através dos questionamentos, os jovens podem refletir sobre como a fé ou a espiritualidade os auxiliam a lidar com os desafios da vida, o que os inspira e motiva a seguir em frente, como se relacionam com o sagrado e o que gostariam de transformar ou aprimorar em sua vida espiritual. O momento de reflexão individual, seguido da oportunidade de compartilhar as reflexões em um ambiente de confiança e respeito, permite que os jovens se expressem de forma autêntica e se sintam à vontade para compartilhar suas experiências e aprendizados. É fundamental que os chefes escoteiros continuem a promover atividades como esta, que estimulem a reflexão, o autoconhecimento e a conexão com a espiritualidade, oferecendo aos jovens a oportunidade de se desenvolverem em todas as dimensões do seu ser.

Em uma roda de conversa o chefe pode pedir para os jovens avaliarem a atividade.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção)

Risco: sem risco

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 10/07/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Abrigo Natural

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Inclusão das pessoas em situação de vulnerabilidade e pertencentes a grupos minoritários



INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Escoteiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Habilidades para a vida:** Preparação dos jovens para os desafios da vida adulta. Desenvolvimento de habilidades essenciais para o mundo atual, incluindo criatividade e inovação, aprendizagem contínua e desenvolvimento vocacional, autonomia e liderança e inteligência emocional.

Objetivos educativos da atividade: Promover uma reflexão sobre a diferença socioeconômica que existe entre as pessoas, abordando isso através da dificuldade ao acesso a recursos básicos como abrigo e moradia digna.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4

Tempo de duração da atividade: 40 minutos

Limite de jovens na atividade: 30

Descrição do local onde será realizada o jogo: ambiente aberto, se possível arborizado

Descrição detalhada da atividade:

Observação: essa atividade pode ser trabalhada em conjunto com a atividade “Um oásis no deserto” do Grupo de Trabalho de Diversidade e Inclusão (GTDI) para abordar o tema de diferenças socioeconômicas.

Separe os jovens em equipes/patrulhas;

Com as equipes separadas e os materiais dados pela chefia, a atividade dos jovens é montar um abrigo natural, porém, os materiais não serão distribuídos de maneira justa, essa diferença pode ser diferença na quantidade, qualidade ou até tipos de materiais.

A chefia pode incentivar os jovens com um prêmio para que eles façam o melhor abrigo possível e quando eles finalizarem, a chefia deve avaliar e premiar o abrigo que foi melhor montado.

Fundo de cena: Um grupo de viajantes depois de um longo dia de aventuras retorna para sua vila, mas antes de terem a possibilidade de retornar a suas casas, anoiteceu e eles precisam arrumar formas de se abrigar.

Materiais necessários para aplicação da atividade:



- Sisal ou semelhante - 10m/Patrolha
- Lona - 1/patrolha
- Bambu - 4/patrolha

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Ao final do jogo a chefia deve reunir as equipes e conduzir uma reflexão, questionando aos jovens se o jogo foi justo para ambas as equipes ou se eles se sentiram em desvantagem ou vantagem com relação aos materiais que lhes foram dados. Ao fim da discussão a chefia pode fazer o paralelo dessa atividade com o acesso à moradia.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção) **Risco:** médio

Medida preventiva: Orientar o jovem a tomar cuidado ao manusear os materiais para evitar cortes e ferimentos.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 10/07/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Como respeitar o bem alheio

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Inclusão das pessoas em situação de vulnerabilidade e pertencentes a grupos minoritários

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Escoteiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres,



desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Habilidades para a vida:** Preparação dos jovens para os desafios da vida adulta. Desenvolvimento de habilidades essenciais para o mundo atual, incluindo criatividade e inovação, aprendizagem contínua e desenvolvimento vocacional, autonomia e liderança e inteligência emocional.

Objetivos educativos da atividade: Promover uma reflexão sobre as desigualdades socioeconômicas, abordando especialmente as dificuldades de acesso a recursos básicos, como água potável e saneamento.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4

Tempo de duração da atividade: 30 a 40 minutos

Limite de jovens na atividade: 30

Descrição do local onde será realizada o jogo: ambiente aberto

Descrição detalhada da atividade: A atividade começa com os jovens divididos em, pelo menos, duas equipes (pode ser por patrulha ou não — fica a critério da chefia). Cada equipe vai receber um balde vazio e um copo. **Importante:** em pelo menos uma das equipes, o copo estará furado.

Um balde cheio de água será colocado em uma ponta do espaço onde a atividade vai acontecer. Os baldes vazios das equipes ficam na outra ponta, com os jovens ao lado deles.

Ao sinal da chefia, o primeiro de cada equipe corre até o balde com água, enche o copo, volta correndo e despeja a água no balde da sua equipe. Depois, passa o copo para o próximo da fila. O jogo segue assim até acabar o tempo ou até o balde cheio esvaziar.

No final, a chefia confere quanto de água cada equipe conseguiu juntar. Como um dos copos está furado, é bem provável que uma equipe tenha conseguido menos água do que a outra.

Fundo de cena: Em uma vila remota, castigada pela seca causada pelas escassas chuvas e pelas altas temperaturas, um grave problema preocupa todos os moradores: a falta de água. Rumores falam sobre a existência de um oásis do outro lado do deserto. Para encontrá-lo e trazer de volta a esperança, foram convocados os mais destemidos aventureiros da região.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Copos descartáveis - ao menos 1 por patrulha
- Baldes - 1 por patrulha + 2

Dicas ou recomendações adicionais:



Como avaliar essa atividade: Ao final do jogo a chefia deve reunir as equipes e conduzir uma reflexão, questionando aos jovens se o jogo foi justo para ambas as equipes ou se eles se sentiram em desvantagem ou vantagem durante o jogo, e o que os jovens poderiam ter feito para diminuir essa desvantagem, como revezar o copo sem furos entre as patrulhas ou outras formas de tornar o jogo justo. Ao fim da discussão a chefia pode fazer o paralelo dessa atividade com o acesso a necessidades básicas como água ou saneamento básico.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção) **Risco:** baixo

Medida preventiva: Orientar o jovem a correr com atenção para evitar quedas

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 10/07/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Derrotar o Vilão: Desigualdade Social

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Inclusão das pessoas em situação de vulnerabilidade e pertencentes a grupos minoritários

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Escoteiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Habilidades para a vida:** Preparação dos jovens para os desafios da vida adulta. Desenvolvimento de habilidades essenciais para o mundo atual, incluindo criatividade e inovação, aprendizagem contínua e desenvolvimento vocacional, autonomia e liderança e inteligência emocional.

Objetivos educativos da atividade: Promover uma reflexão a respeito das muitas dificuldades que pessoas em vulnerabilidade social tem em seu cotidiano e como o



movimento escoteiro pode promover locais inclusivos e respeitosos para estes jovens

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2

Tempo de duração da atividade: 30 a 40 minutos

Limite de jovens na atividade: não há limite

Descrição do local onde será realizada o jogo: ambiente interno

Descrição detalhada da atividade:

O vilão da Desigualdade Social deve provocar os jovens com falas como:

“Vocês concordam comigo que essas 60 mil famílias sem moradia em Curitiba, a capital do estado, estão nessa situação por escolha própria? Porque lugar pra morar tem, sim!” ou

“E essas pessoas que buscam ossos na caçamba de lixo? Com certeza não querem gastar com comida e preferem usar o dinheiro pra ir pra praia se divertir!”

Ao ser confrontado, o vilão retruca:

“Ah, então vocês querem me calar? Vocês também se fazem de coitadinhos, né? Por isso estão defendendo esses mãos-de-vaca!”

Após essa última provocação e escutar a resposta dos jovens, o vilão “desaparece” — recomenda-se que o personagem utilize uma máscara facial que deve ser retirada nesse momento. A partir daí, a chefia conduz a reflexão com o grupo.

O foco da conversa deve ser o reconhecimento, por parte de cada jovem, da sua própria posição social e dos privilégios que possui por não viver em situação de vulnerabilidade econômica. A chefia deve mostrar que a figura do “vilão da desigualdade social” não existe fisicamente, mas está presente na mentalidade da sociedade — e, muitas vezes, nas atitudes e pensamentos de cada um.

Fundo de cena: A figura do vilão “Desigualdade Social” se apresenta em cena, debochando de cada notícia e desdenhando das situações relatadas. Ao final da apresentação, em tom sarcástico, se dirige ao público e lança a provocação: “Tô certo, né, galera? Esse povo aí vive se fazendo de coitadinho...”

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Computador e projetor multimídia para apresentação do material (notícias sobre famílias em vulnerabilidade social).
- Fantasia do vilão desigualdade social (caracterização livre).

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Verifique se cada jovem da Tropa Escoteira conseguiu reconhecer seus próprios privilégios sociais e refletir sobre como pode agir a partir desse primeiro contato com a consciência de classe proporcionado pela atividade.



ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção)

Risco: sem risco

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 10/07/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Quiz da Neurodiversidade

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Inclusão das pessoas com deficiência e acessibilidade

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Escoteiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Instigar o jovem a conhecer mais sobre neurodivergências a partir de perguntas sobre neurodiversidade e sobre algumas das condições mais conhecidas, como TEA e TDAH

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4



Tempo de duração da atividade: 30 a 40 minutos

Limite de jovens na atividade: 40

Descrição do local onde será realizada o jogo: ambiente fechado ou aberto

Descrição detalhada da atividade: A atividade deve ser aplicada por patrulha. Os jovens devem se organizar sentados em pequenas rodas entre patrulhas, com espaço suficiente entre cada patrulha para que todos consigam ouvir as questões ditas pelo chefe, mas também para discutirem as respostas sem atrapalhar uns aos outros.

Quando pronto, o chefe deve ler a primeira pergunta em voz alta e dar um tempo (de 30 segundos a 1 minuto) para os jovens discutirem entre si sobre a resposta certa. Ao decidirem, um dos elementos deve escrever a resposta na lousa/folha e aguardar. Quando todas as patrulhas tiverem uma resposta, o chefe pede para revelarem e confirma os acertos e erros.

Ganha a patrulha que acertar o maior número de questões.

Obs. Para perguntas subjetivas, aceitar a resposta mais próxima daquela esperada.

- **O que significa ser neurodivergente?**

Resposta esperada: *Ser neurodivergente significa ter um cérebro ou uma maneira de pensar que difere das normas típicas ou mais comuns.*

Pessoas neurodivergentes têm uma forma única de perceber, processar e reagir ao mundo ao seu redor, podendo afetar a forma como aprendem, se comunicam, interagem e lidam com emoções.

- **Qual das opções NÃO é um exemplo de neurodivergência?**

- Dislexia.
- Autismo.
- **Anorexia**
- TDAH.

- **Qual cordão é utilizado para identificar pessoas com autismo? (mostrar as fotos)**

- **E para identificar pessoas com deficiências invisíveis?**



- **E para identificar pessoas neurodivergentes?**



Resposta esperada: *(na ordem) Pessoas neurodivergentes, pessoas com deficiências invisíveis, pessoas com autismo.*

- **Por que algumas pessoas neurodivergentes preferem usar fones de ouvido ou óculos escuros?**

Resposta esperada: *Porque podem ter uma sensibilidade maior a estímulos sensoriais.*

- **Qual dessas frases é verdadeira?**

- Todas as pessoas aprendem e sentem o mundo da mesma forma.
- Neurodivergências são doenças que podem ser curadas.
- **Pessoas neurodivergentes podem ter talentos incríveis.**
- Se uma pessoa tem autismo, ela nunca pode falar ou se comunicar.

