

UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

SEMPRE ALERTA:

o Movimento Escoteiro e suas relações com o corpo, o jogo e a
educação

MARCIO FERREIRA DE SOUZA

Piracicaba
2014

SEMPRE ALERTA:

o Movimento Escoteiro e suas relações com o corpo, o jogo e a educação

MARCIO FERREIRA DE SOUZA

ORIENTADORA: PROF^a. DR^a. CINTHIA LOPES DA SILVA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, da Faculdade de Ciências da Saúde – Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP, na área de concentração: Movimento Humano, Lazer e Educação, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Piracicaba

2014

Ficha Catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNIMEP
Bibliotecária: Luciene Cristina

S729s **Souza, Marcio Ferreira de.**
Sempre alerta: o Movimento Escoteiro e suas relações com o
corpo, o jogo e a educação. / Marcio Ferreira de Souza. –
Piracicaba, SP: [s.n.], 2014.
152f.; il.

Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Ciências da Saúde /
Programa de Pós-Graduação em Educação Física - Universidade
Metodista de Piracicaba, 2014.

Orientador: Dra. Cinthia Lopes da Silva
Inclui Bibliografia

1. Criança. 2. Educação. 3. Educação Física. 4. Cultura. I. Silva,
Cinthia Lopes da . II. Universidade Metodista de Piracicaba. II Título.

CDU 796.4

MARCIO FERREIRA DE SOUZA

SEMPRE ALERTA:

o Movimento Escoteiro e suas relações com o corpo, o jogo e a educação

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física, da Faculdade de Ciências da Saúde – Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP, na área de concentração Movimento Humano, Cultura e Educação, linha de pesquisa Movimento Humano, Lazer e Educação, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

DATA DE APROVAÇÃO

____ / ____ / _____

BANCA EXAMINADORA

**Prof^a. Dr^a. Cinthia Lopes da Silva - UNIMEP
(Orientadora)**

Prof. Dr. Nelson Carvalho Marcellino – UNIMEP

Prof^a. Dr^a. Gisele Maria Schwartz - UNESP

**Àqueles que viajam sem bagagens,
aparentemente sós, desacompanhados,
mas nunca sozinhos...**

**Àqueles que jogam o jogo,
mas o jogam justamente...**

**Àqueles que estão Alerta ao verdadeiro jogo...
Sempre alerta!!!**



AGRADECIMENTOS

Agradeço...

Primeiramente a Deus por me dar forças, sabedoria e garra nas diferentes etapas da minha vida, nos meus desafios e conquistas.

À minha família, meu Pai e minha Mãe primeiramente por me darem o dom da vida, o suporte, o lar, forças e tudo mais... A meu irmão, pela companhia. A todos eles, meu muito obrigado por tudo!

À Cinthia, minha querida professora e orientadora. Sempre atenciosa, sempre pronta a suprir minhas dúvidas, angústias, meus anseios... Sempre guiando e trilhando meus passos na vida acadêmica, profissional e pessoal. Ensinou-me e continua ensinando-me sempre neste processo de vida e em minha formação. Com carinho e admiração, meu muito obrigado! Obrigado também por acreditar no meu potencial!!

Ao Marcellino, pela generosidade, pela atenção, pelo respeito, pelo apreço, pelas aulas e pelas contribuições no meu processo de vida pessoal e acadêmica. Pelas contribuições a este trabalho e em minha formação docente! Meu muito obrigado!

À Gisele Schwartz, pela sempre prontidão que me atendeu desde o início do meu processo de pós-graduação, pelas dicas e pelas contribuições no meu processo acadêmico e de pesquisa! Meu muito obrigado!

À todos os membros da Banca, enfim, meu muito obrigado pelo processo de contribuição em meu trabalho!

Aos Professores da pós-graduação, pelos ensinamentos e pelas experiências compartilhadas, em que muito enriqueceram meu processo de vida acadêmica.

Aos funcionários da Secretaria da Pós-graduação e da Biblioteca da UNIMEP. Em especial, à Aline e à Cristiane.

Ao Grupo de Estudos GELC, pelas tardes agradabilíssimas, pela
companhia, pelas sugestões, pelos diálogos...
Aos colegas e amigos do Mestrado, em especial à Milena ,Wesley,
Lucas, Taty, Ivo... pela companhia, pelos risos, pelos cafés, pelos
encontros, por tudo....

Compartilho com todos a construção deste trabalho, e agradeço de
coração a todos que de uma forma ou de outra, contribuíram com este
estudo.

RESUMO

O Movimento Escoteiro surgiu na Inglaterra no início do século XX, sendo divulgado posteriormente por todo o mundo. Os ideais presentes no Escotismo foram os responsáveis por criar uma cultura normatizadora, por meio de seus preceitos físicos e sociais. Nota-se que há uma produção cultural relacionada ao Movimento Escoteiro, voltada às crianças, em forma de desenhos animados, histórias em quadrinhos e contos infantis, com o objetivo de ensiná-las e educá-las não formalmente, fornecendo elementos e referências sobre o Movimento Escoteiro. Alguns autores identificam essa produção cultural como um meio utilitário de preparar a criança para uma sociedade adulta do mercado e do trabalho. Com isso, partimos de um aporte teórico para dar subsídio para a discussão do Movimento Escoteiro como uma construção cultural e analisamos as produções acadêmicas relacionadas ao Escotismo nos últimos cinco anos. Para isso, estabelecemos três objetivos: 1) entender como se dá a construção cultural do jogo escoteiro, das relações com as técnicas do corpo e a educação das crianças; 2) analisar documentos e imagens e como se relacionam com o Movimento Escoteiro e 3) analisar a produção acadêmica relacionada ao Movimento Escoteiro nos últimos cinco anos (2008 a 2012). O presente trabalho configura-se como uma pesquisa de naturezas quantitativa e qualitativa. O referencial teórico é baseado em autores socioculturais. Quanto ao tipo, caracteriza-se como pesquisa bibliográfica e documental. Foram analisados seis trabalhos, sendo uma tese de doutorado e quatro dissertações de mestrado. Também se caracteriza como documental, a partir da análise de fontes e imagens relacionadas ao Movimento Escoteiro. Como resultado, consideramos que a construção do jogo escoteiro se dá a partir de concepções do próprio Movimento, designados a partir do jogo, da criança, dos símbolos, da tradição, dos ritos e técnicas e que a transmissão do conhecimento e a educação de crianças acontece por intermédio desses elementos. Consideramos também que todos os elementos de imagens e ilustrações se reproduzem em símbolos escoteiros e de controle. Por fim, verificamos nos bancos de dados de produção científica que, basicamente, as produções dissertam sobre comportamento de escoteiros ao ar livre, a respeito da questão política e das influências pedagógicas educacionais presentes no Escotismo. Concluimos que, para alguns autores, a forma de educação não formal analisada dá a ideia de que os elementos culturais verificados afirmam o conceito preparatório e utilitário da criança na sociedade.

Palavras-chave: criança, educação, educação física, cultura.

ABSTRACT

The Scout Movement originated in England in the early twentieth century and subsequently released worldwide. Ideal gifts in Scouting were responsible for creating a culture through its normative physical and social precepts. We notice that there is a Scouting -related cultural production aimed at children in the form of cartoons, comic books and children's stories in order to teach them and educate them not formally, providing information and referrals about Scouting. Some authors identify this cultural production as a means utility to prepare the child for an adult society and labor market. With this, we start from a theoretical basis to give allowance for the discussion of the Scout Movement as a cultural construct and analyze the academic productions related to Scouting over the past five years. For this, we established three objectives: 1) to understand how is the cultural construction of the Scout game and its relations with the techniques of body and education of children, 2) to analyze documents and images and how they relate to Scouting and 3) to analyze the academic production related to Scouting in the past five years (2008-2012). This study appears as quantitative and qualitative nature. The theoretical framework is based on socio-cultural authors. As for the type, it is characterized as literature review and documentary research. Six studies were analyzed, one doctoral thesis and four dissertations. Also characterized as documentary, from the analysis of sources and images related to Scouting. As a result, we believe that the construction of the Scout game starts from the conceptions of the movement itself, designated from the game, the child, the symbols, traditions, rites and techniques and the transmission of knowledge and education of children happens through these elements. We also believe that all elements of images and graphics are reproduced in Scouts symbols and control. Finally, we found in the databases of scientific production which basically yields lecture on behavior Scouts outdoors, the political question and educational pedagogical influences present in Scouting. We conclude that for some authors, the form of non-formal education analyzed gives the idea that the cultural elements verified claim preparatory concept and utility of children in society.

Keywords: children, education, physical education, culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Joãozinho "Patatenra", o seguidor de pistas	4
Figura 2 - Um quebra-cabeça denominado Escotismo.....	95
Figura 3 - Joãozinho dorme ao ar livre	42
Figura 4 - Capa do Manual do Escoteiro Mirim	86
Figura 5 - Brinquedo: Como se faz um cocar de chefe pele-vermelha.....	88
Figura 6 - Como observar animais na floresta	89
Figura 7 - Edição Especial dos Escoteiros Mirins	90
Figura 8 - Escoteiros Mirins	92
Figura 9 - Jogo: Laçando a cadeira	93
Figura 10 - Jogo: Agarrando o objeto.....	94
Figura 11 - Jogo: Caçador.....	95

LISTA DE QUADROS

Figura 1 - Joãozinho "Pata tenra", o seguidor de pistas	4
Figura 2 - Um quebra-cabeça denominado Escotismo.....	13
Figura 11 - Jogo: Caçador.....	95

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO: ORGANIZANDO UM QUEBRA-CABEÇA	1
2. O CAMINHO (METODOLÓGICO) PARA A MONTAGEM DO QUEBRA-CABEÇA.....	4
3. UM QUEBRA-CABEÇA DENOMINADO MOVIMENTO ESCOTEIRO	11
3.1 Posicionando o quebra-cabeça: Escotismo como um Jogo e Organização .	14
3.1.1 O Método Escoteiro.....	17
3.1.2 Modalidades do Escotismo.....	18
3.1.3 Origens na Inglaterra e propagação no Brasil	18
3.2. A primeira peça: a criança "bem preparada"	20
3.3. Vida ao ar livre, o meio natural: outra peça	27
3.4. Os ritos, a magia, os símbolos... montando outras peças	29
3.5. Uma peça primordial: as técnicas do corpo.....	42
3.6. A peça que faltava: os jogos escoteiros	47
3.6.1. Sobre o jogo.....	47
3.6.2. Uma discussão sobre a classificação dos jogos.....	55
3.7 Fechando as peças	66
4. ANÁLISE DO MAPA DOCUMENTAL.....	68
4.1. Descrevendo os Documentos Organizacionais.....	70
4.1.1. O Estatuto da União dos Escoteiros do Brasil	70
4.1.2. O P.O.R. – Princípios, Organizações & Regras	71
4.1.3. O Projeto Educativo.....	72
4.2 Explorando os manuais de jogos... ..	73
4.2.1. Apostila de jogos	74
4.2.2. Jogo do boto velho	76
4.2.3. Scouting games.....	77
4.2.4. Outdoor games for Scouts.....	77
4.3. Encontrando os pontos.....	79
5. DECIFRANDO ALGUNS ALMANAQUES, QUADRINHOS, IMAGENS.....	83
5.1. Análises de imagens nos Quadrinhos e Almanques	85

5.2. Análise de imagens em manuais de jogos ilustrados.....	93
5.3. Decodificando os significados	96
6. VASCULHANDO A CIÊNCIA: ANÁLISE DAS PRODUÇÕES ACADÊMICAS ..	98
6.1. Análise Quantitativa	98
6.2. Universo da pesquisa	102
6.3. Análise qualitativa das pesquisas.....	107
6.4 Lapidando o material.....	109
7. O QUEBRA-CABEÇA MONTADO: CONSIDERAÇÕES FINAIS	113
REFERÊNCIAS.....	118
A N E X O S	123
ANEXO I – PROMESSA E LEI DO ESCOTEIRO	124
ANEXO II – ELEMENTOS PESSOAIS DO MÉTODO ESCOTEIRO.....	128
ANEXO III – ANIMAIS DE PATRULHA	130
ANEXO IV – CANÇÕES DE GUERRA DOS ESCOTEIROS	136
ANEXO V – NÓS.....	137
ANEXO VI – EXERCÍCIOS COM BASTÃO ESCOTEIRO.....	139
ANEXO VII – CRÍTICA DE CINEMA - REVISTA VEJA.....	140
ANEXO VIII – PATRULHAS, NOMES, BANDEIRAS E EMBLEMAS(BOY SCOUT HANDBOOK 2009).....	142
ANEXO IX – SISTEMA DE PROGRESSÃO - OBJETIVOS	143
(BOY SCOUT HANDBOOK 2009)	143
ANEXO X – LIDERANÇA DE PATRULHAS – PROGRESSÃO	144
(BOY SCOUT HANDBOOK 2009)	144
ANEXO XI – EXERCÍCIOS PARA SAÚDE (BOY SCOUT HANDBOOK 2009)	145
ANEXO XII – TÉCNICAS DE NADO (BOY SCOUT HANDBOOK 2009)	146
ANEXO XV – APLICAÇÃO DE NÓS (BOY SCOUT HANDBOOK 2009)	149
ANEXO XVI – FICHÁRIO DE JOGOS	150
ANEXO XVII – FICHA GERAL DE ANÁLISE QUALITATIVA	151
ANEXO XVIII – FICHA ESPECÍFICA – ANÁLISE TEMÁTICA.....	152

1. INTRODUÇÃO: ORGANIZANDO UM QUEBRA-CABEÇA

O interesse por esta pesquisa surgiu já há algum tempo, com olhares atenciosos à prática escoteira. Durante um longo processo de escolarização, as imagens dos quadrinhos, dos desenhos animados, filmes etc. ficaram adormecidas, "acordando" durante o processo da graduação do curso de Educação Física, a partir de estudos em disciplinas, cujas ementas focalizavam os jogos e o lúdico.