- **Verdadeiro ou falso: é possível desenvolver uma neurodivergência.**

Resposta esperada: *Falso.*

- **Verdadeiro ou falso: todas as pessoas neurodivergentes têm dificuldade para aprender.**

Resposta esperada: *Falso.*

- **Verdadeiro ou falso: Autismo, TDAH e dislexia são exemplos de neurodivergências.**

Resposta esperada: *Verdadeiro.*

- **O que significa TEA?**

Resposta esperada: *Transtorno do Espectro Autista.*

- **Verdadeiro ou falso: todas as pessoas autistas apresentam o mesmo comportamento.**

Resposta esperada: *Falso.*

- **Verdadeiro ou falso: diagnosticar meninas com autismo é mais difícil que meninos.**

Resposta esperada: *Verdadeiro.* (Alguns motivos para isso envolvem: a maioria dos estudos sobre autismo estarem centrados em homens, meninas não se encaixarem em grande parte dos estereótipos conhecidos e terem maior capacidade de mascarar os sintomas por conta dos papéis de gênero impostos.)

- **Verdadeiro ou falso: qualquer pessoa pode diagnosticar alguém com autismo.**

Resposta esperada: *Falso.* (O diagnóstico do TEA é feito por uma equipe multidisciplinar, que considera as características e necessidades do paciente.)

- **Verdadeiro ou falso: o TEA é dividido em três níveis, baseado na quantidade de suporte que a pessoa precisa.**

Resposta esperada: *Verdadeiro.*

- **Verdadeiro ou falso: pessoas autistas são incapazes de sentir emoções.**

Resposta esperada: *Falso.* (Pessoas com autismo podem ter dificuldades de entender e expressar emoções, mas isso não significa que são incapazes de sentir.)

- **Verdadeiro ou falso: todas as pessoas autistas não falam ou têm dificuldades para se comunicar.**

Resposta esperada: *Falso.*

- **O que significa dizer que o autismo é um “espectro”?**

- Que todas as pessoas autistas têm os mesmos desafios.
- **Que existem diferentes níveis e formas de autismo, variando entre as pessoas.**
- Que só algumas pessoas podem ser diagnosticadas com autismo.

- **Verdadeiro ou falso: todas as pessoas com autismo têm altas habilidades/são superdotadas.**

Resposta esperada: *Falso.* (O autismo e a superdotação são condições distintas que podem ocorrer separadamente ou em conjunto.)



- **O que significa TDAH?**

Resposta esperada: *Transtorno de Déficit de Atenção de Hiperatividade.*

- **Verdadeiro ou falso: pessoas com TDAH são preguiçosas e por isso não se esforçam para se concentrar por muito tempo.**

Resposta esperada: *Falso.*

- **Verdadeiro ou falso: pessoas com TDAH podem se colocar em situações de perigo mais facilmente por conta da impulsividade.**

Resposta esperada: *Verdadeiro.*

- **Verdadeiro ou falso: todas as pessoas com TDAH são extremamente agitadas.**

Resposta esperada: *Falso. (Não, o TDAH pode apresentar-se com diferentes sintomas.)*

- **Verdadeiro ou falso: todas as pessoas com TDAH têm as mesmas dificuldades.**

Resposta esperada: *Falso. (Não, o TDAH pode apresentar-se com diferentes sintomas e com isso trazer diferentes dificuldades.)*

- **Verdadeiro ou falso: o TDAH só afeta a energia da pessoa.**

Resposta esperada: *Falso.*

- **Verdadeiro ou falso: o TDAH só afeta o desempenho escolar.**

Resposta esperada: *Falso.*

- **Verdadeiro ou falso: pessoas com TDAH podem ser muito criativas e cheias de ideias.**

Resposta esperada: *Verdadeiro.*

- **Verdadeiro ou falso: o TDAH só pode ser tratado com medicação.**

Resposta esperada: *Falso. (Terapia e apoio familiar também podem ajudar.)*

Fundo de cena: Mesmo com o constante crescimento das discussões sobre a neurodiversidade, nossa sociedade continua cheia de conceitos errôneos sobre o tema, colaborando para o fortalecimento de preconceitos para com pessoas neurodivergentes. Esta atividade visa trazer informações iniciais sobre os principais conceitos e transtornos da neurodiversidade, fornecendo aos jovens um conhecimento básico para que atividades mais profundas sejam realizadas no futuro sem maiores dificuldades.



Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Lista impressa com perguntas
- Lousa e giz ou folhas e caneta (*para escrever as respostas*) - 1/patrolha

Dicas ou recomendações adicionais: Curso “Espaços Seguros — Um Olhar Para a Saúde Mental”

<https://ead.escoteiros.org.br/course/view.php?id=1961>

Como avaliar essa atividade: Falar sobre neurodivergências é um assunto delicado que deve ser tratado com delicadeza, seriedade e responsabilidade. É importante que os jovens adquiram as informações necessárias para combater estereótipos. Esta atividade funciona apenas como uma introdução ao assunto extremamente denso, trazendo informações simples, mas igualmente importantes para começar o processo de conscientização entre a tropa. É importante que o tema continue sendo trabalhado e aprofundado em outras atividades até que todos tenham em mente a importância da neurodiversidade.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção)

Risco: sem risco

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 10/07/2026



UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL REGIÃO DO PARANÁ



Ramo Sênior



Escoteiros do Brasil
Paraná

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: **Pense no próximo****Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:** Inclusão das pessoas com deficiência e acessibilidade.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026**Período:** 01 de agosto a 30 de outubro de 2026**Ramo:** Sênior**Eixos da Progressão Pessoal:**

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

- **Habilidades para a Vida:** Preparação dos jovens para os desafios da vida adulta. Desenvolvimento de habilidades essenciais para o mundo atual, incluindo criatividade e inovação, aprendizagem contínua e desenvolvimento vocacional, autonomia e liderança e inteligência emocional.

Objetivos educativos da atividade: Promover uma reflexão interna a respeito das muitas dificuldades que pessoas com deficiência tem em seu cotidiano e como o movimento escoteiro pode promover locais inclusivos e respeitosos para estes jovens.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 Chefes

Tempo de duração da atividade: De 60 a 120 minutos - irá variar de acordo com o número de jovens.

Limite de jovens na atividade: De uma Patrulha a uma Tropa.

Descrição do local onde será realizada o jogo/atividade: Em qualquer local que permita que os jovens participantes possam desenvolver as atividades.

Descrição detalhada da atividade:

Esta atividade convida os participantes a vivenciarem os desafios enfrentados por pessoas com deficiência ou limitações em situações cotidianas. Para isso, as bases devem ser organizadas em locais que apresentem algum grau de dificuldade de acesso, refletindo as barreiras que limitam a mobilidade e a inclusão.

Os jovens, divididos por patrulha, terão limitações simuladas que dificultaram a realização de algumas tarefas, promovendo a empatia e o trabalho em equipe. O objetivo principal é estimular a reflexão sobre a importância de apoiar e incluir todos os membros do grupo, superando os desafios juntos.

Bases da Atividade:

1. Base dos Nós:

Tarefa: Realizar três amarras para completar a atividade.

Desafio: Jovens designados com alguma limitação, seja de coordenação motora ou outra, precisarão de apoio de seus colegas para cumprir a tarefa.

2. Base da Bolinha:

Tarefa: Usar um lenço esticado para transportar uma pequena bolinha de papel do ponto A ao ponto B.

Desafio: Jovens simulando dificuldade de locomoção terão dificuldades e precisarão de colaboração para completar o trajeto.

3. Base dos Objetos:

Tarefa: Identificar e contar objetos dispostos em uma mesa.

Desafio: Jovens com deficiência visual ou outra dificuldade precisarão da ajuda dos colegas para reconhecer os objetos.

4. Base da Audição:

Tarefa: Ouvir e identificar sons reproduzidos.

Desafio: Jovens com deficiência auditiva dependerão da comunicação por gestos ou mímicas ou linguagem de sinais feitas pelos colegas para identificar os sons.

Orientações Gerais: Cada base deve ter uma duração de 10 a 15 minutos, pois os jovens precisarão de bastante tempo para a sua locomoção. Os jovens devem de forma colaborativa, encontrar soluções para que nenhum integrante fique



para trás, enfatizando a importância de um trabalho em equipe inclusivo. Após a atividade deve ser desenvolvida uma roda de conversa para discutir sobre as dificuldades que foram enfrentadas e como o seu grupo escoteiro pode se tornar mais acessível.

OBS: Exemplos no anexo no final desta ficha.

Fundo de cena:

Já pararam pra pensar como é importante ter pessoas diferentes por perto? Se a gente só convivesse com quem pensa igual, que gosta das mesmas coisas e vive as mesmas experiências, nós não iríamos crescer e aprender tanto, concordam? É nas diferenças que aprendemos de verdade, porque cada pessoa pode mostrar um jeito novo de perceber o mundo.

No escotismo, isso é ainda mais importante. Aqui, o nosso objetivo é incluir o máximo de pessoas que pudermos. Seja alguém que vive de maneiras diferentes, age diferente ou que precisam de adaptações para participar. O mais legal é que, juntos, a gente sempre encontra um jeito de fazer isso dar certo.

Agora, estimule os jovens a falarem: vocês convivem com alguém que tem alguma deficiência física? Como é isso pra vocês? Vocês acham que uma pessoa com deficiência poderia vir para esse acampamento (ou atividade) e participar das nossas atividades sem problema? O que a gente pode fazer para garantir isso?

Olha, uma coisa importante que podemos fazer é adaptar as nossas coisas – o espaço, as ferramentas e até a forma como organizamos as atividades – para que todo mundo possa participar de verdade.

Quando criamos uma ferramenta ou uma adaptação para incluir pessoas diferentes, podemos chamar isso de 'tecnologia assistiva'. Então o que vocês acham que vamos criar agora? Uma tecnologia assistiva, usando bambu e sisal!

CONCLUSÃO: Avaliar a atividade com os participantes questionando se o objetivo de conscientizar os jovens sobre a importância da inclusão foi alcançado e bem executado.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Objetos para identificação - 12 para a base

Lenço para cobrir os olhos - 1 por pessoa na base

Sisal - Sisal o suficiente para três amarras.

Bambu - 6 para a base

Tampões de ouvido - 1 por pessoa na base

Bolinha de papel - 1 para a base

Sons para a identificação - 12 sons diferentes para a base para a base



Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Ao concluir a atividade, ouvir e perceber as reações dos jovens, antes de fazer qualquer pergunta sobre como foi a experiência. Fazê-los perceber as dificuldades dos outros.

Avaliar se toda a patrulha estava envolvida na elaboração da ideia; a criatividade na proposta; a empatia e se pensaram de fato em inclusão.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Em trilha: Risco médio. Realizar vistoria para identificar os riscos específicos do local, pessoas estranhas à atividade.

Em sede: Risco médio.

Medida preventiva: Cuidados para atividade ao ar livre, como o uso de repelentes e protetor solar.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens Líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 29/06/2026

ANEXO:**ITENS DE ESPECIALIDADE**

(Possibilidades conforme condução da atividade)

Pioneiria

Item 2 – Fazer as amarras quadrada e diagonal, conhecendo sua aplicação.

Inclusão

Item 7 – Listar três pontos em que o Escotismo pode contribuir na vida das pessoas com deficiência;

Item 8 – Listar três pontos em que a convivência com a pessoa com deficiência pode contribuir na vida da criança ou do jovem.

APOIO PARA O DESENVOLVIMENTO:

Localizar algumas notícias e pesquisas atuais, evidenciando as dificuldades



que essas populações sofrem, como por exemplo:

<https://agenciapara.com.br/noticia/61141/estudantes-de-enfermagem-mostram-desafios-enfrentados-por-pessoas-com-deficiencia>

Estudantes de Enfermagem mostram desafios enfrentados por Pessoas com Deficiência

<https://gife.org.br/os-desafios-das-empresas-para-inclusao-de-pessoas-com-deficiencia/>

Os desafios das empresas para inclusão de pessoas com deficiência

Biscar dados atualizados do último censo) IBGE)

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Passaporte para o desconhecido

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Diversidade étnico-racial e intergeracional.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Sênior

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na



perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Possibilitar uma maior empatia dos jovens com os imigrantes que vieram ao Brasil em busca da sobrevivência ou de uma vida melhor.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: No mínimo 2 chefes.

Tempo de duração da atividade: De 60 a 90 minutos (pode ser adaptado de acordo com o número de jovens).

Limite de jovens na atividade: De uma Patrulha a uma Tropa

Descrição do local onde será realizada o jogo:

Em qualquer local que permita que os jovens participantes possam percorrer um caminho, sem interferências e/ou interrupções de outras pessoas e situações adversas.

Descrição detalhada da atividade:

A atividade consiste em uma caminhada ou uma trilha, preferencialmente em um período mais calmo do dia, para que se possa exercitar a empatia dos jovens sobre um tema que muitos não vão sentir na pele. Entretanto, é uma sugestão e a atividade pode ser adaptada para a necessidade da tropa.

Durante a caminhada, é necessário fazer com que os jovens imaginem pontos principais de suas culturas, os quais serão representados por elementos encontrados durante o trajeto, esses deverão ser colocados dentro do saquinho plástico. Por exemplo: no início da trilha peça para que eles coloquem algo relacionado a família no saquinho, depois de um tempo algo relacionado a uma tradição familiar, e assim por diante, possibilitando que tradições, crenças e aspectos culturais da região estejam inclusos.

Sugestões de pautas que podem ser adicionadas durante a caminhada:

Família, crenças, religiões, tradições, amizades, costumes, festividades, comidas, etc.

Quanto maior for o tempo de caminhada, maior a quantidade de elementos no saquinho.

A segunda parte da trilha consiste em fazer com que os jovens imaginem que estejam passando por uma situação que os force a saírem de suas casas, seja por tragédias naturais (enchentes, terremotos, etc) ou tragédias humanas (guerras, ditaduras, etc). Após isso, da mesma forma que os elementos culturais foram



colocados dentro do saquinho, eles vão ser retirados. Por exemplo: sua família decidiu ficar no país, retire aquele elemento que a representava, depois de um tempo peça para que retirem a representação da tradição familiar, e assim por diante. No final da trilha, somente o elemento que representava o próprio jovem deverá permanecer no recipiente.

Após a trilha, realizar um momento de reflexão com a pergunta “Deixando toda a sua bagagem cultural para trás, você ainda é você?”

Essa reflexão é muito importante para que os jovens consigam ter ao menos uma noção daquilo que muitos refugiados passaram quando foram em busca de uma vida melhor.

A atividade pode acabar aqui, se o tempo for curto, ou pode ser prolongada com um debate sobre o que os jovens acham que os imigrantes passaram antes de virem para o Brasil, com qual mentalidade eles chegaram e quais os desafios eles sofreram aqui. Também pode ser questionado como a cultura do Brasil foi modificada pelas imigrações, e se algum jovem tem um exemplo familiar que veio ao nosso país em busca de uma chance. Lembrar que no Brasil somos todos imigrantes.

CONCLUSÃO: A atividade une um momento de interação em aprendizado, proporcionando a oportunidade de conhecer outros lugares e culinárias. Há também a possibilidade de estender a atividade com um debate, permitindo a troca de ideias e a construção coletiva do conhecimento sobre diferentes culturas, com experiências próprias dos pioneiros e suas famílias.

Fundo de cena:

Na sociedade em que vivemos, milhares de pessoas enfrentam o desafio de abandonarem suas casas em busca de segurança, melhor qualidade de vida e melhores oportunidades. Imigrantes e refugiados são muitas vezes forçados a deixarem para trás suas histórias, origens e culturas, enfrentando um caminho repleto de incertezas, mas também de esperança.

Esta atividade convida os jovens a refletirem sobre a jornada dessas pessoas e pensarem em como podemos contribuir para acolhê-las em nossa cultura, os inspirando a serem agentes de mudança e a promoverem um mundo mais inclusivo.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Um saquinho plástico ou recipiente por jovem, tiras de papel em branco, todos podem ter canetas ou os papeis já podem conter as informações/sugestões de acordo com os temas que os chefes decidirem falar.

Dicas ou recomendações adicionais: Podem ser utilizadas figuras impressas que representem as situações de acordo com o tema tratado.



Como avaliar essa atividade: Elaborar perguntas iniciais relacionadas ao tema, para serem feitas aos jovens, para saber como percebem estas situações e comparar as respostas ao final da atividade.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Trilha: Risco médio. Realizar vistoria para identificar os riscos específicos do local, pessoas estranhas à atividade.

Em sede: Risco baixo.

Medida preventiva: Cuidados para atividade ao ar livre, como o uso de repelentes e protetor solar.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens Líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 27/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Mural da Empatia

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Diversidades sexuais e identidades de gênero.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Sênior e Pioneiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento.



Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade:

Instigar o jovem a se questionar sobre como ele se porta em determinadas situações de agressão, relacionadas à diversidade de gênero e sexualidade, o estimulando também a mudar este comportamento. Reafirmar que o respeito à diversidade sexual e às identidades de gênero é uma prática que deve permear todas as ações e decisões dentro do Movimento Escoteiro.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 Chefes

Tempo de duração da atividade: De 60 a 90 minutos (pode ser adaptado de acordo com o número de jovens).

Limite de jovens na atividade: De uma Patrulha a uma Tropa.

Descrição do local onde será realizada o jogo: Preferencialmente em um local que se possa ter apoio para escrever e paredes para colarem as cartolinas.

Descrição detalhada da atividade:

A atividade começa com a separação dos jovens em patrulhas e a apresentação do tema dessa tarefa. Logo em seguida, cada patrulha deve escolher um dos cartões-situação (estudos de caso) para abrir o debate dentro de suas respectivas patrulhas.

(Uma sugestão é dividir em patrulhões mistos para incentivar o debate de ideias entre diferentes jovens da tropa).

Fundo de cena:

Diversas pessoas passam por vários tipos de agressões diariamente. Esta atividade tem como foco as agressões relacionadas à diversidade de gênero e sexualidade, e convida os jovens a refletirem sobre como eles se portam ao se depararem com possíveis situações de agressão, apresentando soluções e instigando os jovens ao debate sobre as principais violências sofridas pelos membros dessa comunidade.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

1 cartolina grande ou parede para colar as folhas com o resultado dos debates;
Cartões de situações, que serão distribuídos, um por patrulha;
Folhas A4 em branco, uma por patrulha;
Canetas, canetões, etc...

Dicas ou recomendações adicionais:

Exemplos de cartões-situação:



Cartão 1:

Clara, uma estudante de 14 anos, começou a notar que as expectativas em relação a ela eram muito diferentes das de seus colegas meninos. Enquanto seus professores elogiavam sua dedicação e responsabilidade, esperavam que ela fosse sempre impecável, educada e comportada. Ao mesmo tempo, nas redes sociais, ela sentia uma pressão constante para se enquadrar em padrões de beleza e perfeição inatingíveis.

Essa dualidade começou a pesar. Clara tinha dificuldade em compartilhar suas inseguranças, pois temia ser vista como "fraca" ou "dramatizando". Aos poucos, passou a evitar atividades que antes adorava, como dançar e sair com amigos.

Cartão 2:

Camila é uma adolescente trans que entra para o time de vôlei da escola nova. No início, todas as colegas a tratam bem, mas com o passar do tempo, algumas pessoas do time começam a evitar interações com a colega. Comentários maldosos começam a surgir, como "Ela não deveria estar no nosso time" ou "Ela está tirando vantagem ao competir com outras meninas".

Cartão 3:

Mari é assexual. Em uma festa do pijama com suas amigas, durante uma conversa sobre relacionamentos e atrações físicas, ela é questionada sobre porque nunca fala sobre seus crushes ou suas atrações. Mari explica que é assexual, mas algumas amigas reagem com comentários como "Ah, isso é porque você ainda não encontrou a pessoa certa" e "Você tem certeza? Talvez você só esteja confusa."

Mesmo sem intenção de ofender, as colegas continuam questionando e fazendo piadas, deixando Mari desconfortável.

Cartão 4:

Raissa é uma adolescente lésbica, cis, muito carismática que mantém boa relação com todas as pessoas de seu ambiente escolar, social e outros.

Ela mantém uma relação de amizade com alguns meninos de sua escola, entretanto ela não sabe que rola uma fofoca entre um grupinho de meninos dizendo: "Ela não é lésbica coisa nenhuma! Só fala mesmo."

Um certo dia numa festinha entre colegas de escola, Raissa se esquivava de várias tentativas de um certo menino querendo ficar com ela, mas ele continua a insistir, com alguns toques sutis e depois algumas investidas mais intensas. Ela se sente muito desconfortável, porém não tem alguém de confiança para dar suporte no local.

Cartão 5:

João é um adolescente de 16 anos, popular na escola e geralmente visto como um cara "descolado". Ele não é o tipo de pessoa que procura confusão, mas também não gosta de se destacar muito quando o assunto é confrontar os amigos.



Em um churrasco na casa de um colega, os meninos começam a zoar o Lucas, um garoto mais tímido que não quis beber cerveja e está quieto no canto. Um dos amigos mais velhos do grupo, o Marcos, dá um tapa nas costas do Lucas e diz:

— "Ô, Lucas, para de frescura, cara! Bebe logo essa cerveja, ou vai ficar a noite toda igual uma mocinha?"