O ingresso no curso de pós-graduação *stricto sensu* permitiu novos horizontes. O caminho sinuoso tornou-se orientado por pontos cardeais. As trilhas foram marcadas e esse estudo pôde finalmente ser realizado. Questionamentos surgiram a partir da temática escolhida: o porquê da escolha desse tema e a identificação pessoal. Podemos responder e justificar que a contribuição desse trabalho não se configura só no âmbito acadêmico e da pesquisa pelo seu ineditismo na área de Educação Física e do lazer, trazendo novas discussões acerca das práticas corporais e dos jogos escoteiros, mas também pessoal no sentido de querer investigar um tema que sempre chamou certa atenção pela sua forma.

Essa pesquisa, de certa forma percorre as trilhas pelos caminhos escoteiros, tentando encontrar pistas ao ar livre, ao redor das fogueiras e por entre os acampamentos. Objetiva-se analisar o Movimento Escoteiro como construções culturais e suas relações com a educação do corpo e ao ar livre, identificando suas características e seus símbolos na tentativa de verificar o seguinte problema: nota-se que há uma produção cultural relacionada ao Movimento Escoteiro voltada às crianças em forma de desenhos animados, histórias em quadrinhos e contos infantis com o objetivo de ensiná-las e educá-las não formalmente, fornecendo elementos e referências sobre o Movimento Escoteiro. Alguns autores identificam essa produção cultural como um meio utilitário de preparar a criança para uma sociedade adulta do mercado e do trabalho. Com isso, partimos de um aporte teórico para dar subsídio para a discussão do Movimento Escoteiro como uma

construção cultural e analisamos as produções acadêmicas relacionadas ao Escotismo nos últimos cinco anos.

O referencial para o prosseguimento de nossa pesquisa é cultural. No âmbito educacional, o Escotismo se apoia principalmente por meio da aprendizagem pelos jogos e pelos conteúdos culturais, procuramos cercar esta pesquisa por caminhos que pudessem nos trazer respostas concretas. Estabelecemos, portanto, três questionamentos para que nossos objetivos fossem alcançados. O primeiro consiste em saber como se dá a construção do jogo escoteiro e do Movimento Escoteiro e a educação de crianças. O segundo questionamento consiste em analisar os significados das imagens e documentos com a temática escoteira produzidos para o público infantil. O terceiro ponto consta em investigar e analisar o que tem sido produzido no âmbito acadêmico relacionado ao Movimento Escoteiro nos últimos cinco anos.

Esse processo nos auxilia no percurso dessa pesquisa, desmistificando alguns questionamentos comuns. Sabemos que a temática dos escoteiros é muitas vezes compreendida a partir daquilo que vemos por meio da mídia. Nos filmes, que em sua maioria, são norte-americanos, eles aparecem como crianças e jovens que se reúnem e tem propósitos geralmente de acampar, de vivenciar situações de convívio com a natureza, dentre tantas outras imagens que são mostradas. Quem nunca os viu em um filme ou desenho animado, vendendo biscoitos para conseguir fundos de caridade, ou realizando festivais e acampamentos?

Essas imagens da mídia são muitas vezes incompletas ou estabelecidas pelo senso comum. Os desenhos animados, por exemplo, produzidos pela The Walt Disney Company mostram sempre as tensas relações de convívio entre os Escoteiros Mirins (vividos pelos sobrinhos Huguinho, Zezinho e Luisinho) e o chefe escoteiro (representado pelo Pato Donald - tio dos meninos). Muito além do simples convívio familiar ou das "pataquadas" produzidas para o espectador, há também formas e representações do Movimento Escoteiro que só serão notados se esse senso comum der lugar ao conhecimento sistematizado.

Esse trabalho, na forma de dissertação, segue organizado, além da Introdução, em quatro capítulos. Cada capítulo contém subcapítulos, na tentativa de torná-lo mais abrangente e organizado em relação ao assunto desenvolvido. Assim, no primeiro capítulo, consideramos a ideia do Escotismo como um quebra-cabeça, em que cada peça é representada por um elemento que o compõe. Apresentamos, primeiramente, o Movimento Escoteiro como instituição formal, com seus métodos e posicionando-o como jogo e organização. Em outro tópico, o Escotismo é revelado a partir de um referencial teórico, com suas modalidades, origens e a chegada ao Brasil. Posteriormente, falamos sobre outros elementos, tais como a criança bem preparada, o meio natural, os ritos, magia e símbolos, as técnicas do corpo e, finalmente, o que pode ser considerado a peça primordial do nosso quebra-cabeça: os jogos escoteiros. Procuramos responder, nessa parte do texto, como se dá a construção cultural do jogo escoteiro e a educação de crianças.

No segundo capítulo, realizamos uma descrição e análise documental. Foram escolhidos documentos organizacionais e institucionais, bem como, alguns manuais de jogos. Inicialmente foram descritos e posteriormente analisados, a partir de um referencial teórico apresentado no primeiro capítulo.

No terceiro capítulo, destacamos uma descrição e análise de imagens de alguns almanaques, quadrinhos e manuais ilustrados. Foi levado em consideração como se relacionam os significados das imagens nestas fontes com o Movimento Escoteiro.

No quarto capítulo, procuramos pesquisar o que tem sido discutido sobre o Movimento Escoteiro nos últimos cinco anos. Foi realizada a análise das teses e dissertações nos bancos de dados disponíveis.

Por fim, nas considerações finais, são mostrados os resultados das ideias analisadas e discutidas em cada capítulo. Procuramos retomar o objetivo central do nosso trabalho, a partir das concepções apresentadas.

2. O CAMINHO (METODOLÓGICO) PARA A MONTAGEM DO QUEBRA-CABEÇA



JOÃOZINHO "PATATENRA" N.º 7 JOÃOZINHO, O SEGUIDOR DE PISTAS

*Qual será o caminho a seguir?
Adivinho eu não sou, afinal...
Dos amigos, nem dos inimigos,
Não descubro, não vejo um sinal.*

Figura 1 - Joãozinho "Pata tenra", o seguidor de pistas

Para realizar esse estudo, seguimos pistas e trilhas, como fazem os escoteiros. Segundo o guia "Escotismo para Rapazes", rastrear ou seguir uma trilha consiste em um dos melhores meios do explorador para obter informações e examinar as marcas deixadas no acampamento ou no meio natural em que ele está inserido. Os passos e, ou pegadas encontradas mostram indícios e caminhos por onde se deve percorrer. As pistas encontradas levam a um determinado caminho, que, por sua vez, leva a uma determinada finalização do que se pretende encontrar.

Podemos entender que uma pesquisa também necessita de um caminho a ser percorrido, tal qual à maneira escoteira. Esse caminho necessita de uma trilha em que estabelecemos critérios, métodos e maneiras de se pesquisar. Dessa

forma, a Metodologia consiste “[...] no caminho do pensamento e na prática exercida na realidade [...]”, incluindo aí as concepções teóricas de abordagem e o conjunto de técnicas que possibilitam a construção dessa realidade (MINAYO, 2012, p. 16). Assim, toda investigação se inicia a partir de uma dúvida ou uma pergunta, com uma questão, que é por sua vez articulada a conhecimentos anteriores e demandam a criação de novos referenciais (Ibid.).

Aqui, ao adentrarmos por entre as trilhas dos escoteiros e também apreciarmos seus jogos, encontramos uma questão, uma dúvida... Há um controle nas ações, nos jogos escoteiros? Analisando o livro “Escotismo para Rapazes”, de Baden-Powell (1986), bem como outras fontes com repertório de atividades, há como identificar esse controle? Que tipo de “jogo” afinal é o Escotismo? Assim como uma bússola que sempre mostra a direção de quem a utiliza, esses questionamentos procuram nortear o que queremos de fato, encontrar.

Caracterizamos esse trabalho de natureza qualitativa e quantitativa. No entanto, trata-se de um estudo predominantemente qualitativo, onde procuramos realizar uma discussão que atenda a esse propósito, respondendo a questões particulares, cuja preocupação nas ciências sociais não pode ser quantificada. Minayo (2012) explica que existe uma relação dinâmica entre o real e o sujeito, num vínculo que não pode ser traduzido em números, pois está indissociável entre a subjetividade do sujeito e o mundo objetivo. Dessa forma, a pesquisa qualitativa é trabalhada com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, não sendo reduzida à operacionalização de variáveis, mas sim, a profundas relações de processos e fenômenos.

Quanto ao tipo de pesquisa, caracteriza-se como bibliográfica e documental. A primeira fase desse trabalho consiste num período exploratório, determinada pela pesquisa bibliográfica. Severino (2007) caracteriza como bibliográfica uma pesquisa que parte de registros já disponíveis de estudos anteriores, seja por meio de documentos impressos, tais como livros, teses, artigos, dentre outros. Os dados neles contidos, já trabalhados e registrados por outros pesquisadores servem de contribuições para que outras pesquisas possam

ser efetuadas. Destacamos um referencial teórico sociocultural, onde Clifford Geertz, Marcel Mauss e Norbert Elias destacam-se como principais autores.

Para Gil (2002) uma pesquisa bibliográfica é executada por livros e artigos científicos já elaborados, sendo os livros as principais fontes bibliográficas existentes. Podem ser classificados como de leitura corrente ou de referência. Um cuidado necessário ao se processar uma pesquisa bibliográfica, segundo o autor, é assegurar-se de que os dados obtidos são coerentes e que não há incoerências e contradições, cotejando-as cuidadosamente.

A importância da pesquisa bibliográfica neste estudo vale pela contribuição do aprofundamento do tema, além de verificarmos o que já tem sido produzido no âmbito acadêmico, trazendo também novas discussões, resultados e questionamentos. Para tanto, além da consulta a obras bibliográficas referenciadas, realizamos uma busca de trabalhos de dissertações e teses a partir de consultas aos bancos de dados da produção científica, a saber: Banco de teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) <disponibilizado em <http://www.capes.gov.br>> e da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) <disponível em <http://www.ibict.br/> e <http://bdtb.ibict.br/>>. Utilizamos para a identificação e análise dos trabalhos acadêmicos (teses e dissertações) dois modelos de fichas desenvolvidos pelo Grupo de Pesquisa em Lazer – GPL/CNPq e publicados na Revista *Licere*¹, com adaptações, sendo: uma ficha geral e outra específica (conforme Anexos XVI e XVII).

As palavras-chave utilizadas são: “jogo”, “escoteiro” e “escotismo”. Foram então delimitadas as unidades de leitura. Para a seleção, seguimos as seguintes etapas: a) leitura do título do trabalho; b) leitura do resumo e c) leitura da pesquisa. Concentramo-nos em analisar os trabalhos defendidos nos últimos cinco anos, entre o período de 2008 a 2012. Os trabalhos escolhidos e produzidos pelos

¹ TEREZANI, Denis, et. al. Lazer e meio ambiente: um estudo a partir dos anais do encontro nacional de recreação e lazer (ENAREL). *Licere*, Belo Horizonte, v.13, n.1, mar/2010. Disponível em: < http://www.anima.eefd.ufrj.br/licere/pdf/licereV13N01_a2.pdf>.

programas de pós-graduação foram somente os de cursos reconhecidos pela CAPES – Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

Como suporte da pesquisa bibliográfica temos por base as cinco fases para o tratamento de um texto acadêmico, de acordo com Severino (2007):

1-) A análise textual é a primeira abordagem do texto, em que nos preparamos para a leitura de uma forma corrida, mas atenta, com uma visão geral, buscando esclarecimentos. Elencamos elementos básicos para a devida compreensão do texto, assim como, a assinalamos o vocabulário utilizado, dos levantamentos de conceitos e termos utilizados.

2-) A análise temática compreende a mensagem do autor, reconstruindo o processo lógico do pensamento do autor e a estrutura lógica do texto utilizada. São esquematizados o tema, o problema, a tese e a linha de raciocínio, as ideias principais e secundárias.

3-) A análise interpretativa decodifica a mensagem do autor, os pressupostos filosóficos, nos quais o autor justifica sua postura teórica, associando ideias. Utiliza uma validade de argumentos e críticas, cuja profundidade de análise ao tema deve ser apreciada.

4-) A problematização levanta e discute os problemas relacionados com a mensagem do autor, discute o texto, levantando questões explícitas ou implícitas.

5-) Por fim, a síntese pessoal reelabora a mensagem do texto com base na reflexão pessoal.

A segunda fase desse trabalho compreende um período de busca de fontes documentais, por meio de análises de conteúdo e de imagens. Uma pesquisa documental se assemelha à pesquisa bibliográfica com uma diferença nas fontes, sendo que a documental é apenas pautada de materiais que não receberam um tratamento analítico, a partir da qual se deve desenvolver a investigação e análise (SEVERINO, 2007). Há vantagens nesse tipo de pesquisa, pois se considera que os documentos são fontes ricas e estáveis de dados e não se exige um contato com os sujeitos da pesquisa. Há também limitações, como a subjetividade de alguns documentos. Contudo, esse tipo de pesquisa é de grande valia, pois traz

melhor visão de um problema ou hipótese, proporcionando uma verificação por outros meios (GIL, 2002).

Utilizamos a técnica de análise de conteúdo das fontes documentais em diferentes fases, segundo Bardin (1977, p. 95):

1-) Pré-análise, onde há uma organização e sistematização das ideias, um plano de pré-análise e a escolha inicial dos documentos. Formulam-se hipóteses, objetivos e elaboração de indicadores que fundamentem a interpretação final.

2-) Exploração do material, administrando sistematicamente as decisões tomadas na pré-análise. As fontes são codificadas, descontadas e enumeradas.

3-) Tratamento dos resultados, inferência e interpretação. As informações são codificadas por meio de ordem, escolha de categorias e análise temática (núcleo de sentido, palavras e contextos). Prevalece uma análise qualitativa.