Os outros riem, e o Marcos continua provocando:

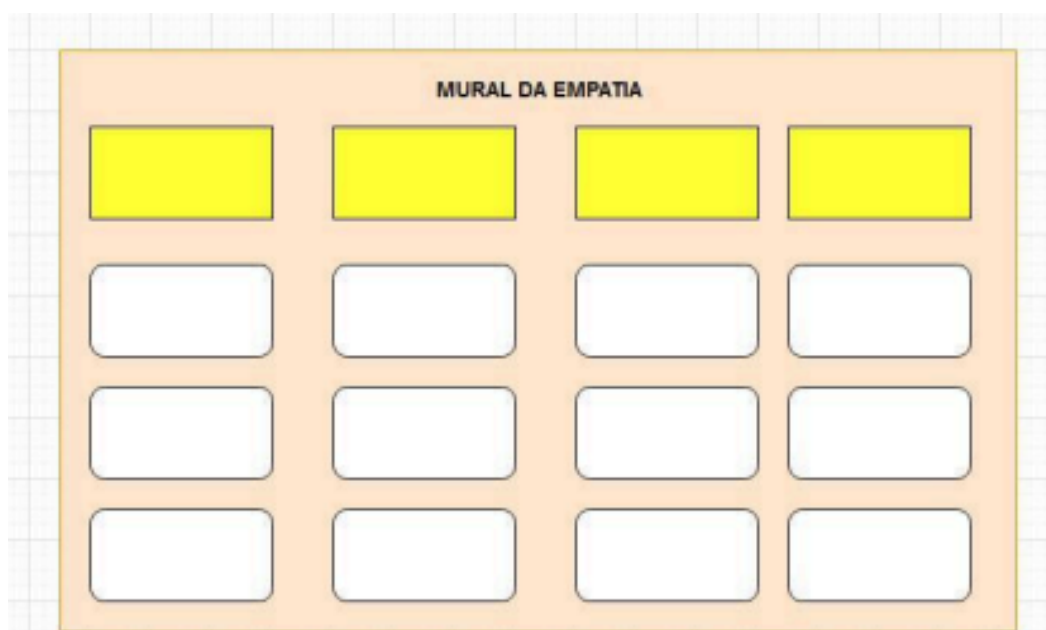
— "Cê tá com medo? Ou será que cê é *viadinho* mesmo?"

O Lucas fica visivelmente desconfortável, mas tenta rir junto, enquanto João observa a cena. Ele sabe que o Lucas não gosta de bebida e que aquelas provocações estão passando dos limites, mas fica na dúvida se deve falar algo.

É sugerido que os jovens realizem o debate dentro de suas patrulhas por um tempo determinado pelo aplicador, de preferência curto, entre 10 e 15 minutos. Logo após isso, a solução apresentada pelas patrulhas deve ser escrita em um cartão diferente, de outra cor, para que seja feito um mural com as conclusões e situações no final da atividade.

Assim que cada patrulha terminar seu debate dentro do tempo limite e escrever seus cartões-solução, as patrulhas trocam entre si seus cartões-situação, de modo que todas as patrulhas consigam debater sobre todas as situações problema apresentadas.

Ao final dos debates dentro da atividade, assim que todas as patrulhas tiverem tirado suas conclusões sobre todas as situações problema apresentadas, sugerimos a criação de um "Mural da Empatia" colando em uma cartolina grande ou material parecido os cartões-situação e os cartões solução, de modo que cada solução apresentada fique logo abaixo de sua respectiva situação. Como ilustrado no exemplo abaixo onde os cartões amarelos representam os cartões-situação e os cartões brancos representam os cartões solução.



Como avaliar essa atividade: Em uma conversa ao final da atividade, verificar o nível de conhecimento sobre que tinham sobre o tema e o que aprenderam, se conseguem identificar algum momento em que presenciaram ou passaram por esta situação.

CONCLUSÃO Ao colocar os jovens no papel de solucionadores de problemas relacionados à empatia, a atividade reforça a importância de ouvir, compreender e agir em prol do bem-estar de todos. O "Mural da Empatia" representa um compromisso coletivo com esses valores, servindo como um lembrete constante da responsabilidade de cada um na construção de um mundo mais justo e acolhedor.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Trilha: Risco médio. Realizar vistoria para identificar os riscos específicos do local, pessoas estranhas à atividade.

Em sede: Risco baixo.

Medida preventiva: Cuidados para atividade ao ar livre, como o uso de repelentes e protetor solar.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens Líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 27/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Júri Simulado - A implementação de Cotas Raciais no Ensino Superior e no Mercado de Trabalho

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Inclusão das pessoas em situações de vulnerabilidade e pertencentes a grupos minoritários; Diversidades Étnico-Raciais.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026



Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Sênior e Pioneiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade:

Promover uma reflexão interna a respeito das nossas crenças e ideologias, a partir da construção de um Júri Simulado com a temática: “A implementação de Cotas Raciais no Ensino Superior e no Mercado de Trabalho”. A fim de entender os preconceitos sobre a estruturação da sociedade brasileira através do debate saudável entre os jovens.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 Chefes

Tempo de duração da atividade: De 60 a 90 minutos

Limite de jovens na atividade: De uma Patrulha a uma Tropa

Descrição do local onde será realizada o jogo/atividade: Em qualquer local que permita que os jovens participantes possam se sentir realmente em um tribunal.

Descrição detalhada da atividade:

Os jovens devem ser divididos em quatro grupos: bancada da acusação, bancada de defesa, jurados e magistrado (divisão conforme quantidade e número de jovens);

Os jurados sempre deverão estar em números ímpares para os votos não empatarem (devendo esses no momento dos votos, deixarem suas ideologias de lado); E o magistrado deverá sentar-se no meio de ambas as bancadas (acusação e defesa), junto com os jurados;

O papel do magistrado será em controlar o tempo de fala de ambas as bancadas, declarar aberto e encerrado o júri, além de conceder direito de resposta caso for necessário;



Após as divisões de papéis, o magistrado deverá ler o caso prático que será debatido; cada banca irá receber um papel com perguntas para serem realizadas no debate se assim desejarem;

A acusação irá começar o debate com direito a uma fala de 15min;

A defesa irá falar na sequência com o direito de uma fala de 15min;

A acusação irá falar pela segunda vez por mais 15min;

A defesa irá falar novamente por mais 15min;

Depois do término dos debates, os jurados deverão votar entre si na frente do magistrado e chefia sobre qual lado está correto;

Assim, o magistrado anunciará o veredito dos jurados e encerrar a seção;

Ao fim, abordar com os jovens conceitos básicos sobre racismo estrutural e dificuldades que as populações negra/parda enfrentam no país;

CONCLUSÃO: Avaliar a atividade com os jovens, questionando o que acharam e se foi possível realizar um debate saudável, verificando se o objetivo da atividade foi atingido.

Fundo de cena:

No Movimento Escoteiro, a natureza é mais do que um cenário para as atividades: ela é um espaço de aprendizado, crescimento e descoberta. A vivência meditativa fortalece esse vínculo, reforçando o compromisso dos jovens com a preservação ambiental e despertando uma percepção mais profunda sobre seu papel na manutenção do equilíbrio ecológico. Esse momento de reflexão também aprofunda o sentimento de pertencimento e responsabilidade, alinhando-se ao propósito escoteiro de formar cidadãos conscientes e comprometidos com a construção de um mundo melhor.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Perguntas Acusação (anexo ao final) - 1 por bancada

Perguntas Defesa (anexo ao final) - 1 por bancada

Caneta ou Lápis, papel para anotações - 1 por pessoa

OPCIONAL (ambientar o local do júri da forma que desejar para imersão dos jovens)

Dicas ou recomendações adicionais:

Pode ser realizado em acampamentos usando os recursos naturais para se construir um tribunal.

Localizar algumas notícias atuais e pesquisas evidenciando as violências que essas populações sofrem, como por exemplo:

<https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2021/08/31/negros-tem-mais-do-que-o-dobro-de-chance-de-serem-assassinados-no-brasil-diz-atlas-grupo-representa-77percent-das-vitimas-de-homicidio.ghtml>

Como avaliar essa atividade: Concluir com debate e/ou apontamentos das impressões dos jovens sobre o assunto e possíveis melhorias no sistema.



ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Trilha: Risco médio. Realizar vistoria para identificar os riscos específicos do local, pessoas estranhas à atividade.

Em sede: Risco baixo.

Medida preventiva: Cuidados para atividade ao ar livre, como o uso de repelentes e protetor solar.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de Inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 29/06/2026

ANEXOS:

Ainda sobre o mapa da violência contra a população negra no Brasil, temos os seguintes dados:

<https://www.ipea.gov.br/atlasviolencia/publicacoes/280/atlas-2023-populacao-negra>

VIOLÊNCIA
CONTRA
PESSOAS
NEGRAS

36.922

CASOS DE HOMICÍDIOS DE
PESSOAS NEGRAS (2021)

77,1% DAS
VIDAS DOS
HOMICÍDIOS

A CADA 100 MIL HABITANTES

31 x 10,8

HOMICÍDIOS DE PESSOAS
NEGRAS HOMICÍDIOS DE PESSOAS
NÃO NEGRAS

A violência letal mata

4,22

pessoas negras
POR HORA no país (média).

Historicamente, o assassinato de homens e mulheres negras lidera os rankings de homicídios no Brasil. A violência cotidiana que atinge a todos os brasileiros explica apenas uma parte da situação, enquanto o racismo, como elemento estruturante e presente em todos os aspectos da sociedade brasileira, agravando no aumento da miséria e do desemprego, impactam o cenário de mortes dessa população.

445.527

pessoas negras assassinadas,
entre 2011 e 2021.

Risco de ser vítima letal
aumentou de 2,6 para

2,9

entre 2019
e 2021.

EM ALAGOAS o risco foi
36,6 maior
em 2021.

Entre 3.858 homicídios de mulheres,

2.601 ERAM MULHERES
NEGRAS (2021).

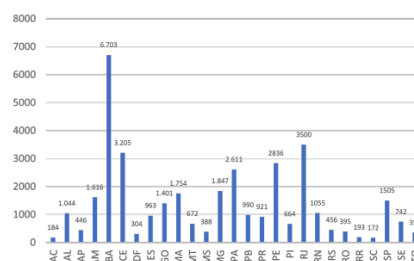
A CADA 100 MIL HABITANTES

4,3 x 2,4

HOMICÍDIOS DE MULHERES
NEGRAS HOMICÍDIOS DE MULHERES
NÃO NEGRAS

Violência contra
negros nos Estados

NÚMERO DE HOMICÍDIOS NOS ESTADOS (2021)



Núcleo de Disseminação de Pesquisas DIEST/Ipea:
Camila Escudero (edição e planejamento), Raquel
Tavares e Luciane Crispin (conteúdo e revisão) e
Victor Gomes (design e diagramação).
Mais informações acesse: www.ipea.gov.br/atlasviolencia.
Brasília / Rio de Janeiro, dezembro de 2023.



Escoteiros do Brasil
Paraná



Após leitura das notícias e debates, questionar os jovens sobre:

As políticas de ações afirmativas podem ser consideradas uma solução temporária até que as desigualdades raciais sejam superadas, ou elas criam uma dependência permanente dessas medidas?