Gil (1989) complementa as ideias de Bardin, reforçando que a exploração do material e sua análise constitui uma fase longa e objetiva. As decisões devem ser tomadas na pré-análise dos conteúdos e, posteriormente, realizar as tarefas de codificação, em que, a partir das unidades que serão analisadas, deverão existir recortes e escolhas das regras de análise, tais como a enumeração dessas unidades e a classificação dos conteúdos. Dessa forma, os dados tratados por inferência e a interpretação realizada têm como objetivo validar os dados significativamente.

Sobre a análise de imagens, realizamos uma aproximação com as ideias de Joly (2009) com a finalidade de uma abordagem racional. Segundo a autora, uma imagem consiste na indicação de algo que embora nem sempre seja visível, toma traços emprestados do que é visual e sendo imaginária ou concreta, passa por alguém que a produz ou a reconhece (Ibid.). A autora expõe alguns critérios para este tipo de pesquisa, tais como:

1-) Propor o objeto de análise.

2-) Vincular o objeto à ferramenta teórica que consegue explicá-lo.

3-) Definir se o objeto é fixo, animado, sequencial.

4-) Abordar a complexidade da imagem e sua natureza, imitação, traço e convenção (abordagem semiótica).

5-) Complementar o objeto de imagem e os tipos de linguagem e mensagens (plástica, icônica e linguística), enriquecendo a reflexão.

Em ciências humanas, é possível usarmos imagens para a construção e identificação de um objeto, pessoa, algo ou uma ideia, atribuindo-lhes certo número de qualidades socioculturalmente elaboradas. Utilizamos, portanto, uma abordagem semiótica, por meio de uma aproximação analítica, em que temos a imagem sob o ângulo da significação. Dessa forma, os fenômenos, em seu aspecto semiótico, são considerados como modos de produção de sentido. A análise verifica-se por categorias de signos distintos e particulares, instalando ferramentas e determinando as partes dos objetos de análise, no caso as imagens, com a finalidade de determinarmos conclusões (Ibid.).

Dessa forma, a pesquisa documental parte de fontes possíveis de análise dos conteúdos dos jogos escoteiros, tais como revistas em quadrinhos editadas no Brasil em edições especiais, e também, em manuais de jogos escoteiros que são disponibilizados em *sites* ou mídias eletrônicas. Há uma dificuldade de se encontrar os manuais tradicionais de repertório de atividades em forma de livros e, ou livretos, uma vez que o conteúdo apresentando na internet se tornou mais amplamente difundido. Utilizamos essas fontes documentais virtuais e de mídia, com o intuito de analisarmos as brincadeiras, seus conteúdos e propósitos. Assim como na pesquisa bibliográfica, também delimitamos um período de investigação das publicações que iremos investigar em cinco anos.

A análise dos conteúdos e das imagens é realizada por meio de uma leitura inicial dos jogos escoteiros citados nos manuais disponibilizados. As revistas em quadrinhos também servem de suporte para essa análise. Posteriormente, analisamos conteúdos culturais desses jogos, os materiais empregados nos repertórios e a maneira como são planejados e executados. O objetivo dessa análise documental (conteúdos e imagens) consiste no enriquecimento da discussão desse trabalho, além de proporcionar melhor discussão com as fontes escoteiras diretas. Assim, aproximamos todas as análises, a fim de que entendamos de que forma a educação de valores, os jogos, os símbolos e o

contato com a natureza promovem o Escotismo como um grande jogo, um jogo que é jogado em toda a esfera social dos escoteiros.

3. UM QUEBRA-CABEÇA DENOMINADO MOVIMENTO ESCOTEIRO

Ao estudarmos e pesquisarmos nosso Referencial Teórico na busca de compreender o Movimento Escoteiro, encontramos um aglomerado de assuntos que se entrelaçam. As imagens do Movimento Escoteiro reproduzido pela mídia, por exemplo, mostram meninos e meninas uniformizados em acampamentos ou mesmo nas cidades realizando atividades com as mais variadas finalidades. Se por um lado, essas imagens organizam nossas ideias de como seria o Movimento Escoteiro, estudá-lo isoladamente, pensando o Movimento Escoteiro unicamente como uma organização ou instituição também não seria suficiente para atendermos ao nosso objetivo principal de entendê-lo como uma construção cultural.

Uma construção cultural que atende principalmente à educação. Portanto, este capítulo procura responder principalmente a essa questão educacional. Mais ainda, como acontece essa construção por meio do jogo escoteiro, principal meio de aprendizagem do Movimento Escoteiro, e as relações com a educação das crianças inseridas no Movimento Escoteiro?

Para responder essa pergunta e para posicionar esse estudo como uma contribuição efetiva devemos pensar no Movimento Escoteiro como uma instituição construída por adultos e vivenciada principalmente por crianças e jovens, uma instituição que também promove uma educação, neste caso não formal, mas que agrega valores das mais diversas ordens, seja por meio de suas técnicas, tradição, seus simbolismos, suas histórias e principalmente por meio do seu grande repertório de jogos.

Esses elementos citados (técnicas, tradição, símbolos, jogos...) não estão simplesmente agregados ao Movimento Escoteiro como representações aleatórias. Entendemos que todos eles estão dispostos com a finalidade de promover e dar forças ao Movimento Escoteiro a partir de um Método próprio e reforçando princípios e leis muito bem estabelecidas. Baden-Powell (1986) preferia não falar do Escotismo como uma instituição, mas sim como um grande

jogo que deveria ser bem jogado, com crianças e jovens (jogadores) bem preparados para a vida.

Ao seguirmos a linha de raciocínio de Baden-Powell e estabelecermos o Escotismo como um grande jogo, temos a tarefa de tentar identificar que tipo de jogo seria. Não se trataria de qualquer jogo, uma vez que tantos elementos do Movimento Escoteiro são citados, notados e alguns são explícitos. Outros, no entanto, são implícitos. É muito peculiar a ideia de colocar o Escotismo como um jogo, um jogo que deve ser jogado e, bem jogado. Se fôssemos jogá-lo, de fato, precisaríamos saber quais seriam as regras desse jogo, ou ainda, que elementos objetos ou ações fariam parte dessas regras. Imaginamos, assim, o Escotismo como um grande quebra-cabeça, aqueles em que parte das peças são bem fáceis de serem encaixadas enquanto outras peças não são tão fáceis de serem encontradas e posicionadas.

Utilizamos a ideia do quebra-cabeça como o jogo que representa o Movimento Escoteiro porque é bem isso que nos parece quando tentamos identificar com clareza todos os elementos que o formam. Todos esses elementos (tradição, criança, meio natural, técnica do corpo etc.) não deixam de ser peças de um grande quebra-cabeça, que idealizamos na tentativa de materializar o que Baden-Powell pensou.

O grande elemento do Escotismo, talvez a peça fundamental e de destaque certamente é aquela que representa os jogos que acontecem nas patrulhas, nos acampamentos e no cotidiano escoteiro. As outras peças dão suporte, apoio e revelam valores e significados ao restante do grande jogo.

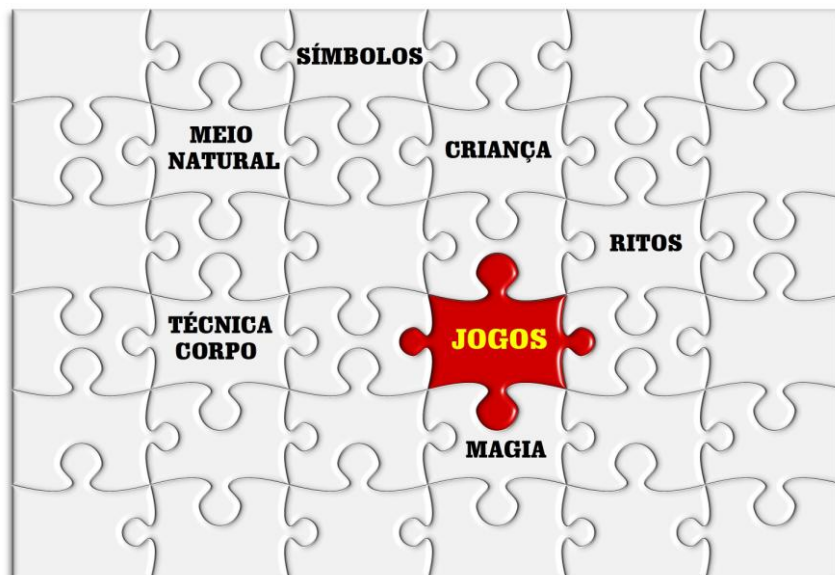


Figura 2 - Um quebra-cabeça denominado Escotismo

A figura que ora idealizamos consiste numa tentativa de representar o que dissemos até agora, como sendo o Escotismo o grande jogo que Baden-Powell pensou e idealizou. É justamente essa tentativa que fazemos nesse capítulo: a identificação a partir de um referencial teórico das peças do jogo Escotismo. Dividimos o conteúdo em subcapítulos para que os diversos elementos representem com clareza determinadas peças do jogo.

Assim, como fazemos quando jogamos o quebra-cabeça tradicional sobre uma superfície plana na tentativa de encaixar as peças corretamente, tentamos também aqui unir as peças escoteiras arrematando-as e ligando-as e, ao final, encontramos a disposição do grande jogo denominado Escotismo, proposto por Baden-Powell.

3.1 Posicionando o quebra-cabeça: Escotismo como um Jogo e Organização

“O Escotismo é um belo jogo, se entrarmos nele de corpo e alma e procurarmos jogar bem, com verdadeiro entusiasmo” (BADEN-POWELL, 1986, p. 367). Ao lermos as palavras de seu idealizador, a primeira pergunta que fazemos é a seguinte: Como vamos entender por jogo, algo que à primeira vista, sem conhecermos profundamente, parece-nos apenas como uma organização ou instituição formal? E como podemos constituir a ideia desse jogo?

Aos leigos ou às pessoas que não frequentam nem vivenciam o Movimento Escoteiro é particularmente difícil tentar compreendê-lo “do lado de fora”. No entanto, tentamos realizar neste subcapítulo um entendimento baseado nas fontes diretas do Movimento Escoteiro, seja por meio dos manuais que estão disponíveis nas páginas eletrônicas do Escotismo ou mesmo em poucos materiais palpáveis que tivemos acesso.

Para tentarmos analisar melhor a fala de Baden-Powell, necessitamos compreender primeiramente como o Movimento Escoteiro é entendido, como se originou e chegou ao Brasil e como ele foi propagado pelos países americanos e principalmente nas regiões africanas, onde a presença da colonização europeia foi fundamental para o atual cenário deste continente.

Segundo dados de páginas eletrônicas, inclusive da própria página eletrônica do Escotismo, o Movimento Escoteiro foi fundado por Lord Robert Stephenson Smyth Baden-Powell, em 1907, na Inglaterra.² Pode ser entendido

² Dados retirados da página do Movimento Escoteiro. Segundo o Guia dos Curiosos, no entanto, disponibilizado no meio virtual através no endereço eletrônico <<http://guiadoscuriosos.com.br/categorias/3669/1/10-curiosidades-sobre-escoteiros.html>>, consta que o Escotismo foi fundado em 1907 por Robert Baden-Powell, coronel do exército britânico, durante a Guerra dos Boers, na África do Sul. Ele escreveu um livro denominado “Auxílios ao Escotismo”, sugerindo que os jovens considerados desajustados deixassem a vida em gangues. Ele oferecia a oportunidade desses jovens formar certos tipos de patrulhas de escoteiros masculinos. Baden-Powell propôs o sistema de patrulha, as tropas, a escolha de um escoteiro-chefe, o juramento dos escoteiros, a lei dos escoteiros e um uniforme, e instruiu os meninos nas aptidões necessárias para a vida em

como um movimento mundial, educacional, voluntariado, apartidário e sem fins lucrativos. Seu principal propósito é o desenvolvimento da juventude, por meio de um sistema de valores que prioriza a honra, baseado na Promessa e na Lei escoteira, e por meio de práticas dos trabalhos em equipe e da vida ao ar livre, fazendo com que o jovem assuma seu crescimento, tornando-se um exemplo de fraternidade, lealdade, altruísmo, responsabilidade, respeito e disciplina.

A promessa escoteira consiste no embasamento moral do Movimento Escoteiro. Quando os membros do Movimento comprometem-se voluntariamente a se conduzirem conforme as orientações do Movimento, esses indivíduos reconhecem a existência de deveres e valores que deverão ser cumpridos. Os principais elementos da promessa escoteira podem ser conferidos nos Princípios do Movimento Escoteiro.

O Movimento Escoteiro apresenta uma divisão pela idade do participante. Sendo assim, são apresentadas as seguintes categorias: Lobinhos (6 a 10 anos); Escoteiros (de 11 a 14 anos); Sêniores (de 15 a 17 anos) e finalmente, Pioneiros (de 18 a 21 anos, ou mais).

Alguns conceitos fazem parte da Lei Escoteira, tais como: honra, integridade, lealdade, presteza, amizade, cortesia, respeito e proteção da natureza, responsabilidade, disciplina, coragem, ânimo, bom-senso, respeito pela propriedade e autoconfiança. A página eletrônica sobre Escotismo informa que Baden-Powell idealizou a lei escoteira, decidindo não atribuir leis proibitivas, mas conceitos para a formação de pessoas benévolas, para que assim, o jovem tivesse onde espelhar-se e orientar-se.³

acampamento e ao ar livre. O objetivo do escotismo, nesse caso, era desenvolver as habilidades físicas, intelectuais, afetivas, sociais e espirituais dos jovens. Inicialmente, o Movimento Escoteiro não aceitava meninas, apenas garotos. Contudo, no ano de 1909, Baden-Powell e sua irmã, Agnes Baden-Powell, além de sua esposa, Olave Baden-Powell, criaram também o Movimento Bandeirante. As bandeirantes, então, se tornaram a versão feminina dos escoteiros. Hoje não há mais separação por gêneros: meninos e meninas podem ser tanto escoteiros quanto bandeirantes. Com um histórico de inspiração militar, o Movimento Escoteiro hoje é uma organização internacional civil.

³ Ver os preceitos da Lei e Promessa Escoteira segundo Baden-Powell (1986), conforme Anexo I.