- O conceito de equidade implica em oferecer oportunidades iguais ou resultados iguais?
- Como essa diferença afeta a questão das cotas raciais?
- Em que momento as cotas raciais deixam de ser uma política de equidade e passam a ser vistas como uma forma de injustiça?
- Logo, o que podemos fazer para melhorar este cenário em nossa comunidade e país, pensando em formas de inclusão e políticas públicas?

PERGUNTAS ACUSAÇÃO (contra as cotas raciais):

- Dado o histórico de exclusão racial, não seria necessário algum tipo de compensação ativa para garantir que as minorias tenham acesso às mesmas oportunidades?
- Como vocês sugerem combater a desigualdade racial sem medidas específicas, como as cotas, que reconheçam as disparidades existentes?
- Se a meritocracia fosse aplicada em um sistema com fortes desigualdades históricas, como garantir que as minorias raciais não continuariam sendo desfavorecidas?

PERGUNTAS DEFESA (a favor das cotas raciais):

- Como vocês respondem ao argumento de que as cotas raciais favorecem um grupo com base em características raciais, promovendo divisão em vez de união?
- Em que medida as cotas raciais podem realmente corrigir o racismo estrutural ou elas apenas atacam os sintomas de um problema mais profundo?
- A criação de cotas raciais não reforça a percepção de inferioridade ou dependência das minorias raciais em relação ao sistema?

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Críticos de Arte

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Inclusão das pessoas em situações de vulnerabilidade e pertencentes a grupos minoritários; Diversidades Socioeconômica.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Sênior

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade:

Promover debates, reflexões e pensamento crítico acerca dos problemas sociais e econômicos que cercam/envolvem a vida do jovem, promovendo a autonomia na busca de soluções dos temas por um meio artístico.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 Chefes

Tempo de duração da atividade: Cerca de 60 minutos

Limite de jovens na atividade: De uma Patrulha a uma Tropa

Descrição do local onde será realizada o jogo/atividade: Em qualquer local que permita que os jovens participantes possam desenvolver as atividades.

Descrição detalhada da atividade:

1 – Composição da obra própria:

Disponibilize materiais individuais e coletivos aos jovens. Eles terão cerca de 25 minutos para realizarem as obras, para ao final entregar a chefia.

1.1 – Composição da solução:

Após a etapa inicial, os chefes irão misturar as obras e distribuí-las aos jovens, juntamente com uma folha em branco. Em seguida, eles os orientarão a analisar e

refletir sobre a arte recebida, buscando compreender a problemática ali apresentada. Os participantes terão vinte minutos para propor uma solução crítica e séria para o problema identificado, incorporando elementos do seu entorno, como o grupo escoteiro e outros trabalhos voluntários que conheçam.

1.2 – Apresentação das soluções:

Após o fim das confecções, os jovens deverão apresentar as soluções para o resto da tropa, evidenciando o raciocínio que os conduziu àquela proposta e demonstrando como traduziram suas ideias em forma de arte.

CONCLUSÃO A chefia conduzirá um debate sobre os temas abordados, questionando os jovens acerca das dificuldades encontradas na criação das artes, da complexidade em conceber uma solução e da viabilidade prática de suas ideias. A atividade poderá terminar em um plano de ação, incentivando os jovens a idealizarem soluções para os problemas identificados e debatidos, engajando-se na busca por um ambiente mais justo, tanto no movimento escoteiro quanto fora dele, estimulando uma postura reflexiva e crítica diante da sociedade.

Fundo de cena:

Iniciar a atividade explicando aos jovens as regras e conceitos. Os jovens deverão representar na folha ou quadro lhes dado alguma problemática ou situação envolvendo temas sociais e econômicos que cercam sua vida, podendo ser experiências que tiveram ou observações que realizaram. Detalhar os materiais que podem ser usados e o tempo necessário para a primeira etapa da atividade.

Materiais necessários para aplicação da atividade (sugestões):

Folhas de papel A4/A3

Lápis comum

Lápis de Cor

Borracha

Pincéis

Tinta guache

EVA (Opcional no caso colagem)

Papel Cartão colorido (Opcional no caso colagem)

Cola (Opcional no caso colagem)

Revistas (Opcional no caso colagem)

Obs.: as quantidades irão variar de acordo com o número de jovens e temas propostos.

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Levantamento e anotação das ideias e soluções apresentadas, incentivando a colocação dessas em prática.



ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Trilha: Risco médio. Realizar vistoria para identificar os riscos específicos do local, pessoas estranhas à atividade.

Em sede: Risco baixo.

Medida preventiva: Cuidados para atividade ao ar livre, como o uso de repelentes e protetor solar.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens Líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 29/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Começando do “zero”

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Diversidades Socioeconômica.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Sênior

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade: Por meio de uma atividade em Patrulha ou Tropa, promover a reflexão sobre as diferenças socioeconômicas que nos cercam.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 Chefes

Tempo de duração da atividade: Cerca de 60 minutos

Limite de jovens na atividade: De uma Patrulha a uma Tropa

Descrição do local onde será realizada o jogo/atividade: Em qualquer local que permita que os jovens participantes possam desenvolver as atividades.

Descrição detalhada da atividade:

1 – Composição da obra própria:

Os monitores sortearão duas condições de trabalho para as patrulhas: uma terá um braço não dominante imobilizado nas costas, enquanto a outra poderá usar ambos os braços livremente. Cada patrulha deverá construir um canto de lenhador com um portal, utilizando as amarras necessárias, dentro de um mesmo período de 30 minutos. A patrulha que finalizar sua construção primeiro será a vencedora. Observação: O facão não será fornecido à patrulha com um braço indisponível; eles receberão auxílio no corte dos bambus.

2 - Visão dos jovens:

Ao término do tempo estipulado, a chefia conduzirá uma discussão com os jovens sobre as dificuldades e os desafios enfrentados na construção do espaço. Serão abordadas as diferenças entre as condições de trabalho de cada patrulha, explorando as facilidades e as disparidades vivenciadas e a falta de recursos.

CONCLUSÃO A chefia incentivará os jovens a analisar como essa dinâmica se reflete na sociedade, provocando a reflexão com perguntas como: "Em seu cotidiano, vocês percebem que todos têm as mesmas oportunidades, facilidades e acesso a recursos?". O intuito é promover um debate a partir das dificuldades que os jovens identificam em sua realidade. Para finalizar, os chefes podem conduzir uma reflexão mais ampla sobre as desigualdades socioeconômicas e suas implicações em diversos âmbitos, como a vida pessoal, o movimento escoteiro e o ambiente profissional.



Fundo de cena:

Iniciar a atividade explicando aos jovens as regras e conceitos. Os jovens deverão representar na folha ou quadro lhes dado alguma problemática ou situação envolvendo temas sociais e econômicos que cercam sua vida, podendo ser experiências que tiveram ou observações que realizaram. Detalhar os materiais que podem ser usados e o tempo necessário para a primeira etapa da atividade.

Materiais necessários para aplicação da atividade (sugestões):

Bambus

Sisal

Facão

Obs: as quantidades irão variar de acordo com o número de jovens e temas propostos.

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Levantamento e anotação das ideias e soluções apresentadas, incentivando a colocação dessas em prática.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Trilha: Risco médio. Realizar vistoria para identificar os riscos específicos do local, pessoas estranhas à atividade.

Em sede: Risco médio.

Medida preventiva: Cuidados para atividade ao ar livre, como o uso de repelentes e protetor solar.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens Líderes

Revisado por: Comissão de Inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 29/06/2026



FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Como vencer o desafio do consumismo?**Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:** Inclusão das pessoas em situações de vulnerabilidade e pertencentes a grupos minoritário.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026**Período:** 01 de agosto a 30 de outubro de 2026**Ramo:** Sênior**Eixos da Progressão Pessoal:**

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade:

Promover a reflexão sobre os diversos desafios enfrentados diariamente por pessoas em situação de vulnerabilidade social, e sobre como o Movimento Escoteiro pode atuar na construção de ambientes mais inclusivos, acolhedores e respeitosos para esses jovens.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 Chefes**Tempo de duração da atividade:** De 30 a 45 minutos

Limite de jovens na atividade: De uma Patrulha a uma Tropa

Descrição do local onde será realizada o jogo/atividade: Em qualquer local que permita que os jovens participantes possam desenvolver as atividades.

Descrição detalhada da atividade:

Propor discussão na Tropa Sênior sobre os vídeos assistidos e como isso se reflete nas relações de compra e venda que os seniores da tropa realizam em seu cotidiano. Propõe-se, então, a criação de um portfólio explicativo com as informações “O que é Consumismo?” “Quais são seus impactos na sociedade e no meio ambiente?” assim como, propor ao leitor ações que contribuam para o controle do consumo no dia a dia.

CONCLUSÃO Verifique se os jovens da Tropa Sênior compreenderam a importância de reconhecer seus próprios privilégios sociais ou ausência de recursos e como podem agir a partir do despertar da consciência de classe proporcionado pela atividade.

Fundo de cena:

Apresentar a Tropa Sênior o vídeo ‘Curta-metragem – O Ser Humano capitalista, Sociedade do consumo’ disponível no Youtube e pergunta-lhes sobre seus consumos em excesso e gastos desnecessários com roupas, eletrônicos, comidas prontas e etc. Por fim, apresenta-se ‘Salve o Ralph, Curta-metragem’ disponível no Youtube.

Outro documentário sugerido, disponível no You Tube: Criança: a alma do negócio.

Materiais necessários para aplicação da atividade (sugestões):

Computador e projetor de multimídia para apresentação do material de apoio (vídeos do youtube)

Material para criação de portfólios informativos (folha sulfite A4, canetas, lápis e borracha) - por Patrulha.

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Levantamento e anotação das ideias e soluções apresentadas, incentivando a colocação dessas em prática.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Trilha: Risco médio. Realizar vistoria para identificar os riscos específicos do local, pessoas estranhas à atividade.

Em sede: Risco baixo.

Medida preventiva:



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens Líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 29/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE**Nome da atividade: Neurodivergência a partir de fatos históricos****Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:**

Inclusão das pessoas com deficiência e acessibilidade.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**Evento:** 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026**Período:** 01 de agosto a 30 de outubro de 2026**Ramo:** Sênior e Pioneiro**Eixos da Progressão Pessoal:**

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade:

Instigar o jovem a conhecer mais sobre neurodiversidade a partir de fatos históricos e científicos sobre o assunto.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 2 Chefes**Tempo de duração da atividade:** De 60 minutos**Limite de jovens na atividade:** uma Tropa

Descrição do local onde será realizada o jogo/atividade: Em qualquer local com acesso à internet que permita que os jovens participantes possam desenvolver as atividades.

Descrição da atividade:

Em patrulha, incentivar que cada patrulha pesquise fatos históricos e pesquisas sobre a neurodiversidade. O chefe poderá dar alguns temas ou facilitar as pesquisas de busca, fornecendo sites para os jovens.

Na sequência cada patrulha poderá elaborar 4 perguntas (com as respostas) para fazer aos demais jovens, das demais patrulhas, estabelecendo pontuação para a patrulha que acertar a resposta. Vence a patrulha que mais acertar as perguntas. O chefe poderá ser o mediador do jogo.