Ainda segundo o site eletrônico, a missão do Escotismo é contribuir para a educação do jovem, baseado num sistema de valores a partir da Promessa e Leis Escoteiras, auxiliando numa valorização individual e na participação construtiva em sociedade. A visão exposta na página eletrônica compreende uma contribuição para um mundo melhor.

Os princípios escoteiros baseiam-se em três tópicos principais: 1 – Dever para com Deus (crença e vivência de uma fé, seja qual for); 2 – Dever para com os outros (participação na sociedade, boa ação e serviço ao próximo); e, por fim, 3 – Dever para consigo próprio (crescimento saudável e autodesenvolvimento). O Movimento Escoteiro promulga o desenvolvimento de seus jovens a partir de três vertentes: física, moral e intelectual. Na física, esse desenvolvimento se daria a partir de jogos ao ar livre, exercícios, excursões e acampamentos. Na moral, os jovens evoluiriam a partir de conversas e atitudes que gerassem atitudes sadias no futuro, desenvolvendo uma forma de compreensão e dever para com Deus, a pátria e o próximo. E, por fim, no campo intelectual, acrescentariam conhecimentos adquiridos por meio de ações diversas, tais como: cozinhar, acampar, aprender a dar nós, natação e resgate (salvamentos), primeiros socorros, regras de segurança, corridas e caminhadas de orientação, transmissão de sinais, estudo da natureza, dentre outros.

Para Nascimento (2008), contudo, o Escotismo é uma forma de associação livre, voluntária e internacional, que pode ser entendido como um movimento de militarização infantil, de natureza patriótica, cívico-militar, assim como a ginástica e os exercícios militares. Ainda segundo o autor, o Escotismo articulava “[...] uma proposta de autoformação que produzia forte impacto nas emoções, nas paixões, nos processos de aprendizagem da vida, nas experiências de contato com a natureza e na produção de uma identidade cidadã.” (NASCIMENTO, 2008, p. 07).

Essa autoformação e controle de emoções de cunho militarista remonta a própria origem militar de Baden-Powell, o qual, em seus ensinamentos, se baseava nas experiências já vivenciadas por ele mesmo. Assim, as origens do Movimento Escoteiro estão atribuídas a um tipo de organização cuja ideologia estava ligada a um processo de transformação social do final do século XIX e

início do século XX. Foi o que Soares (1994), descreveu como sendo uma nova sociedade burguesa, regida pelas leis do capital e pautada na abordagem positivista de ciência. Nesse sentido, o tipo de exercícios físicos escoteiros propostos por Baden-Powell parece ser útil, uma vez que, se bem preparado, controlado e disciplinado, o corpo dos indivíduos pode ser mensurado, controlado e passível de ser classificado, além de atenderem às necessidades de uma sociedade capitalista e de seus modos de produção e de vida. Assim, a própria questão da educação do corpo, dócil e controlado, nos jogos ou nas técnicas utilizadas em certos exercícios escoteiros, também reproduz o modelo requerido de sociedade em questão.

3.1.1 O Método Escoteiro

O Método Escoteiro estimula o desenvolvimento do jovem de uma forma geral. Consiste num sistema de progressão⁴, em que o escoteiro é estimulado a desenvolver suas capacidades e interesses, a partir de desafios a serem superados, com base em explorações e aventuras ao ar livre, pela experimentação e solução de problemas.

Os elementos pessoais do Método Escoteiro tem função educacional e todos devem estar interligados e não funcionam separadamente, sendo que: cada pessoa tem uma função específica numa determinada tarefa; a interação do indivíduo reforça o outro; todos contribuem para uma proposta a ser atingida. Os elementos pessoais são citados na página eletrônica do Escotismo (ver na íntegra Anexo II).

O Método, segundo o Projeto Educativo do Movimento Escoteiro (s.d., p. 16) é determinado pelos processos de Progressão. Nesse processo, cada etapa é relacionada “[...] a um marco simbólico próprio, que se adapta à capacidade imaginativa e às necessidades de identificação de faixa etária.”. Dessa forma,

⁴ Verificar Anexos IX e X.

segundo também o P.O.R. – Princípios, Organizações e Regras (2008), esse sistema consiste num guia de especialidades, em que, a partir de provas e do desenvolvimento de atividades avaliadas, há uma progressão individual do escoteiro, ramo ou patrulha. Essa progressão é assinalada por meio de distintivos e certificados que são conferidos por uma Diretoria de Grupo, por proposta de um Chefe de Seção, num determinado sistema de cerimônia⁵.

3.1.2 Modalidades do Escotismo

Ainda segundo o *site* dos Escoteiros, o Movimento Escoteiro ou Escotismo, como também é conhecido, se divide em três modalidades básicas: 1- Modalidade Básica – com maior número de integrantes, é caracterizada pelo típico escoteiro, apresentando grande flexibilidade de atividades, geralmente abrangendo o campismo, montanhismo e o excursionismo; 2 – Modalidade do Mar – abrange atividades aquáticas, em atividades marinheiras, navegação, esportes náuticos e, até mesmo, esportes radicais, como o *windsurf*; 3 – Modalidade do Ar – desenvolve o gosto pelo aerodelismo, aeroplanos, aeronavegação, paraquedismo e esportes aéreos, meteorologia e cosmografia, aeronáutica etc. As Modalidades do Mar e Ar são apreciadas e sugeridas aos Ramos Escoteiro e Sênior, sendo estas modalidades presentes no Ramo Lobinhos somente em forma de atividades especiais.

3.1.3 Origens na Inglaterra e propagação no Brasil

Segundo Silva (2012), a organização do Movimento Escoteiro no Brasil está muito próxima ao seu idealizador, Baden-Powell. Segundo a autora, em 1907,

⁵ Projeto Educativo do Movimento Escoteiro e P.O.R. – Princípios, Organizações e Regras. Materiais disponibilizados na página oficial dos Escoteiros do Brasil. O leitor também poderá consultar o Anexo IX, onde constam os distintivos utilizados também no Movimento Escoteiro Americano, ilustrado no novo guia do escoteiro de 2009. Da mesma forma que no modelo brasileiro, o modelo americano também incorpora o mesmo processo de Progressão.

Oficiais e Praças da Marinha Armada Brasileira estavam na Inglaterra e ficaram impressionados com o método de educação complementar que Baden-Powell instituiu.

Sendo assim, os marinheiros brasileiros trouxeram ao Brasil o modelo dos uniformes Escoteiros para introduzir o Movimento Escoteiro no país. No dia 14 de Junho de 1910 foi fundado, no Rio de Janeiro, o Centro de *Boys Scouts* do Brasil. Quatro anos mais tarde, surgem outros núcleos escoteiros pelo país, sendo o principal deles a Associação Brasileira de Escoteiros (ABE) em São Paulo, que espalhou o Movimento Escoteiro por todo o país.

Em 1924, a fundação da União dos Escoteiros do Brasil (UEB) no Rio de Janeiro, permite unificar os grupos e núcleos Escoteiros espalhados pelo Brasil, consolidando-se no território nacional.

Em 24 de Janeiro de 1946, o Escotismo foi reconhecido no país como uma instituição extraescolar, com base no Decreto-Lei nº 8.828, estabelecendo-se entre as instituições escolares que visavam a complementação da educação formal. A partir de então, o Movimento Escoteiro tornou-se popularizado e organizou-se em grupos, tal como conhecemos nos dias atuais.

Rosa Fátima de Souza (2000) escreveu em seu artigo que algumas práticas que culminaram num tipo de militarização da infância faziam parte dessa educação formal. Assim, segundo a autora, os meios educacionais e políticos influenciavam a educação do caráter, defesa da pátria e, ampliava o Movimento Escoteiro na educação pública paulista. A afirmação do Movimento Escoteiro, principalmente no estado de São Paulo, segundo a autora, teve destaque em função de uma série de medidas que previam melhorias sociais, tais como a erradicação do analfabetismo, ampliação de uma educação cívica para uma base eleitoral e moral, dentre outros.

Outro trabalho que dá destaque para este tipo de discussão é o de Herold Junior *et al.* (2012). Segundo os autores, a educação corporal que Baden-Powell propunha era uma contraproposta para um tipo de intelectualismo existente no início do século XX. O objetivo era uma reaproximação das crianças e dos jovens, por meio das atividades corporais em meio à natureza, como válvula de escape e

equilíbrio para um tipo de sociedade industrial e urbana cada vez mais inserida dentro de algumas mazelas (como o aumento da violência e criminalidade). Dessa forma, o Movimento Escoteiro complementaria e remediaria uma decadência moral existente naquela época. Ele defendia uma maneira de autoformação por meio de ações de coragem, virilidade e de saúde moral e física. Segundo os autores, isso minimizaria os efeitos de um individualismo exacerbado e do esfacelamento moral.

A partir de uma preocupação na formação do cidadão e também da força de trabalho, uma vez que as sociedades se industrializavam, o ingresso de atividades corporais que o Movimento Escoteiro utilizava foi inserido na educação formal, com o intuito de minimizar alguns efeitos sociais daquela época. Macleod (1983), citado por Herold Junior *et al.* (2012), descreve que houve uma tentativa de reunir as crianças e os jovens, com a finalidade de fomentar valores e ideais por meio de atividades com características militares e que seriam realizadas junto ao meio natural, sendo essa uma característica das organizações educacionais na passagem do século XIX para o século XX.

Dessa forma, podemos pensar que o Movimento Escoteiro utilizava além de outras formas como histórias, cantigas, rodas de conversas na fogueira e trabalhos de artesanato, algumas técnicas corporais impressas em brincadeiras, em técnicas de confecção de nós e outras atividades, com o objetivo de transmitir valores e significados para as crianças e jovens inseridas nesse contexto.

3.2. A primeira peça: a criança bem preparada

No capítulo anterior dissertamos sobre o Movimento Escoteiro, suas características, suas origens e sua trajetória desde a Inglaterra até chegar a terras brasileiras. No entanto, não há como juntarmos as peças do Escotismo sem entender uma parte fundamental deste grande jogo: a criança. É necessário agora, a partir deste novo subcapítulo, entendermos sobre o universo infantil e sua cultura, para que possamos montar nosso quebra-cabeça, de fato.

Utilizamos o termo criança pois trata-se de uma caracterização genérica. Este estudo poderia privilegiar apenas a utilização dos termos rapaz, menino, escoteiro ou menina, bandeirante, uma vez que há uma clara divisão de gêneros nos primeiros manuais entre livros para meninos e meninas. No entanto, cabe aqui delimitar que utilizamos o termo criança neste capítulo, sem escolher um gênero, pois uma especificação desse tipo implicaria numa pesquisa muito ampla, no sentido de justapormos o papel social do menino e da menina.

Assim, se fôssemos aplicar a discussão do Movimento Escoteiro também no universo feminino, seria necessário considerarmos que, num primeiro momento, as bandeirantes, como assim são chamadas as meninas escoteiras, poderiam ter seu papel social baseado na maternidade, fraternidade e sendo uma cuidadora da família, de primeiros socorros, do lar, etc. Assim, pois, segundo o primeiro livro escoteiro para garotas, editado em 1920 e intitulado Livro Oficial de Bolso para Garotas Escoteiras (tradução nossa), as meninas escoteiras teriam principalmente as atividades baseadas em jogos e exercícios cuja proposta era ter esses princípios já citados. A própria divisão deste livro comportava capítulos em fundamentos de enfermagem, de culinária, de primeiros socorros, de cuidados com o ambiente etc.

Hoje, sabemos que, devido às mudanças e transformações do papel social do homem e da mulher na sociedade contemporânea, essa discussão perde sentido, uma vez que todo estudo encontra-se num tempo historicamente situado. Não estamos mais nos anos 1920 do século XX. Os próprios livros escoteiros mais atualizados, tal como a Edição Comemorativa de 100 anos de Escotismo – livro editado nos Estados Unidos, disponibilizado em meio eletrônico e que ainda não foi traduzido e lançado no Brasil – já admitem atividades sem distinções de gêneros. Não distanciando da discussão inicial que remete aos jogos escoteiros, mas deixando claro que ainda há diferenças de gêneros nos livros atuais, porém não tão mais significativas, manteremos o termo criança para nossa discussão acerca deste subcapítulo.

Quando falamos em criança, devemos situá-la historicamente no contexto sociocultural, para conseguirmos ulteriormente compor outras ideias. Perrotti

(1982) destaca que o processo histórico da criança transita entre o natural e o social. Ela é, primeiramente, em sua visão, um ser político, mas que é marginalizada por uma sociedade que a coloca como ser dependente, ou, ainda, estigmatizada. Ela é um ser incompleto e que se define em função de um ser evoluído, o adulto. Essa visão adultocêntrica é redutora, segundo sua concepção, pois nela a criança é um vir a ser. Longe de ser apenas um organismo que se movimenta, a criança é um organismo interativo, em movimento, inserida num tempo e espaço e que influencia o meio onde vive. Esse vir a ser adulto concentra uma ideia, segundo Perrotti (1982), que só pode ser a do capitalismo, uma vez que o isolamento dela para prepará-la para o futuro acentua-se e modifica-se à medida que o capitalismo também vai se modificando e transformando. A noção do natural se sobressai sobre a noção do social. Entretanto, Perrotti destaca que a criança era também enraizada no tempo e processo histórico, transitando entre o natural e o social, onde era um organismo em movimento, influenciando e interagindo nesse processo. Destaca também que, mesmo Ariès (1981), que foi um autor que, a partir de suas concepções, colocou de maneira sistemática as ideias de infância, também tratou a criança como ser social.

Ariès (1981) nos diz que a criança nem sempre teve o mesmo papel social que hoje ilustra nossa sociedade. Por muito tempo, havia uma ausência do sentimento da infância. A criança era diferente do adulto, no sentido de suas características físicas (força e tamanho), mas ela poderia ser comparada a um anão ou a um adulto em miniatura, sendo inclusive tratada como tal. Segundo ainda o autor, a infância pode ser caracterizada em três períodos históricos bem distintos: na Antiguidade; do século XIII ao século XVIII e do século XVIII aos nossos dias atuais. Na Antiguidade, a criança era considerada um pequeno adulto minorizado, não havendo diferenças entre o mundo adulto e o mundo infantil. Nesse caso, a criança simplesmente estava ingressa numa sociedade de adultos. No segundo período, a sociedade entende que a criança é um ser inocente, devendo ser separada da vida dos adultos. A criança é enclausurada em instituições de ensino, sob as atenções e tutela de um preceptor, denominado

professor. No terceiro e último período, Ariès (1981) caracteriza a criança como um ser angelical, que ocupa a atenção central da família.

Ariès (1981) escreveu, entretanto, que o período da industrialização redefiniu os papéis sociais, inclusive o da criança. Nesse tempo, ocorre a precocidade da passagem da criança para a idade adulta, como forma de ela ser mais uma mão de obra para a sociedade industrial que estava se formando e transformando. Dessa forma, durante os séculos XVI e XVII as crianças começam a ser posicionadas e diferenciadas em relação aos adultos, sendo elas separadas como outro tipo de ser social. Essa separação provoca dois tipos de sentimentos: o primeiro, denominado de paparicação e o segundo, de moralização. Ambos os sentimentos privaram a criança de dispor e aproveitar seu tempo, pois ela era considerada ser incompleto e deveria ainda ser lapidada e preparada para uma vida adulta, ou um vir a ser adulto. Ao considerarmos as palavras de Ariès, implicamos em limitar a questão da criança como ser meramente natural e dependente biologicamente de um adulto, negando que a criança tenha sua própria cultura e que construa os elementos que elencam essa cultura.

Perrotti (1982, p. 14) complementa e critica os escritos de Ariès (1981), ao pronunciar que:

[...] o ser criança não pode ser entendido apenas como um feixe de características naturais em desenvolvimento no tempo. Antes, tem de ser visto como um corpo complexo, sujeito a condições históricas e, por isso, variável.

A criança, ao ser colocada como corpo complexo e sujeita a condições históricas, também tem seu lugar na cultura, mas que também traz problemas em relação a esse lugar que ela ocupa. Uma vez que ela é faixa etária incompleta, a criança também é posicionada como uma consumidora passiva de produtos culturais desenvolvidos para ela, com o intuito de desenvolvê-la como um ser humano evoluído e completo, ou mesmo, adulto. Outra visão reducionista de cultura que cabe à criança ajusta-se também aos princípios dessa sociedade que

a promove. Uma sociedade que promove certos grupos em detrimento de outros. Nesse contexto, a criança torna-se depositária de um mundo criado pelos adultos, sem mesmo ter conhecido seus direitos de intervenção ou ações ativas neste processo sociocultural de sua vida. A cultura, nesse sentido, realiza uma função de domesticação e coerção, dificultando a sua participação nesse processo de construção. Toda cultura realiza produtos, transmitindo-os às gerações mais novas. O que não se pode fazer é reduzir a cultura aos produtos que realiza, ignorando o modo e as relações de produção, além do próprio produtor (PERROTTI, 1982). Assim, o autor discute que não se pode tirar a criança do seu lugar de agente da cultura para colocá-la como um objeto de fetiche, onde se deposita nela uma série de instruções que pudessem realizar a sua salvação.

A partir desse entendimento de salvação por meio da cultura e utilizando um instrumento ideológico e determinado por uma classe dominante a fim de que a criança pudesse ser salva, tal qual como foi descrito por Perrotti (1982), não estariam incluídos também os preceitos e ideias do Movimento Escoteiro? O livro de Baden-Powell (1986), *Escotismo para Rapazes*, aponta muitas passagens que demonstram essa salvação, assim como nas mensagens finais, onde há trechos que falam de como os escoteiros devem ser servis à lei escoteira, aos chefes escoteiros e às leis do Movimento Escoteiro, com o intuito de servirem bem a um tipo de sociedade que estava muito além dos acampamentos escoteiros. Assim, quando Baden-Powell diz que “já foi criança” (Ibid., p. 21), ou que sua obra pretende deixar um mundo melhor, de modo que todos sejam “bem preparados” (Ibid., p. 368); ou ainda, na Introdução do seu livro, descrito pelo Diretor J. S. Wilson, Diretor do Escritório Internacional Escoteiro na Edição do livro de 1986, “[...] os meninos de hoje serão os homens de seus respectivos países.” (Ibid., p. 6) e a tarefa do vir a ser complementa as ideias iniciais de Perrotti (1982) que dissertamos anteriormente. Ou seja, o bem preparar a criança para um futuro também poderia significar modelar adultos para um tipo de sociedade específica do trabalho e de produção, ou um adulto servil para um determinado tipo de sociedade que se quer ter.

Há um destaque que Perrotti (1982) acrescenta à nossa análise que é pertinente de citarmos. Corresponde a ideia de que nossa sociedade adultocêntrica coloca a criança como passiva face à cultura, pois uma sociedade que seja capitalista privilegia o adulto, sendo ele mais produtivo do que o menino ou a menina. Dessa forma, o modo de produção determina e reconhece a participação de um sujeito na esfera social e da não participação de outros. Outro ponto importante é a fragmentação do tempo dos sujeitos em partes estanques (infância – maturidade – velhice), fazendo com que não se caracterizem como processo contínuo e único, mas como partes diferentes. Não seria assim também no Movimento Escoteiro (lobinhos – escoteiros – pioneiros...)?

Reconhecemos, por meio das ideias de Perrotti (1982), que a criança se constitui em um ser culturalmente passivo, ajustada a uma ótica do sistema. Esse sistema também se manifesta no lúdico, e aqui consta uma parte interessante, que dá suporte e complementa nossa discussão. Sobre essa lógica, consideramos a ideia do autor que escreve que:

[...] a racionalidade do sistema produtivo torna o lúdico inviável, pois o tempo do lúdico não é regulável, mensurável, objetivável. Toda tentativa de subordiná-lo ao tempo da produção provoca sua morte. Por isso ele é banido da vida cotidiana do adulto e permitido nas esferas discriminadas dos “improdutivos”. O lúdico, dentro do mecanismo do sistema, é a sua negação. [...] Daí o lúdico se identificar com a criança, já que ela não está apta para o sistema de produção em virtude de o espírito da racionalidade não ter conseguido ainda domá-la. Com o tempo, ela trocará seus sonhos, seu tempo, pelos privilégios parcos oferecidos pelo sistema; premida pelas exigências, ela sucumbirá à realidade. (PERROTTI, 1982, p. 20).

Assim, a criança seria considerada um espectro, uma coisa abstrata, sem papel social ainda definido. No entanto, Brougère (2002) acredita que a criança tem uma cultura lúdica própria, relacionando elementos de uma cultura geral e a imaginação, vivenciando-os por meio de jogos e brincadeiras. Por meio do jogo, a criança interage simbolicamente e constrói sua cultura lúdica. Sendo assim o jogo

seria “ [...] de fato um ato social que produz uma cultura (conjunto de significações) específica e ao mesmo tempo é produzido por uma cultura.” (Ibid., 2002, p. 29).

Entendemos que tais pressupostos revelam que, sendo a criança um agente passivo dessa sociedade adultocêntrica, preparada por e para uma classe de adultos, não são permitidos a essas crianças primeiramente um desenvolvimento adequado do lúdico e, por conseguinte, de sua criticidade e criatividade. Não seria assim também no Movimento Escoteiro, ou nos jogos que são instrumentalizados por meio do repertório de suas atividades? Os jogos escoteiros também podem revelar que as crianças sejam bem preparadas para um tipo de vida adulta como se fossem pequenos adultos.

Marcellino (2012), afirma que, talvez, o principal motivo da ocorrência do furto do lúdico da infância baseie-se na crença de que a criança, considerada um adulto em miniatura tenha a finalidade de ser preparada para o futuro. E acrescenta ainda revelando que o brincar possibilita à criança a vivência de sua faixa etária, contribuindo para sua formação humana e participativa no meio social, não sendo apenas um mero indivíduo que se quer pelos modelos de produtividade social.

Impossibilitar a vivência do presente, em nome da preparação para um futuro que não lhe pertence, seria negar a possibilidade da manifestação do lúdico (MARCELLINO, 2011). Assim como, impossibilitaria também a manifestação cultural da criança, transmitindo uma herança cultural a ela, para a continuidade. Essa transmissão poderia acontecer em processos educativos formais ou informais, surgindo uma proletarização, desconsiderando as possibilidades de transformação e de mudanças da criança no plano cultural (Ibid.).

Falamos, até aqui, da ideia de uma sociedade que caracteriza a criança numa visão de prepará-la para o futuro, numa visão de mundo adultocêntrico, por meio da racionalidade e das transmissões de valores. Notamos que o diálogo entre os autores aproxima-se das ideias do Movimento Escoteiro, embora transformações sociais e mudanças profundas tenham ocorrido desde a fundação do Escotismo. Os formatos dos textos nos livros antigos de Escotismo

modificaram-se ao longo dos anos, dando lugar a textos e visualizações mais ilustrativas e atuais sobre a temática envolvida, mas a essência e a tradição das palavras de Baden-Powell ainda se mantêm firmes. Ainda permanece a ideia de que a criança seja bem preparada e possa ser um cidadão exemplar. As ideias aqui elencadas neste subcapítulo e dialogadas com os autores procuram contribuir com esse trabalho, para um melhor entendimento do mesmo.

Finalizamos este subcapítulo com uma pequena contribuição sobre a criança e seu processo cultural. Agora, passaremos então à próxima discussão, que irá nos apresentar a questão da vida ao ar livre, o meio natural e os elementos que constituem esses pressupostos no Movimento Escoteiro.

3.3. Vida ao ar livre, o meio natural: outra peça

Como vimos anteriormente, a criança constitui a primeira peça disposta em nosso quebra-cabeça. Mas, não se trata de qualquer criança, e sim, uma criança bem preparada para uma vida adulta e que será transformada em homens e mulheres de bem. No entanto, para melhor compreensão das ideias, é necessário aqui também esclarecer outros pontos, tais como, a vivência e as atividades realizadas no meio natural, que interligam a preparação da criança aos jogos realizados nas atividades escoteiras, os quais serão citados posteriormente. Este subcapítulo retrata esses esclarecimentos sobre a vida ao ar livre e suas relações com o Movimento Escoteiro.

Segundo o Projeto Educativo do Movimento Escoteiro, a experiência educativa é consolidada nas ações do Escotismo por privilegiar a vida ao ar livre. Os desafios das ações que ocorrem no meio natural permitem aos jovens escoteiros desenvolver suas capacidades físicas, equilibrar seu corpo e manter a saúde. Permitem, também, a ampliação da criatividade e um exercício espontâneo de liberdade, estabelecendo vínculos com outros jovens. Dessa forma, procura-se

compreender as exigências básicas da vida e da convivência em sociedade (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, s.d.).

O Método Escoteiro propõe ao jovem incorporar o seu estilo de vida às ações que acontecem ao ar livre, integrando experiências, também com a finalidade de recuperar as energias, o silêncio interior e aos ritmos naturais. Humberstone e Clayton (2003) trazem algumas considerações entre a ligação do Movimento Escoteiro (nas suas origens, mais precisamente no Reino Unido) e a vida ao ar livre. Segundo os autores, no início de 1900, houve uma grande preocupação com o estado de masculinidade na sociedade inglesa, devido a um declínio do Império Britânico. Baden-Powell, fundador do Movimento Escoteiro e defensor de um ideal social no qual predominavam ideais masculinos, baseado em sua experiência militar, criou o Escotismo como veículo e culto à masculinidade e aos princípios que, na época, ele julgava serem ideais para uma sociedade. O Escotismo tornou-se, então, veículo para um novo modo de se ver a política, a sociedade e o mundo. Nessa nova organização de Baden-Powell, destacavam-se a virilidade, a natureza juvenil, a tradição e o autocontrole.

Havia, portanto, segundo Humberstone *et al.* (2003), um aprendizado por meio dos ideais de Baden-Powell, baseados principalmente em seus ensinamentos militares, que incluíam, além dos jogos e ações cotidianas, vivências ao ar livre por meio de acampamentos, ou mesmo, em explorações do meio natural. Aos poucos, o uso de atividades ao ar livre foi se incorporando também ao sentido de atividades de aventura.

Segundo Lavoura *et al* (2008), as ideias também são compartilhadas por outros autores, no sentido de se aproximar o ser humano e a natureza, harmonizando-os e contribuindo para uma nova vivência no ambiente natural, onde a educação ambiental é entendida e assumida pelos indivíduos. Os autores também revelam que, por meio de um processo de contato com o meio natural, as informações de sensibilidade que permeiam todo o corpo dos sujeitos podem “[...] suscitar mudanças axiológicas, de valores, condutas e estilos de vida.” (Ibid., p. 79). Seria um jogo de sensações, que possibilitaria interiorizar juízos de valor

aliada a uma efetiva relação entre ser humano e natureza, de maneira a preservar o meio natural.

Dessa maneira, ao aproximar as práticas e jogos com o meio natural, realizando um verdadeiro jogo dos sentidos, por meio da exploração de plantas e reconhecimento de lugares e ecossistemas (conforme Anexos XIII e XIV), o Movimento Escoteiro também preconiza um tipo de jogo de autocontrole aplicado ao ambiente que está inserido o ser humano, ou mesmo, a criança. Sobre isso, é pertinente considerarmos uma colocação de Elias e Dunning (1992), em que a ideia de algumas atividades ao ar livre evocam um tipo de tensão equilibrada, um excitação agradável que podem contribuir para o alívio de certas tensões, estimulando emoções e controlando certos tipos de situações.

Logo, novamente estamos atentando ao fato de que as atividades de aventura, tal qual no Movimento Escoteiro, existem e que são nele praticadas, também implicam numa reeducação dos sentidos e num autocontrole de certas tensões. Mais um jogo aqui se consolida, um jogo que é jogado ao ar livre, seja no passeio pela floresta, no reconhecimento do acampamento ou do campo, ou em atividades radicais mais explícitas, como o alpinismo, escalada ou exploração da mata selvagem.