CONCLUSÃO: Falar em uma atividade escoteira sobre fatos históricos que incluem pessoas neurodivergentes é essencial para aumentar a conscientização e combater estereótipos, mostrando que a neurodiversidade é mais comum do que muitos imaginam. Dados concretos ajudam a embasar políticas de inclusão, garantindo suporte adequado e um cuidado com essas pessoas na sociedade. Além disso, conhecer esse contexto contribui para a quebra de preconceitos, incentivando uma cultura mais empática e acessível.

Fundo de cena:

Por grande parte da história, as pessoas neurodivergentes foram marginalizadas, incompreendidas e até punidas por suas diferenças. Somente nas últimas décadas, com avanços na psicologia e medicina, sua relevância começou a ser reconhecida, resultando em mais respeito, direitos e oportunidades. Esta atividade tem como objetivo de impactar os jovens com esse reconhecimento tardio, e compartilhar alguns fatos sobre o tema.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Folhas para anotar com perguntas e Respostas.

Internet

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Ao concluir a atividade, ouvir e perceber as reações dos jovens, antes de fazer qualquer pergunta sobre como foi a experiência.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Trilha: Risco médio. Realizar vistoria para identificar os riscos específicos do local, pessoas estranhas à atividade.



Em sede: Risco baixo.

Medida preventiva: Cuidados para atividade ao ar livre, como o uso de repelentes e protetor solar.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens Líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 29/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Criando Tecnologias Assistivas

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão:

Inclusão Das Pessoas Com Deficiência e Acessibilidade.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre Alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Sênior e Pioneiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivos educativos da atividade:

Pensar de maneira ativa na inclusão de pessoas com deficiência no escotismo, em especial como tornar uma atividade externa possível para pessoas com deficiências físicas.



INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 2 Chefes**Tempo de duração da atividade:** Cerca de 60 minutos**Limite de jovens na atividade:** De uma Patrulha a uma Tropa**Descrição do local onde será realizada o jogo/atividade:** Em qualquer local que permita que os jovens participantes possam desenvolver as atividades.**Descrição detalhada da atividade:**

O escotista mostra alguns exemplos de tecnologias assistivas (fotos impressas, vídeos ou imagens no celular) para inspirar as criações e para cada patrulha sorteia uma das pessoas da lista que precisará pensar na inclusão em seu campo de patrulha.



Em seguida, o aplicador deverá orientar, aos monitores, as quantidades de material que cada patrulha terá disponível e que eles deverão escolher uma situação específica da atividade para criar uma tecnologia assistiva (como fazer uma amarra, abrir a barraca, comer na mesa junto dos demais, dobrar a bandeira etc). Libere-os para planejarem a ferramenta assistiva, separarem os materiais necessários e então executar um protótipo da ferramenta junto de sua patrulha (duração desta etapa: 40 minutos).

Para encerrar, o aplicador proporciona uma reflexão sobre como podemos pensar em soluções para incluir pessoas com deficiência no escotismo, se estivermos abertos a auxiliá-las e adaptar o que for necessário.

CONCLUSÃO As patrulhas devem mostrar cada uma o que criou e explicar como essa tecnologia assistiva poderia ajudar a pessoa com deficiência a ser mais incluída nessa atividade. Ao realizar essa atividade, na qual desafiamos os jovens a adaptar e criar soluções, é possível termos o desenvolvimento de um olhar mais compreensivo e empático para com os membros da sociedade que

possuem algum tipo de deficiência. Possibilitando, assim, a criação de um espaço mais inclusivo dentro do movimento.

Fundo de cena:

Antes de iniciar a atividade, vale provocar uma reflexão simples: imaginem como seria viver em um lugar onde todas as pessoas fossem iguais, pensassem da mesma forma, tivessem as mesmas habilidades e enfrentassem os mesmos desafios. Provavelmente aprenderíamos muito menos, porque são justamente as diferenças que ampliam nosso olhar, despertam a empatia e nos ensinam novas maneiras de viver e de resolver problemas.

No Movimento Escoteiro, acreditamos que cada pessoa tem seu lugar. Nosso compromisso é construir um ambiente em que todos possam participar, independentemente de suas características, limitações ou necessidades. Incluir significa pensar nas pessoas antes das dificuldades, buscando formas de eliminar as barreiras que impedem sua participação.

Vamos conversar um pouco: vocês conhecem alguém com deficiência? Já perceberam que, muitas vezes, o maior obstáculo não está na pessoa, mas no ambiente que não foi preparado para recebê-la? O que poderíamos fazer para que qualquer pessoa pudesse participar plenamente deste acampamento ou desta atividade?

Quando adaptamos um objeto, criamos um recurso ou modificamos uma atividade para tornar a participação possível, estamos utilizando tecnologia assistiva. Tecnologia assistiva não é apenas um equipamento sofisticado ou eletrônico. Muitas vezes, uma solução simples, construída com criatividade e conhecimento, pode fazer toda a diferença na vida de alguém.

É exatamente isso que vamos experimentar agora. Utilizando materiais como bambu e sisal, vamos criar uma tecnologia assistiva pensada para ampliar a autonomia, facilitar a participação e demonstrar que a inclusão começa quando somos capazes de olhar para as necessidades do outro e transformar boas ideias em soluções. Afinal, incluir é construir caminhos para que ninguém fique de fora.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

Bambus - quantidade a critério

Sisal - quantidade a critério

Lista de pessoas com deficiência - Em anexo

Material de corte - 1 conjunto/patrulha

Papeis - 3 folhas/patrulha

Canetas - 1/patrulha

Dicas ou recomendações adicionais: No material de apoio anexo ao final desta ficha.

Como avaliar essa atividade: Ao concluir a atividade, ouvir e perceber as reações dos jovens, antes de fazer qualquer pergunta sobre como foi a experiência. Fazê-los perceber as dificuldades dos outros.



ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos:

Trilha: Risco médio. Realizar vistoria para identificar os riscos específicos do local, pessoas estranhas à atividade. **Em sede:** Risco médio.

Medida preventiva: Cuidados para atividade ao ar livre, como o uso de repelentes e protetor solar.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de Inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 29/06/2026

ANEXO:**ITENS DE PROGRESSÃO**

(Possibilidades conforme condução da atividade)

Participar de forma respeitosa e contributiva de pelo menos 1 das seguintes atividades realizadas na sua seção: debates, estudos de caso ou júri simulado.

ITENS DE ESPECIALIDADE

(Possibilidades conforme condução da atividade)

Desportos Inclusivos - Explicar a diferença entre exclusão, inclusão, segregação e integração.

Inclusão - Discutir com o examinador o documento - Como Lidar com as Deficiências? - produzido pela UEB.

Inclusão - Apresentar quatro exemplos de utilização do Braille no cotidiano.

Inclusão - Listar três pontos em que o Escotismo pode contribuir na vida das Pessoas com Deficiência.

Inclusão - Listar três pontos em que a convivência com a Pessoa com Deficiência pode contribuir na vida da criança ou jovem.

EXEMPLOS

Sujeito

Descrição



EXEMPLOS	
 Na imagem tem Tayana De Souza Medeiros, uma mulher negra, com o uniforme da equipe do Brasil da cor amarelo com detalhes em verde e cabelo amarrado. Está sorrindo, segurando a medalha de ouro das paralimpíadas de Paris 2024, na outra mão segura a mascote do mesmo evento.	Tayana de Souza Medeiros Halterofilista e medalhista paralímpica Possui artrogripose, uma deficiência congênita que limita os movimentos das articulações, especialmente das pernas e locomove-se por cadeira de rodas.
 Na imagem tem Gonçalo Borges, um homem branco, careca, usando óculos, sorrindo enquanto segura um pincel adaptado para segurar com sua boca, usa uma camisa verde, ao fundo tem um quadro redondo com o desenho feito pelo mesmo de uma garota dos povos originários do Brasil, com cabelo liso preto, pele vermelha, arte ainda incompleta.	Gonçalo Borges Artista plástico Possui uma deficiência congênita, que resulta na limitação do movimento dos membros superiores. Ele cria suas obras de arte usando a boca.
 Na imagem Daniel Dias, um homem branco, ele está dentro da piscina, utilizando touca de silicone preta com a bandeira do Brasil e escrito Dias juntamente com seus óculos de natação preto, ele está apoiado na ponta da piscina enquanto comemora.	Daniel Dias Nadador e maior medalhista paralímpico do Brasil Possui má-formação congênita nos membros superiores e perna direita, o que não o impediu de conquistar 27 medalhas paralímpicas.

EXEMPLOS



Na imagem Sueli Ramalho Segala. Uma mulher de pele clara e cabelos longos, escuros e cacheados está ao ar livre, em um ambiente com vegetação. Ela está sorrindo de forma simpática. Usa uma blusa de manga comprida azul escura. Ambas as mãos estão levantadas na altura do peito, com os dedos indicador e médio estendidos e unidos, enquanto os outros dedos estão dobrados. Ela parece estar fazendo o gesto de forma alegre e expressiva

Sueli Ramalho Segala
Atriz, escritora, professora
e intérprete

Sueli é surda e teve
contato com 32 línguas
de sinais. Atualmente,
coordena o
Departamento de LIBRAS
em uma universidade em
São Paulo.



UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL REGIÃO DO PARANÁ



Ramo Pioneiro



Escoteiros do Brasil
Paraná

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Neurodiversidade e Direitos: Da Lei à realidade

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Inclusão das pessoas com deficiência e acessibilidade

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Pioneiro e Sênior

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivo Educativo da atividade: Promover uma reflexão sobre os desafios enfrentados por pessoas neurodivergentes no Brasil, especialmente no que diz respeito à existência de leis de inclusão e sua aplicação na prática. Ampliar a capacidade de análise crítica entre os pares.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 a 24 jovens

Tempo de duração da atividade: 60-90 minutos

Limite de jovens na atividade: não há limite

Descrição do local onde será realizada a atividade: sede do grupo escoteiro ou outro local adequado

Descrição detalhada da atividade:

A atividade começa com uma breve apresentação dos dados e notícias recentes sobre o tema.

Os participantes são divididos em grupos para debater diferentes aspectos da inclusão e negligência das leis. Ao final, cada grupo apresenta suas conclusões e



propõe soluções.

Introdução (10 min):

O aplicador apresenta um resumo dos principais desafios enfrentados por neurodivergentes no Brasil, destacando:

Leis existentes, como a Lei nº 12.764/2012 (Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Autismo). Dados sobre a falta de inclusão no mercado de trabalho e na educação.

Casos recentes de negligência do governo e cortes em benefícios sociais, como o BPC (Benefício de Prestação Continuada)

Rodadas de Debate (30 min):

Após os participantes terem tido contato com o resumo apresentado, eles serão divididos em grupos, cada um analisando uma questão específica. Em clãs com menor número de integrantes, a dinâmica poderá ser adaptada.

1. Educação:

O aumento da matrícula de alunos autistas em escolas comuns significa que a inclusão está funcionando?

Como a falta de profissionais capacitados e apoio aos professores prejudica a inclusão?

2. Trabalho e Benefícios Sociais:

Por que poucas pessoas com deficiência participam do mercado de trabalho?

Os salários e carga horária de trabalho para pessoas com deficiências devem ser iguais aos demais trabalhadores?

Você sabe algo sobre direitos para aposentadoria para essas pessoas, por anos de trabalho ou idade?

3. Políticas Públicas e Fiscalização:

A existência de leis é suficiente para garantir inclusão?

Quais as dificuldades para garantir que as leis sejam cumpridas?

4. Conscientização e Sociedade:

A falta de conhecimento sobre neurodiversidade contribui para a exclusão?

Como a sociedade pode ajudar na inclusão sem depender apenas do governo?

Conclusão e Propostas (20 min):

Cada grupo apresenta suas reflexões e possíveis soluções. O aplicador anota as sugestões e encerra com uma chamada para ação:

O que cada um pode fazer para contribuir com a inclusão de neuro divergentes no dia a dia?

Observação: As informações e porcentagens apresentadas devem ser baseadas em dados recentes do IBGE ou outros órgãos competentes. Se possível, realize uma pesquisa prévia para atualizar ou até mesmo reformular as perguntas que serão utilizadas na atividade. Também, é interessante o incentivo, por parte da chefia, para que os jovens realizem pesquisas sobre os temas apresentados.



Fundo de cena: não há necessidade de fundo de cena, mas ficará a critério do mediador da atividade.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Papel e caneta

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Observação, participação dos jovens, autoavaliação realizada pelos pioneiros

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: não há risco para esta atividade, desde que seja realizado em local seguro.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 20/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Jantar cultural

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Diversidade Intergeracionais

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Pioneiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. ²⁰²⁶ Propõe



construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivo educativo da atividade: Conhecer a cultura de diferentes povos e lugares através da culinária, além de proporcionar um momento de interação entre famílias (intergeracional).

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4 a 20 jovens

Tempo de duração da atividade: 120-180 minutos

Limite de jovens na atividade: a ser definido pelos pioneiros

Descrição do local onde será realizada a atividade: sede do grupo escoteiro ou outro

Descrição detalhada da atividade: A atividade consiste em reunir os pioneiros e suas famílias para um almoço ou jantar, oferecendo comidas típicas de diferentes locais e regiões. Cada família será responsável por 1 ou mais receitas de uma determinada região. Além da comida, deverão ser apresentadas características sobre a cultura do estado/país, como danças típicas, lendas urbanas/folclore, linguagem, entre outras. Durante o jantar é interessante que se crie uma discussão sobre as diferentes culturas e suas particularidades, e promover o respeito entre elas.

Observação: a atividade poderá ser realizada com a participação de mais de um clã.

Fundo de cena: Decoração do espaço selecionado para realizar a atividade.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Ingredientes conforme as receitas selecionadas
- Recursos financeiros para comprar os ingredientes
- Utensílios de cozinha
- Cozinha para preparar os alimentos

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Observação, participação dos jovens, autoavaliação realizada pelos pioneiros



ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: risco baixo – cuidados ao utilizar utensílios de cozinha e fogão, no preparo dos alimentos.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de Inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 20/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Quem sou eu?

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Diversidade sexuais e Identidades de Gênero

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Pioneiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivo educativo da atividade: Promover uma reflexão interna a respeito das muitas dificuldades que pessoas da comunidade LGBTQIAPN+ tem em seu cotidiano e como o movimento escoteiro pode promover locais inclusivos



e respeitosos para estes jovens.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 5 a 50 jovens

Tempo de duração da atividade: 30 - 45 minutos

Limite de jovens na atividade: a ser definido pelos pioneiros

Descrição do local onde será realizada a atividade: sede do grupo escoteiro ou outro

Descrição detalhada da atividade:

Esta atividade convida os participantes a entenderem sobre os diferentes conceitos presentes dentro do tema de diversidade de orientação sexual e de gênero, além de expor os desafios enfrentados por pessoas da comunidade LGBTQIAPN+ em situações cotidianas e de construir juntos uma consciência sobre o tema de forma descontraída.

Em cada post-it ou pequeno pedaço de papel, deve ser escrito alguma orientação sexual, identidade de gênero, expressão de gênero etc. Ou então, uma celebridade ou pessoa famosa (que seja de conhecimento dos participantes anterior ao jogo) e em seguida, devem-se ser colocados na testa de cada participante para começar as rodadas de perguntas, que devem ser respondidas apenas com “SIM” ou “NÃO” por seus colegas. A cada “SIM”, a pessoa tem direito a mais uma pergunta, chegando cada vez mais próximo de resolver o enigma. Vence o jogo a pessoa que primeiro desvendar o que estava escrito no post-it/papel em sua testa, baseado nas respostas dos outros participantes.

ATENÇÃO: Podem ser escritos nos post-its/pedaços de papel as orientações sexuais com ou sem as identidades de gênero das pessoas. EXEMPLO: “homem cis bissexual”, “mulher trans pansexual” ou somente “homem cis”, “pansexual”, “mulher trans” ou “bissexual”. Também pode ser feita uma rodada de celebridades LGBTQIAPN+ como “Fred Mercury (gay)”, “Liniker (mulher trans)”, “Angelina Jolie (bissexual)”, “Preta Gil (pansexual)”, “Sam Smith (não-binário)”.

Ao final de cada rodada, pode ser aberta uma roda de conversa para discutir as sexualidades e gêneros correspondentes de cada participante e como ele sentiu-se carregando essa identidade consigo, além de possíveis violências que esse grupo social sofre no cotidiano. EXEMPLO: No post-it estava “mulher homossexual (lésbica)”, as violências, principalmente as verbais, acontecem quando são chamadas de “sapatonas”, “caminhoneiras” e outros ataques e discursos de ódio ou invalidações, entendendo ao fim do jogo a problemática do preconceito e da LGBTQIAPN+fobia e conscientizando-se contra esses discursos. Após o término, refletir sobre a atividade com os pioneiros, questionando se o objetivo de conscientizar os jovens sobre a importância da diversidade e inclusão foi alcançado e bem executado.



Fundo de cena: não há necessidade de fundo de cena para esta atividade.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Post-its ou papéis pequenos - 3x o número de participantes
- Caneta ou lápis – 1 por participante
- Fita – 1 por equipe

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Observação, participação dos jovens, autoavaliação realizada pelos pioneiros

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: não há riscos nesta atividade, desde que mantendo um ambiente seguro para tal atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 20/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Chamas da transformação

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Diversidade Espiritual

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Pioneiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres,



desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivo Educativo da atividade: Realizar uma reflexão sobre vícios e defeitos que os pioneiros querem abandonar, para perceberem que certos comportamentos podem afastá-los de seus amigos e sociedade, promovendo exclusão, e desamparo.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3 a 30 jovens

Tempo de duração da atividade: 45 minutos

Limite de jovens na atividade: a ser definido pelos pioneiros

Descrição do local onde será realizada a atividade: sede do grupo escoteiro ou outro

Descrição detalhada da atividade:

O Que Queremos Deixar Para Trás (20 minutos)

Preparação: Distribua papel e caneta para cada participante.

Orientação: Peça para que cada um reflita individualmente sobre "vícios" (hábitos negativos), "defeitos" (características que desejam melhorar) ou comportamentos que sentem que os impedem de evoluir como pioneiros/jovens escoteiros. Incentive a honestidade e a coragem na autocrítica. Exemplos:

Procrastinação em tarefas; Falta de paciência com outros membros do grupo; Medo de assumir responsabilidades; Dificuldade em trabalhar em equipe; Reclamações excessivas.

Registro: Peça para que cada um escreva em seu papel o que deseja deixar para trás.

O Fogo da Transformação (20 minutos)

Abertura: O aplicador acende a fogueira (com segurança), ou utiliza uma fogueira já acesa. *Explique que o fogo simbolizará a transformação e a deixa do passado para trás.*

Momento Solene: Crie um ambiente de respeito e introspecção (música suave pode ajudar).

Convide cada participante, um por vez, a se aproximar da fogueira e, em silêncio ou em voz alta (se eles se sentirem confortáveis), verbaliza o que escreveu e joga o papel no fogo. Lembre-se de enfatizar que esse ato simboliza o compromisso de trabalhar para superar aquilo e buscar o crescimento.



Após todos terem queimado seus papéis, o aplicador pode fazer uma breve reflexão final sobre a importância da mudança constante e do apoio mútuo no grupo escoteiro. O grupo pode cantar uma canção escoteira significativa ou fazer uma oração/momento de silêncio

Fundo de cena: Reúna os pioneiros ao redor da fogueira prestes a ser acesa ou já em chamas para refletirem sobre o que desejam abandonar (deixar pra trás).

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Papel e caneta (1 por participante)
- Lenha/material para a fogueira

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Observação, participação dos jovens, autoavaliação realizada pelos pioneiros

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: não há riscos nesta atividade, desde que mantendo um ambiente seguro para tal atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 20/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: A lenda do chapéu de BP

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Diversidade Étnico-raciais

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Pioneiro e sênior

Eixos da Progressão Pessoal:



- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivo Educativo da atividade: Promover uma reflexão interna a respeito das nossas crenças e ideologias, a partir da construção de personagens integrantes da: “Lenda do Chapéu de BP”. Para com isso, entender nossos preconceitos sobre a estruturação da sociedade brasileira através de um debate saudável.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3 a 30 jovens

Tempo de duração da atividade: 60 minutos

Limite de jovens na atividade: a ser definido pelos pioneiros

Descrição do local onde será realizada a atividade: sede do grupo escoteiro ou outro

Descrição detalhada da atividade:

Após a leitura do fundo de cena para os jovens, solicitar para que cada deles desenhem os personagens citados na história na ficha (ANEXO 1), conceder 20 minutos para confecção dos desenhos.

Depois de passar o tempo programado, solicitar para que todos os jovens mostrem seus desenhos individualmente, e anotar quantos deles imaginaram e desenharam pessoas negras/pardas.

Ao fim, falar para os jovens quantos deles pensaram em personagens negros/pardos.

E questioná-los o motivo de tão poucas pessoas terem imaginado personagens negros/pardos?

Conduzir o debate para os jovens entenderem conceitos básicos sobre racismo estrutural e dificuldades que as populações negra/parda enfrentam no país.

Localizar algumas notícias e pesquisas evidenciando as violências que essas populações sofrem, como por exemplo:



<https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/agencia-estado/2026/04/17/aumenta-o-numero-de-pessoas-que-se-autodeclaram-pretas-no-brasil-entenda.htm>

<https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2021/08/31/negros-tem-mais-do-que-o-dobro-de-chance-de-serem-assassinados-no-brasil-diz-atlas-grupo-representa-77percent-das-vitimas-de-homicidio.ghtml>

Após leitura das notícias questionar os jovens o que podemos fazer para melhorar este cenário em nossa comunidade e país, pensando em formas de inclusão e políticas públicas.

Avaliar a atividade com os jovens, questionando o que acharam e se foi possível realizar um debate saudável, verificando se o objetivo da atividade foi atingido.

Fundo de cena:

No coração da Idade Média, em uma pequena vila chamada Brownsea, cercada por densas florestas e montanhas imponentes, quatro jovens se encontraram em uma missão que mudaria suas vidas e o destino de seu reino para sempre.