Com este subcapítulo, encaixamos mais uma peça do jogo que se consolida no Movimento Escoteiro. Logo, no subcapítulo seguinte, iremos juntar outras peças, as quais, se montadas e compreendidas, revelam os outros elementos do nosso grande jogo aqui discutido.

3.4. Os ritos, a magia, os símbolos... montando outras peças

Anteriormente, falamos sobre a vivência ao ar livre e o meio natural, que, juntamente com a criança, auxiliam na montagem do Escotismo. No entanto, outras peças devem aqui também ser expostas: os ritos, a magia, as relações totêmicas ou animalidades, as técnicas do corpo, dentre tantas outras. Juntas,

essas e outras peças constituem as outras partes do nosso jogo. Portanto, nesse subcapítulo, procuramos esclarecer esses outros elementos, com a finalidade de que o leitor entenda toda a estrutura de símbolos que se projeta nas ações e, por fim, nos jogos do Movimento Escoteiro.

O primeiro ponto que apresentamos se constitui em alguns elementos que estão presentes no Movimento Escoteiro e se aproximam daquilo que Marcel Mauss (2003) denominou de uma teoria geral da magia. Cabe aqui esclarecermos antecipadamente alguns termos e palavras que fazem parte dessa teoria, para que compreendamos de fato a maneira como um assunto é relacionado a outro. Para isso, procedemos como já dissemos, na forma do quebra-cabeça. Encontramos algumas definições que são as peças e, a partir de seus entendimentos, começamos a montá-lo, com a finalidade de analisarmos de que forma a magia e sua teoria representam algumas características do Escotismo. Segundo a concepção de Mauss (2003), a teoria geral da magia deve ser entendida a partir de dois pontos de vista: um histórico e outro, lógico. A noção de magia parte de uma escola antropológica, a partir de noções de sobrevivência, de simpatia e dos ritos.

Segundo o autor, a magia não deve ser entendida como algo ligado somente à religião ou aos cultos de tal ordem. A magia seria uma espécie de ciência antes da ciência, uma prática em estado puro, como forma primária do pensamento humano para explicar os fenômenos distintos. Seriam práticas compreendendo agentes, atos e representações, cujos efeitos são produzidos em decorrência de certos ritos simpáticos, que iremos definir mais adiante. Na magia, o semelhante produz o semelhante e uma coisa age sobre a outra, muitas vezes, mesmo sem haver um contato entre essas coisas. O entendimento de magia não deve ser restrito à religião, pois, se assim for, ela passa a ser contaminada por ela, incorporando deuses, demônios e fracassos. A magia é, assim, definida pelas condições nas quais se produzem e reproduzem, ocupando um lugar notório no conjunto dos hábitos sociais.

O mágico, por sua vez, caracteriza o sujeito que efetiva as representações mágicas e as ideias que correspondem aos ritos mágicos. Esses ritos podem ser

entendidos como atos de práticas sociais, os quais, geralmente, se repetem e cuja eficácia está presente nesses ritos. São caracterizados por fatos da tradição (que se repetem) e a forma pela qual são transmitidos é sancionada pela opinião. Agem por si só, mecanicamente. Envolvem ritos simpáticos, ou seja, reafirmam o sujeito a uma determinada condição social a qual sua vida está relacionada (MAUSS, 2003).

Esses ritos mágicos aqui mencionados podem ser realizados em lugares qualificados, como menciona Mauss (2003), onde o lugar de ocorrência tenha correlação com o rito. A natureza desses ritos pode ser manual ou oral. São eficazes e simbólicos. Assim, por meio do rito manual, os sujeitos realizam a arte de dispor as coisas, tal como esculpir, modelar, pintar, bordar, tecer, gravar, caracterizando ofícios e objetos que devem ser considerados. Por meio do rito oral, os sujeitos evocam um determinado poder ou força, que pode ser conhecido por meio de juramentos, votos, aspirações, hinos, interjeições, dentre outras realizações.

A partir dessas concepções, tentamos entender as aproximações da teoria da magia de Marcel Mauss com os elementos encontrados no Movimento Escoteiro e que podem ser discutidos. A primeira delas é a que fala sobre a noção de sobrevivência. O Movimento Escoteiro implica que haja um entendimento sobre a maneira de como o escoteiro proceda em relação à sobrevivência em um determinado ambiente. Para isso, o guia Escotismo para Rapazes, livro de base para o Movimento Escoteiro, traz uma série de narrativas e citações que orienta o escoteiro sobre como proceder em determinados momentos, como por exemplo, na ajuda a um colega de acampamento, ou acampando na selva, caso houvesse necessidade. A sobrevivência, neste caso, é rodeada por instruções e relatos, tal como um procedimento de salvamento de vidas, utilizando, por exemplo, a técnica da confecção de nós ou de trabalho sistemático em grupo. A sinalização com sinais de fogo, sinais de som, vozes de comando, utilização de bandeiras e de apitos em meio à selva também caracteriza e reforça esta primeira ideia sobre essa teoria.

Outro ponto de verificação corresponde à afirmação de que os ritos são atos de práticas sociais que acontecem durante a ação dos acontecimentos. Como foi descrito anteriormente por Mauss (2003), os atos geralmente se repetem e são transmitidos por meio de fatos de tradição. São identificados pelas técnicas de eficiência, onde a técnica coordena gestos e é instrumento de efeitos. O mais experiente ensina e passa ao mais novo os conhecimentos e experiências já adquiridos anteriormente. No Movimento Escoteiro, a caça, a pesca, as instruções de acampamento, os entendimentos sobre botânica e as diversas formas de procedimentos próprios do cotidiano escoteiro podem ser caracterizados como ritos, os quais Mauss (2003) afirmou, pois há uma orientação que se constitui em ritos, fatos de tradição, que se repetem e são transmitidos pelos monitores e chefes escoteiros mais velhos aos mais jovens.

Outro fato incorporado às ideias de Mauss (2003) e que também podemos verificar nos guias escoteiros diz respeito às relações totêmicas. A relação totêmica distingue-se pela familiaridade com os animais, ou de um animal associado, de onde são revelados os ritos. Trata-se de uma convenção social, que determina certas condições, onde um animal é um totem individual. Um totem consiste numa identificação de uma determinada sociedade, uma representação animal, em que há significados para um determinado grupo de pessoas.

No caso específico do Movimento Escoteiro e complementando a ideia de Mauss, cada segmento, patrulha ou acampamento escoteiro identifica-se com um determinado animal ou representação, digna de significados únicos. Talvez, o maior exemplo de que o Movimento Escoteiro possa incorporar as relações totêmicas, seja o fato de que suas divisões e patrulhas sejam representadas por figuras de animais. O próprio idealizador do Movimento Escoteiro, Baden-Powell, observou a natureza e desenhou os modelos que poderiam ser utilizados para as representações. Em sua concepção, cada patrulha ou grupo seria simbolizado por meio de sua identificação totêmica (ou por representações de animais de patrulha), seus grunhidos ou sons, seus sinais e cores. Destacam-se os animais silvestres, conforme os modelos idealizados para compor os animais de patrulha no Anexo III.

Sobre os ritos mágicos, estes ocorrem em bosques e em lugares isolados, sendo realizados de formas solenes. São rudimentares e respondem a necessidades limitadas. Podem ser manuais ou orais. Os ritos manuais podem ocorrer em formas de caça ou pesca, em práticas camponesas, ou em receitas caseiras. Os ritos orais, por sua vez, trazem contos e lendas. São verificados traços mútuos, objetos de mitos, tradições compostas pela oralidade. Não há apenas um jogo de imaginação nas histórias, há também estado de expectativas, temores, que produzem certas ilusões e que conduzem a determinados atos ou ações. Percebem-se, nos ritos orais, uma evocação do poder, do controle sobre outras coisas e sobre outras pessoas (MAUSS, 2003). Percebemos, neste ponto, que todos os ritos descritos por Mauss se complementam nas ações e realizações do Movimento Escoteiro. Os ritos de iniciação e de passagem, os diálogos em volta da fogueira (ou como são chamadas, as conversas de fogo), as orientações de mapas complementam a ideia da tradição oral escrita pelo autor. Os ritos manuais, por sua vez, podem ser ilustrados a partir da confecção de nós⁶, da confecção do fogo, da arrumação dos locais para descanso e da manipulação de certos tipos de alimentos, tais como, o pão de caçador ou pão de frigideira, ou ainda, assando carne.

Em tempo, a teoria da magia de Mauss se confirma com os entendimentos do Movimento Escoteiro, uma vez que, mesmo que não haja explicitamente uma associação de mágicos, pode existir um grupo com estatutos que podem não ser implícitos, mas que devem ser obedecidos. No caso do mágico, este tem uma regra de vida, que é uma disciplina corporativa. Essa regra consiste na busca de qualidades morais da pureza ritual (MAUSS, 2003). Por este princípio evidenciado por Mauss, entendemos que o Escotismo consiste numa associação cujas leis, lemas e juramentos existem e têm regras bem definidas. Percebemos que a disciplina corporativa é existente no Movimento Escoteiro, assim como na teoria da magia, onde há uma busca pela moralidade e honra dos escoteiros. Com esse entendimento, não queremos afirmar que o Movimento Escoteiro é magia ou tem elementos mágicos, mas que a teoria geral da magia, a partir de um entendimento

⁶ Verificar Anexos V e XV.

das escolas antropológica e sociológica, das quais Marcel Mauss analisou com maior precisão, se aproxima da forma e organização do Movimento Escoteiro.

Outra peça do mesmo quebra-cabeça consiste nos elementos baseados na tradição dos povos e sociedades nativas. Aproximamos esta peça a partir de uma construção cultural, nos símbolos e na tradição destes povos. A partir de então, podemos também compreender os jogos como construções culturais e formulamos um entendimento destes no contexto do Escotismo e seus elementos. Recorremos, então, à obra do antropólogo norte-americano Marshall Sahlins (2001), denominada Como pensam os 'nativos': sobre o Capitão Cook, para enriquecer nossa discussão.

Neste ensaio, Sahlins (2001) responde às críticas de Gananath Obeyesekere, antropólogo cingalês, que fala sobre a perpetuação do mito europeu e da irracionalidade dos nativos, retratando fatos importantes sobre a morte e deificação do Capitão James Cook em 1779, durante a ocupação e colonização do arquipélago havaiano. Para entendermos melhor, Obeyesekere acusa o argumento de interpretação antropológica de Marshall Sahlins acerca do assassinato do marinheiro inglês pelos povos nativos, no final do século XVIII. Para Obeyesekere, não há evidências concretas dos fatos interpretados por Sahlins. Por sua vez, Sahlins revida as críticas discutindo teorias que oportunizam discussões importantes à antropologia e às ciências humanas. Para isso, Sahlins fez alguns registros interessantes, ao retratar sobre como pensam os nativos havaianos em sua obra. Tais apontamentos trazem enriquecimentos para nossa compreensão de como o Movimento Escoteiro se encaixa perfeitamente na tradição dos povos nativos e nas construções de símbolos e rituais que esses povos trazem como bagagem cultural. Sahlins (2001) nos fala que, por meio da tradição nativa, dotada também de moralidade da comunidade e das emoções familiares, é que a experiência de vida se organiza. O mundo não é simplesmente descoberto pelas pessoas, mas ensinado a elas. O aprendizado não chega apenas e simplesmente como cognições, mas como valores que são transmitidos.

O autor complementa que os conceitos havaianos da racionalidade e do que existe, especialmente no tocante a deuses e suas manifestações terrenas,

não devem ser comparados a versões de senso comum ou nativas de crença, mas sim, por meio de racionalidades. Assim, no capítulo Racionalidades: como pensam os nativos, Sahlins (2001) revela que as múltiplas formas dos deuses havaianos são expressas em formas humanizadas, ou em miríade (quantidade grande e indefinida) de corpos, organizados em espécies naturais ou fenomenais, por meio de considerações sociais, em consonância com o ser e as atividades humanas. Dessa forma, o esquema de coisas pode ser entendido como um sistema unitário de dimensões culturais entre as pessoas e os elementos naturais (animais, fenômenos meteorológicos, rochas, corpos celestes etc.).

Geertz (2012) também aproxima elementos entre a cultura e o indivíduo. No entanto, a perspectiva de Geertz sobre o indivíduo é como um ser simbolizante. Para ele, os símbolos contêm significados e estes são manifestados na cultura. Geertz defende o conceito de cultura essencialmente semiótico, em que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu. Essa teia é a cultura, como ciência interpretativa, à procura de significados.

O autor ainda escreve que “[...] a perspectiva do homem como animal simbolizante [...]”(GEERTZ, 2012, p. 102 – 103), racional, dá a ele bases de ser pesquisador de significados. Dessa forma, a concepção de Geertz se faz presente no entendimento do simbolismo como fator de racionalidade e cultura, reproduzindo significados. Assim, o simbolismo é referência da humanização da natureza e as formas de apreensões simbólicas podem ser sagradas ou reflexões sobre o real.

Como vimos até agora, o Movimento Escoteiro, ou Escotismo reproduz fatos, atos e representações que compõem uma teia de significados. Mesmo nos mais simples gestos, todas essas evidências estão distribuídas, explícitas, mas também implícitas, muitas vezes. Outrora, estão teatralizadas como nos cantos de guerra ou danças (ver Anexo IV), que também constituem um tipo de jogo, sobre o qual iremos discutir adiante, em outro subcapítulo. Ou ainda, nas sinalizações, nos cumprimentos, na confecção dos nós e, é claro, na proximidade do escoteiro, de uma maneira geral, com a natureza.

As inter-relações do ser humano com a natureza também são carregadas de significados e simbolismos, criando uma cultura própria, pois, como diz Sahlins (2001, p. 191), “[...] as coisas são conhecidas pelas suas relações com um sistema de conhecimento local e não simplesmente como instituições objetivas.”. Tanto Sahlins como Geertz, ao falarem dos significados, propõem que cada gesto ou ação representa parte ou um todo desses significados. Ao tentamos identificar alguns sinais no Movimento Escoteiro, conseguimos também trazer a essa discussão a forma como esses significados ou gestos simbólicos são trabalhados.