Os Personagens:

Helenna – Uma jovem aprendiz de curandeira, com um coração puro e uma conexão profunda com as plantas e os remédios da natureza. Ela é calma, compassiva e possui um instinto natural para ajudar os outros, mas é tímida e sente que ainda precisa provar seu valor.

Gunnar – Um guerreiro forte e destemido, conhecido por sua habilidade com a espada e seu espírito aventureiro. Ele é impulsivo e valoriza a honra, mas carrega um fardo emocional: a morte de seu irmão nas mãos de bandidos, o que o deixou com uma sede de justiça e vingança.

Maelis – Um jovem ladino, rápido e astuto, com uma língua afiada e habilidade para se infiltrar nos lugares mais secretos. Ele cresceu nas ruas e aprendeu a viver das sombras. Embora seja desleixado e cínico, sua inteligência e esperteza são incomparáveis.

Aveline – A filha do velho mestre ferreiro da vila. Ela é uma excelente artífice e construtora de armas, e sua habilidade com o martelo rivaliza com qualquer homem. Rebelde e ousada, ela deseja provar seu valor, lutando não apenas com ferro e fogo, mas com coragem.

A Aventura:

Um dia, enquanto o vilarejo de Brownsea celebrava a colheita, uma notícia perturbadora chegou à aldeia: o Dragão da Gilwell, uma criatura temida que habitava as Montanhas do Norte, havia acordado de seu longo sono e agora ameaçava os vilarejos ao redor. Os rumores eram de que ele havia recuperado uma pedra mágica, o Chapéu de BP, que concedia ao portador poder absoluto sobre a terra e o fogo.



O Rei Robert, temendo pelo futuro de seu reino, enviou um mensageiro à vila pedindo a ajuda dos seus melhores guerreiros e aventureiros. Em resposta ao pedido, quatro corações destemidos se uniram para salvar Brownsea.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Ficha História (em anexo) – 1 por participante
- Lápis ou caneta – 1 por participante
- Material para colorir (opcional)

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Observação, participação dos jovens, autoavaliação realizada pelos pioneiros

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: não há riscos nesta atividade, desde que mantendo um ambiente seguro para tal atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens Líderes

Revisado por: Comissão de Inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 20/06/2026

ANEXOS:

OS PERSONAGENS:	
HELENNNA – A Curandeira	GUNNAR – O Guerreiro
Cor dos Cabelos:	Cor dos Cabelos:
Cor dos Olhos:	Cor dos Olhos:
Cor das Roupas:	Cor das Roupas:
Habilidade Especial:	Habilidade Especial:
Cor da Pele:	Cor da Pele:
Equipamento:	Equipamento:
MAELIS – O Ladino	AVELINE – A Construtora



FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: A complexidade das relações sociais brasileiras

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Inclusão das pessoas em situação de vulnerabilidade e pertencentes a grupos minoritários

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Pioneiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivo Educativo da atividade: Promover uma reflexão sobre as dificuldades cotidianas vividas por jovens em situação de vulnerabilidade social e discutir de que forma o Movimento Escoteiro pode ser um espaço de inclusão, respeito e oportunidades para todos.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3 a 30 jovens

Tempo de duração da atividade: 120 minutos

Limite de jovens na atividade: a ser definido pelos pioneiros

Descrição do local onde será realizada a atividade: sede do grupo escoteiro ou outro

Descrição detalhada da atividade:

Após assistir ao vídeo Edifício Master Entrevistas de pré-seleção para o filme" (disponível no YouTube), o clã será convidado a refletir sobre as diferentes realidades e personalidades retratadas, discutindo como fatores como classe social, cor de pele, gênero e orientação sexual influenciam a vida das pessoas.



Perguntas para nortear o debate:

- Qual entrevista mais impactou você? Por quê?
- Quais semelhanças e diferenças você percebeu entre os moradores?
- Como essas histórias refletem as desigualdades presentes na sociedade?

O objetivo é conscientizar o clã sobre a diversidade humana e as dificuldades enfrentadas por pessoas em vulnerabilidade social, muitas vezes determinadas por circunstâncias além de sua escolha.

Ação Prática: Inclusão em vez de Assistencialismo

Em vez de ações assistencialistas tradicionais, propõe-se que o clã desenvolva projetos de inclusão social, trabalhando junto a comunidades vulneráveis para promover mudanças efetivas. Os jovens podem:

- Criar equipes de interesse para planejar iniciativas sustentáveis.
- Realizar atividades que fortaleçam o diálogo e a representatividade.
- Promover ações que combatam a desigualdade, como oficinas educativas, rodas de conversa ou parcerias com projetos locais.

Dessa forma, o Movimento Escoteiro se torna um agente de transformação social, indo além da caridade pontual e contribuindo para um mundo mais justo e inclusivo.

Conclusão: assegurar que está claro para cada um dos jovens do Clã Pioneiro, o reconhecimento dos seus próprios privilégios sociais e como agir a partir desse pequeno contato com a consciência de classe adquirida na atividade.

Observação: Se necessário, o vídeo pode ser substituído por outro material que aborda realidades diversas, desde que mantenha o foco na reflexão crítica sobre desigualdade e inclusão

Fundo de cena:

Assistir o Documentário brasileiro “Edifício Master”, de Lucia Murat, disponível na Plataforma de Streaming “Prime Vídeo”, que retrata as diferentes realidades socioeconômicas, dentre tantas outras, de moradores de um edifício no Rio de Janeiro, e servirá de base para discutir temas como classe social, identidade, e a dinâmica urbana nas grandes metrópoles.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Computador e projetor de multimídia para apresentação do material de apoio (Documentário “Edifício Master” ou algum conteúdo similar)
- Lápis ou caneta – 1 por participante
- Papel para anotações – 1 por participante

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Observação, participação dos jovens, autoavaliação realizada pelos pioneiros

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: não há riscos nesta atividade, desde que mantendo um ambiente seguro para tal atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de Inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 20/06/2026

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da atividade: Inclusão na prática

Área de abrangência e atuação da Política de Diversidade e Inclusão: Inclusão das pessoas com deficiência e acessibilidade.

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: 1º ciclo de inclusão: Sempre alerta para incluir – edição 2026

Período: 01 de agosto a 30 de outubro de 2026

Ramo: Pioneiro

Eixos da Progressão Pessoal:

- **Paz e Desenvolvimento:** fundamentado no respeito à vida, às diferenças, à dignidade humana e à inclusão, combatendo todas as formas de intolerância, incentivando a resolução pacífica de conflitos, os vínculos saudáveis, o respeito mútuo e a valorização das diferenças. Promove o diálogo, a consciência, o compromisso e a responsabilidade social frente aos direitos e deveres, desenvolvendo a capacidade de análise crítica e autoconhecimento. Propõe construir uma sociedade mais justa e solidária.

- **Saúde e Bem-estar:** fundamentado no autocuidado e no cuidado do outro, na perspectiva de um ambiente saudável e estilo de vida equilibrado e sustentável, baseado no bem-estar físico, mental, social e espiritual. Busca transformar ambientes em espaços seguros e saudáveis para todos, valorizando a saúde emocional, as relações e o cultivo da paz interior como prática diária de cuidado.

Objetivo Educativo da atividade: Exercitar e promover a compreensão dos recursos que possam passar despercebidos no cotidiano da vivência dos pioneiros, e reflexão se esses recursos são funcionais.



INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 a 20 jovens

Tempo de duração da atividade: 90 minutos

Limite de jovens na atividade: a ser definido pelos pioneiros

Descrição do local onde será realizada a atividade: sede do grupo escoteiro ou outro

Descrição detalhada da atividade:

Separe os pioneiros em pequenos grupos e peça para que andem ao redor de um certo local determinado, com o objetivo de procurar e testar se são funcionais ou não e verificarem as adaptações para a inclusão de pessoas com deficiência (PCD). Também incentive o registro com vídeos ou fotos para apresentação em segundo momento, ficando a critério do aplicador um tempo pré-determinado para a criação dos registros.

Após esta etapa, reúna e solicite aos grupos um relato sobre como foi a experiência na atividade e que, usando os registros como exemplificação das adaptações, explicitem quais são funcionais, quais não são e/ou também sobre a falta de adaptações funcionais. Por fim, promova uma reflexão respeitosa e um debate aberto sobre as razões dessas adaptações, levando em consideração se elas são boas ou ruins, ou sobre o motivo de não se ter adaptações naquele local.

Sugestões de perguntas para os jovens falarem sobre o que observaram:

1. Sobre as adaptações encontradas:

- Quais adaptações vocês encontraram no local? (rampas, corrimãos, pisos táteis, elevadores, banheiros acessíveis etc.)
- Essas adaptações estão em boas condições de uso?
- Alguma delas parece ter sido mal planejada ou instalada incorretamente?

2. Sobre a funcionalidade:

- Vocês testaram as adaptações? Elas realmente facilitam o acesso de PCDs?
- Alguma adaptação parece mais simbólica do que funcional? (Ex.: uma rampa muito íngreme ou um elevador que nunca funciona)
- Falta alguma adaptação essencial no local?

3. Sobre a experiência:

- Como foi tentar se colocar no lugar de uma pessoa com deficiência ao testar essas adaptações?
- O que mais chamou a atenção de vocês durante a atividade?

4. Sobre a conscientização:

- Por que algumas adaptações são bem-feitas e outras não?
- Será que a falta de adaptações adequadas é por desconhecimento, falta de recursos ou descaso?



5. Sobre a inclusão:

- Como a falta de acessibilidade afeta a vida das PCDs?
- O que poderia ser feito para melhorar a inclusão nesse local?

6. Reflexão final:

- Essa atividade mudou a forma como vocês enxergam a acessibilidade no dia a dia?

O que cada um de nós pode fazer para promover mais inclusão?

Fundo de cena: não há necessidade de fundo de cena para esta atividade.

Materiais necessários para aplicação da atividade:

- Celular para filmagem e fotos
- Lápis ou caneta – 1 por grupo
- Papel para anotações – 1 por grupo

Dicas ou recomendações adicionais:

Como avaliar essa atividade: Observação, participação dos jovens, autoavaliação realizada pelos pioneiros.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência / bem-estar, necessários para operar na atividade:

Análise Preliminar de Riscos: não há riscos nesta atividade, desde que mantendo um ambiente seguro para tal atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: GTDI – Jovens líderes

Revisado por: Comissão de Inclusão e diversidade da Dir. de Orientação em saúde e Bem-Estar

Data da revisão: 20/06/2026



MENSAGEM FINAL

Chegamos ao final deste caderno, mas não ao fim da nossa caminhada. A inclusão é um compromisso que se constrói todos os dias, nas pequenas atitudes, no olhar atento ao outro, na escuta, no acolhimento e na disposição de aprender com as diferenças e com a diversidade.

Esperamos que cada atividade vivenciada neste **1º Ciclo de Inclusão: Sempre Alerta para Incluir** tenha sido uma oportunidade de crescimento, reflexão e transformação, fortalecendo em cada participante o sentimento de pertencimento e a responsabilidade de contribuir para um mundo mais justo e solidário.

Sempre Alerta para Incluir!



Escoteiros do Brasil
Paraná