Um exemplo da utilização desse tipo de simbologia baseia-se nos personagens e no enredo do livro *Mowgli – Do livro do Jângal*⁷, de Rudyard Kipling (2012). Em sua nota de prefácio para o livro *Histórias de Mowgli do livro do Jângal*, Luiz Carlos Gabriel (2012) professor, jornalista e participante do movimento escoteiro desde 1947, escreve que Baden-Powell usou o tema desta obra literária para compor os preceitos do Lobismo, parte integrante do Movimento Escoteiro. Segundo Gabriel, as crianças e adultos se apropriam dos nomes dos personagens do livro, para criar um mundo fantasioso, com símbolos e seus significados ao redor das brincadeiras e jogos escoteiros. Assim, as inter-relações dos humanos com a natureza reproduzem significados e simbolismos, criando uma cultura própria.

Se prosseguirmos com uma breve leitura do primeiro capítulo do referido livro da literatura juvenil, denominado *Os irmãos de Mowgli*, há um trecho no qual há uma descrição significativa quanto ao uso desses símbolos em relação ao Movimento Escoteiro, como se segue:

[...] Ele cresceu com os lobinhos, embora estes, naturalmente, já fossem adultos quando Mowgli ainda era menino. Pai Lobo ensinou-lhes suas ocupações e o significado de tudo o que havia no Jângal, até que cada rumor debaixo da relva, cada sopro de ar

⁷ Originalmente escrito em dois volumes, entre 1894 e 1895, conta a história e as aventuras de Mowgli, um menino abandonado na selva e criado por lobos. À medida que vai crescendo, vai aprendendo os segredos e a vivência na selva com seus amigos animais: Kaa, a serpente; Bagheera, uma pantera, dentre outros. Esta obra serviu de base para Baden-Powell utilizar como fundo de cena para utilizar em seus princípios no ramo Lobinho. Ao pedir autorização ao autor para utilizar os personagens e as histórias, Baden-Powell criou uma maneira de chamar a atenção dos mais novatos e pequenos para ensinar seus princípios do Movimento Escoteiro.

quente na noite, cada pio das corujas acima de sua cabeça, o ruído imperceptível que faz o morcego arranhando com as unhas, a árvore quando vai descansar um momento e a agitação mais leve que o peixe provoca ao saltar num charco passaram a ter para ele a mesma importância que o trabalho no escritório para um homem de negócios (KIPLING, 2012, p.20).

Dessa forma, podemos entender, a partir da leitura desse trecho literário, como o Movimento Escoteiro utiliza histórias e simbolismos. A história de Mowgli, o menino lobo que perdeu os pais e foi criado em uma alcateia, muito utilizado por Baden-Powell, nos serve de exemplo de como valores, práticas simbólicas e rituais servem à disseminação de normas sociais e valores, principalmente às crianças. Todos os capítulos e personagens disseminam valores e aprendizados morais, por meio dos diálogos existentes entre os animais da selva. Outro ponto que deve ser destacado consiste na simbologia em que cada animal representa na história. Os próprios lobos obedecem a um nível hierárquico, onde os mais experientes, tradicionalmente, reproduzem significados aos filhotes. Os outros animais presentes na história também são símbolos da selva, cada um com sua particularidade.

Uma discussão muito particular sobre simbologias pode ser compreendida do ponto de vista sociocultural, se compararmos dois fatos: um relato descrito por Geertz (2012) em sua obra *A Interpretação das Culturas* e a tradição dos escoteiros de sentarem-se frente à fogueira e realizarem o que chamam de *Conversas de Fogo de Conselho*. No Capítulo 9 – *Um jogo absorvente: notas sobre a briga de galos balinesa* desta obra, o autor nos fala de um incidente causado por ocasião de uma briga de galos. Neste relato ele descreve a maneira como ele e sua esposa eram vistos pelos moradores de uma aldeia tradicional balinesa: os nativos eram cordiais, mas, quase sempre, os ignoravam. Entende-se, a partir daí, que não tinham um papel social naquela sociedade, sendo apenas estudiosos e cientistas da cultura balinesa.

Ao observarem uma rinha de briga de galos numa praça pública (proibida pelas leis daquele local, mas parte integrante da cultura), juntamente com os nativos onde aconteciam apostas, foram surpreendidos pelos policiais javaneses

armados. Saíram correndo desenfreadamente, como os nativos fizeram e abrigaram-se num galpão, com um dos fugitivos da rinha. Mais tarde, após a visita dos policiais ao galpão, foram surpreendidos e interrogados, sendo que o nativo relatou que eram professores norte-americanos e estavam ali para fazer o papel de pesquisadores. Por fim, ali à mesa e tomando chá, todos eram cúmplices e compartilhavam a experiência daquela própria cultura: os balineses e os pesquisadores americanos. A partir daquela ocasião e daquele incidente, Geertz e sua esposa foram inseridos, de alguma forma, no cotidiano daquela gente e na sociedade daquela aldeia.

A partir desse relato, podemos refletir sobre o caso do Movimento Escoteiro. Se é produzida uma rede de significados como no caso da rinha de galos na ilha balinesa, não haveria também significados próprios nas conversas de fogo de conselho escoteiro? Parecem-nos bem próximas as duas ideias, se entendermos que o ato de sentar-se à fogueira e compartilhar conversas, sons, relatos e experiências nada mais é do que a aceitação como membro de uma sociedade com identidade própria, neste caso, especificamente, ser escoteiro e apresentar o seu papel social. E ritual também, por que não? O caso ritualístico da briga de galos em Bali também é equiparado ao ritual escoteiro da conversa de fogo. Estas representam situações distintas, mas que são bons exemplos da interpretação cultural nos dois casos. As brigas de galos representam as lutas e confrontos do dia a dia dos membros masculinos de uma mesma sociedade, no caso, cada galo representa seu dono. Equipara-se ao caso do ritual da fogueira escoteira, pois, também há, neste caso, um momento de representações individuais de cada membro.

Dessa forma, é válido incluímos aqui também um exemplo de significados que se entrelaçam em ações distintas. As conversas de fogo, por exemplo, relacionam-se também aos significados totêmicos. Vejamos um trecho do livro “Escotismo para Rapazes”(1986), denominada Conversa de Fogo n°. 15 – Animais:

Os Escoteiros em muitas partes do mundo usam os gritos dos animais selvagens e pássaros para se comunicarem entre si,

especialmente à noite, ou por entre vegetação “espessa”, ou através da neblina. Mas é muito útil também saber imitar os gritos se você quiser observar os hábitos dos animais. Você pode começar chamando galinhas ou falando com cães em linguagem canina, e dentro em breve você verá que pode imitar o grunhido zangado ou alegre de um cão. Corujas, pombas e maçaricos são muito fáceis de se chamar (BADEN-POWELL, 1986, p. 238).

Essa passagem revela a roda tradicional dos escoteiros, na qual os escoteiros reúnem-se em círculo frente à fogueira, como numa forma ritualística, cerimonial, tradicional, onde os mais velhos transmitem o conhecimento aos mais novos. Notamos que os significados vão formando a teia, pois os símbolos, as histórias e os assuntos vão sendo entrelaçados. Neste caso, exemplificamos sobre as instruções de imitações de animais, que, por sua vez, se relacionam, também, às formas e instruções de representações de uma determinada patrulha.

Cada Tropa tem um número e o nome da localidade a que pertence. Cada Patrulha na Tropa recebe o nome de um animal. É uma boa ideia escolher somente animais e pássaros locais. [...] Cada Patrulha escolhe o seu próprio lema que está geralmente relacionado de certo modo ao animal da Patrulha. Por exemplo, as Águias poderiam adotar como diretriz: “Voar alto”, os Castores poderiam dizer “Trabalho árduo”, os Galgos: “Leais até a morte”, etc. (BADEN-POWELL, 1986, p. 60 - 61).

Com isso, vamos delineando a rede de características e o tipo de simbologia que Geertz descreve. Assim, por exemplo, ao dizermos que uma patrulha identifica-se com um símbolo animal ⁸, podemos compreender que se trata de caracterizações simbólicas, que fascinam os sujeitos. Em duas passagens do texto, o autor confronta as ideias da simbologia de animais. Voltando ao capítulo 9 de seu livro, Geertz (2012) escreveu que as brigas de galo são representações de obsessão popular. Os homens confrontam-se na aparência e há uma profunda identificação psicológica dos homens balineses por meio da representação de seus galos. Bateson e Mead (s.d. apud Geertz, 2012) sugerem a

⁸ Ver Anexo III e VIII.

animalidade, ou seja, a concepção do galo com o corpo e de partes separadas do corpo, símbolos de uma metafísica masculina, por exemplo.

No caso da rinha da briga de galos, os animais poderiam ser expressões simbólicas ou ampliações da personalidade do seu proprietário ou do ego masculino narcisista. Mas, eles também representam expressões daquilo que os balineses veem como a inversão direta, estética, moral e metafísica da condição humana: a animalidade [...]. Ao mesmo tempo em que um balinês identifica-se com seu galo e com o seu eu ideal [...], também e ao mesmo tempo, identifica-se com comportamento que não seja humano, ou que represente algum animal. (GEERTZ, 2012, p. 190).

O exemplo dessa citação também pode ser estendido ao entendimento do Movimento Escoteiro, ainda a partir das conclusões do capítulo 9 da obra de Geertz (2012) pois se trata de uma representação de um cerimonial controlado e de interações no contexto da vida cotidiana. No caso, os galináceos podem ser substituídos pelas personificações de seus proprietários, que estimulam um tipo de matriz social, sobrepondo-se a grupos corporativos – no caso do relato da briga de galos essa matriz social está associada às aldeias balinesas, aos grupos de parentescos, sociedades, castas, etc. Já quanto ao entendimento do Movimento Escoteiro, há também uma matriz social, um grupo pertencente a uma organização escoteira distinta, com suas divisões e papéis sociais bem separados, castas, organizações, patrulhas e regras.

Percebemos, também, uma dramatização das ações, assim como no caso do relato etnográfico da rinha dos galos. Em ambas as descrições, encontramos elementos simbólicos, um conjunto de práticas e rituais que servem à disseminação de normas sociais e valores, de formas, conteúdos metafóricos, representações, interpretações e simulações formais de tensões de status: seja na aldeia balinesa, ou na roda de conversa à beira da fogueira escoteira. No caso da briga de galos balinesa, por exemplo, ela representa uma identidade local própria, onde cada galo simbolizava seu dono e as brigas eram uma teatralização entre lutas de membros de uma mesma sociedade. No caso da roda de conversa escoteira, o fato de todos os membros se reunirem em volta da fogueira reproduz

o papel social de cada membro escoteiro, assim como os balineses em volta da rinha, representando também um conjunto de significados de um grupo local. A diferença entre as duas acontece no fato da conversa de fogo não representar lutas, mas sim, o papel social de cada escoteiro numa patrulha ou num acampamento.

No Movimento Escoteiro, a técnica prevalece na maioria das atividades. Isso (re)produz, primeiramente, significados àqueles que as realizam. Todos que se envolvem na construção ou realização de qualquer atividade escoteira constroem ou reconstróem significados importantes para si ou para o grupo, seja na confecção de nós, na montagem do acampamento, nas caminhadas e marchas, ou mesmo, no nado ⁹, ou em outros procedimentos corporais. Essa técnica, que é tradicional, passada do mais velho, mais experiente aos mais novos também tem significados próprios.

Quanto ao jogo e ao símbolo, Huizinga (2010) fala sobre a representação simbólica e imaginária ligada ao culto, ao primitivo e à ordem. Segundo sua concepção, há elementos espirituais difíceis de serem definidos no jogo. No entanto, são definições místicas, capazes de fazer surgir uma ordem mais elevada sobre outras que as pessoas habitualmente vivem. Nesse caso, seus efeitos projetam influências que garantem, de certa forma, ordem e prosperidade de um grupo. Huizinga ainda fala mais: que o jogo adquire a significação do sagrado, ao se aproximar dos jogos primitivos. Umberto Eco (1989), no entanto, critica veementemente Huizinga, como veremos posteriormente, ao acusá-lo de realizar seus apontamentos sem uma consciência metodológica. De qualquer forma, a ideia de Huizinga, mesmo criticada por Eco e outros autores, oportuniza uma grande possibilidade de discussão nesta pesquisa.

Fechamos aqui uma breve discussão sobre as questões simbólicas presentes nas diversas constituintes do Movimento Escoteiro. Iremos agora oportunizar ao leitor um subcapítulo que trata, principalmente, da discussão das técnicas do corpo e que se refere às ações corriqueiras e, ou mais especializadas

⁹ Ver Anexo XII.

no Escotismo, tais como exercícios físicos e suas possibilidades de interpretação quanto ao controle e domínio da técnica.

3.5. Uma peça primordial: as técnicas do corpo



JOÃOZINHO "PATATENRA" N.º 5

JOÃOZINHO DORME AO AR LIVRE

*Cobertores e impermeáveis
Sob o corpo — é o que foi ensinado.
Joãozinho que é muito sabido
têz o inverso — e ficou resfriado.*

Figura 3 - Joãozinho dorme ao ar livre

Maneiras de se agachar, de correr, de dormir e de descansar estão descritas nas páginas de diversos guias escoteiros. O Escotismo para rapazes, primeiro livro criado por Baden-Powell em 1910, e depois reformulado em suas novas edições, mostra o modo de conseguir realizar atividades básicas da vida. São encontradas as utilidades e as melhores maneiras de se realizá-las. Elas são como se fossem um tipo de manual de instruções, onde predominam técnicas de como proceder com o corpo, mostrando figuras e passagens que reforçam essa ideia, a qual tentaremos esclarecer, a partir de agora, neste capítulo.

Quando falamos de técnicas do corpo, e neste caso podemos incluir as técnicas corporais que estão presentes no Movimento Escoteiro, podemos recorrer às contribuições do antropólogo francês Marcel Mauss. Ao compor suas teorias por meio de seus ensaios, Mauss (2003) investigou de que maneira os gestos são criados e transmitidos. Segundo ele, também, as técnicas corporais são gestos simbólicos, criados a partir de um contexto cultural, que vão se

tornando tradicionais e eficazes, aprendidos e transmitidos de geração em geração. Assim, Marcel Mauss (2003) nos fala que o ser humano se distingue, sobretudo dos outros animais, pela transmissão de seus atos, de suas palavras, de seus ensinamentos e também pelas suas técnicas corporais. Toda técnica propriamente dita tem sua forma. Na íntegra, o autor nos fala que uma técnica “[...] precisa ser tradicional e eficaz, pois não há técnica nem transmissão se não houver tradição.” (MAUSS, 2003, p. 407). Complementando, Marcel Mauss reitera que o corpo, como o primeiro e mais natural instrumento humano é parte integrante da técnica e que o ser humano pode transmiti-la aos seus semelhantes.

Mauss (2003) afirma que, em todos os elementos do corpo, os fatos de educação predominam e se sobrepõem à noção de imitação. Ora, as crianças, particularmente, têm facilidades de imitar as coisas, umas mais que as outras, mas todas elas se submetem à mesma educação. E há aqui uma imitação prestigiosa, como afirma Mauss, que caracteriza a criança, imitadora de sujeitos bem-sucedidos, sejam estes últimos de total confiança, ou que tenham autoridade sobre elas. Nessa noção de prestígio, citada pelo autor, faz-se o ato ordenado, autorizado, provado em relação ao indivíduo imitador.

Um dos primeiros e mais naturais objetos de imitação do ser humano consiste no seu próprio corpo. Suas técnicas se dividem em diversos segmentos e ordenam-se num sistema próprio de montagens simbólicas. Caracterizam-se, aqui, resultados em que as crianças são as primeiras a serem adestradas por meio de uma classificação de eficiência. Esse adestramento ocorre aos poucos, a partir de algumas classificações técnicas. Mauss as enumerou biologicamente em diferentes estágios: as técnicas do nascimento e obstetrícia, técnicas de infância (criação e alimentação), técnicas de adolescência e, por fim, técnicas da idade adulta.

As técnicas de adolescência consistem num grande momento de educação do corpo, denominada iniciação. Essa iniciação verifica-se em uma transição das técnicas de infância para a adolescência, onde a criança aprende definitivamente as técnicas do corpo, as quais conservarão durante toda a idade adulta.

As técnicas da idade adulta consolidam e aperfeiçoam ao que já se iniciou na adolescência. São subdivididas em outros segmentos, tais como as técnicas do sono (local, maneira e instrumentos para o descanso); vigília (ausência de movimento), técnicas de movimentos (ausência de repouso), técnicas de cuidados com o corpo, técnicas de consumo e também as técnicas de reprodução (cuja especificidade não será citada neste trabalho).

A este estudo, interessa-nos propriamente dar maior destaque a duas técnicas e suas subdivisões: as técnicas de adolescência e da idade adulta. Como já foi escrito anteriormente, as técnicas de adolescência iniciam a criança nos processos mais elaborados do corpo. É nessa fase que a criança deixa de ser apenas cuidada, criada e alimentada, e passa a realizar os processos técnicos de seu próprio corpo com maior autonomia. Posteriormente, na passagem da adolescência para a vida adulta, alguns processos são aprendidos, reforçados ou especializados. Essa passagem ocorre durante o que Mauss chamou de técnicas da idade adulta. Os segmentos dessas duas fases reafirmam as técnicas propostas por Marcel Mauss e que são encontradas no guia escoteiro. Vejamos alguns exemplos.

As técnicas de sono, por exemplo, explicam a maneira pela qual o local, os instrumentos e o próprio corpo devem ser preparados adequadamente. A figura que ilustramos anteriormente complementa esta ideia. Nela, nosso personagem Joãozinho Patatenra não se preparou adequadamente segundo as técnicas adequadas do sono ao ar livre, resultando em um descanso inadequado e um resfriado, ocasionado pela exposição à baixa temperatura, uma vez que ele não utilizou a técnica adequada. Em outra passagem do guia, são explicadas as maneiras de como um escoteiro que está acampando deve ficar de cócoras, mantendo-se afastado do solo. Outra passagem relata de que maneira um chefe escoteiro deve se apoiar em seu bastão durante longas caminhadas por aclives ou declives, ou exercitar-se utilizando seu bastão (conforme Anexo VI). Esses exemplos mostram a técnica de vigília ou repouso descrita por Mauss e a maneira pela qual um escoteiro deveria proceder em relação a estar deitado, dormindo, ou

ainda agachado, ou tendo apoio de algum instrumento que lhe permitisse equilíbrio.

Os procedimentos mais utilizados no Movimento Escoteiro são certamente as técnicas de movimento, que Mauss também nomeou de técnicas da ausência do repouso (2003, p. 416). Rastejar, pisar, andar, correr, a maneira de se portar com os braços em uma determinada ação de movimentos, caracterizam os elementos responsáveis pelas ações gerais do Escotismo. Todos os movimentos realizados durante as atividades diárias de um acampamento escoteiro ou de uma patrulha, ou ainda de observação, dependem dessas técnicas. Enumerar cada uma delas e exemplificá-las torna-se um exercício de difícil compreensão e de vasta descrição. Sem deixar de citá-las, podemos considerar que todos os movimentos caracterizam um jogo de corpo, com um repertório variado e amplo, como propôs Mauss.

Outras técnicas utilizadas, citadas no guia escoteiro e que também foram descritas por Mauss, consistem nos cuidados com o próprio corpo e com a higiene, tais como esfregar, ensaboar, lavar, dentre outros. Uma passagem interessante do Escotismo para rapazes esclarece como deveriam ser instaladas as latrinas e o processo de banho dos escoteiros. A latrina consistia no primeiro processo a ser executado quando um acampamento fosse instalado, antes mesmo de armar as barracas ou acender o fogo. Segundo as informações do livro, não executá-la acarretaria em tornar o local insalubre. Em relação aos banhos e cuidados pessoais, esse era um dever de todo escoteiro e, geralmente, são supervisionados e controlados.

Mauss (2003) também descreve as técnicas de consumo, as quais também são citadas no livro de Baden-Powell. Consistiam nos procedimentos, não só do ato de comer e, ou beber, como também, na elaboração e preparo dos alimentos. Limpar o chão, fazer, armar e acender a fogueira eram o primeiro ponto a ser descrito e sua técnica deveria ser cuidadosa. Cozinhar no acampamento também requeria uma técnica específica, em que o corpo também fazia parte. A maneira de se limpar os alimentos, de cozinhá-los, de preparar o pão e, por fim, de se alimentar, eram categóricas e singulares.

Todas as técnicas descritas por Mauss e exemplificadas no livro escoteiro tinham um conteúdo teórico e explicativo. Suas práticas eram executadas no acampamento, ao ar livre, com auxílio e supervisão de outros escoteiros ou monitores, havendo, não somente uma preocupação de controle e domínio dessas técnicas, mas também, um controle sobre as próprias pessoas. Uma citação fundamental deve ser aqui mencionada: a que fala sobre o domínio consciente dessas técnicas apresentadas. Há duas importantes questões: a da ordem e a da adaptação do corpo ao seu próprio uso. O tipo de educação que se quer seleciona um determinado rendimento. Há também uma intervenção de consciência. Se há segurança e presteza nos movimentos e nas técnicas realizadas, há um domínio consciente e controle sobre a emoção e o inconsciente (MAUSS, 2003).

A partir desse pressuposto, podemos considerar previamente que essas técnicas básicas, as quais compõem o cotidiano dos escoteiros, necessitam também de domínio, disciplina, controle e ordem. Aliás, essas palavras parecem fazer parte da rotina dos escoteiros, pois sempre estão presentes nas descrições das atividades. Em todas essas atividades escoteiras, sejam aquelas realizadas ao ar livre, acampamentos, em espaços fechados, ou ainda, em jogos diversos, o controle e a ordem estão presentes. Freud (2006, p. 100) escreveu que “[...] os benefícios da ordem são incontestáveis. Ela capacitará os homens a utilizarem o espaço e o tempo para seu melhor proveito, conservando ao mesmo tempo as forças psíquicas delas.”. Cabe aqui um questionamento que fazemos ao leitor. Até que ponto um controle maior sobre as pessoas deve ser considerado benéfico?

Se por um lado, como propôs Freud, há benefícios num maior controle para um maior proveito, há também uma busca de domínio sobre as pessoas. Consideramos que, muito mais do que uma preocupação com o controle dos procedimentos do corpo em relação às ações, há também um controle sobre as forças físicas e psíquicas dos sujeitos, salientando, como já propôs Mauss (2003), haver um domínio sobre as pessoas, de forma que esse controle não seja só físico, mas também emocional, consciente e inconsciente.

Discutimos, até agora, que as ações cotidianas do Movimento Escoteiro, tais como dormir, correr, andar, dentre outros são baseados na técnica, no

controle e no domínio. Adiante, discutiremos os jogos nos manuais escoteiros e de que forma eles podem ser caracterizados.

3.6. A peça que faltava: os jogos escoteiros

Aqui tratamos da peça fundamental do Movimento Escoteiro: os jogos que são utilizados nas atividades escoteiras. Podemos considerar os jogos como um grande jogo, como são referenciados nos guias escoteiros e também por Baden-Powell.

Os jogos escoteiros possuem uma divisão embasada nos seus manuais que citamos adiante no corpo do texto. No entanto, para enriquecer nossa discussão, escolhemos reclassificá-los a partir do referencial teórico de Roger Caillois e do modelo de jogos proposto Norbert Elias. Justificamos essa escolha pois são autores estudados durante o processo desta pesquisa e estão inseridos como autores clássicos e contemporâneos na área de concentração: Movimento Humano, Lazer e Educação.

3.6.1. Sobre o jogo...

O Escotismo é um grande jogo. Ele nos ensina brincando e, brincando aprendemos a crescer física, social, intelectual, espiritual e afetivamente. São, pois, os jogos a tônica do Movimento Escoteiro, onde tudo é como num imenso jogo. Se você quer jogar, basta que aceite as regras preestabelecidas e o bom senso. Deve-se levar sempre em conta a disciplina escoteira (SANTOS, s.d.).

Essas palavras foram retiradas de uma apostila de jogos supostamente reformulada por Ricardo Coelho dos Santos, chefe escoteiro. Esse material,

disponibilizado na página do Movimento Escoteiro para eventuais descarregamentos de documento, permite uma verificação dos componentes dos jogos escoteiros. Assim, esse material permite introduzir este capítulo, no sentido de aproximá-lo das referências teóricas que possibilitem melhor discussão acerca do tema.

Mas, afinal, a criança brinca ou joga no Movimento Escoteiro? Antes de mergulharmos no mundo das brincadeiras e dos jogos, atentemos ao que diz Rubem Alves (1986, p. 95 - 96), que se posiciona quanto ao entendimento da criança e do brincar. O autor propõe três perguntas: “O que é uma criança? Como essa criança define as regras de um jogo? O que é brincar?” A partir desses questionamentos, ele nos fala, primeiramente, sobre a mitificação do que é ser criança:

O mito da pureza e da inocência das crianças de há muito se está morto. As crianças não são puras. Sequer sabemos o que pureza significa. E também não são plenas de amor. O que caracteriza uma criança? Gostaria de fazer uma sugestão, não mais que uma sugestão. Concordo com a antropologia bíblica em sua indicação de que o homem deve ser compreendido através daquilo que faz. Sua atividade define a sua humanidade. Se isto for verdadeiro, qual é a atividade típica das crianças? As crianças brincam (Ibid.).

Complementando essa ideia, o mesmo autor fala, então, sobre o que é brincar. Segundo ele, brincar é uma atividade não produtiva. O brincar não produz objetos, mas proporciona prazer e alegria. Ainda segundo o autor, a natureza do brincar está no brinquedo com um fim em si mesmo, uma proposta de alegria – ele proporciona prazer (ALVES, 1986).

Oliveira (1986) nos fala que o brinquedo se apresenta de forma marcante para a criança, proporcionando um sentido de gratuidade, de descomprometimento, e de distração. Mas, o mesmo não acontece com relação aos jogos, mesmo que espontaneamente praticados, pois neles, a gratuidade dá lugar à prática, à destreza, ao desejo de vencer e à disputa.

Já a ideia de Jean Chateau (1987) prevalece, no sentido de uma aprendizagem para uma vida adulta. Para ele, o jogo tem o objetivo de treinar a

infância em funções psíquicas e psicológicas. No caso, é o jogo o responsável por uma tônica que envolve o bem preparar. O jogo representaria, para a criança, o papel que o trabalho representaria ao adulto. Portanto, seu apelo pedagógico parte de um pressuposto de preparação para o trabalho (Ibid.). Seu principal ensinamento, segundo o autor, seria por meio de uma disciplina, sendo que, mesmo a criança não a aceitando, ela acaba realizando-a, como forma de autogoverno ou autocontrole. Há também, neste caso, uma condição de que sempre alguém controle as ações. No caso da criança, um adulto também exerce controle e aprovação das ações realizadas por ela (Ibid.).

Complementando essas citações, se repensarmos os Jogos Escoteiros a partir do entendimento de Baden-Powell (1986, p. 22), poderíamos, então, reafirmar que, em seu livro *Escotismo para Rapazes*, este autor escreve que os jogos não se tratam apenas de diversão e aventura, mas que vão preparando a criança para ser útil na sociedade. Essa utilidade parecer ser adquirida com os jogos, uma vez que, por meio deles, há uma maneira de controle do adulto sobre a criança, ou da própria criança em suas ações (respeitando as regras de cada jogo). Um jogo não pode ser desvinculado das regras, assim como a criança deve seguir essas regras. Temos, então, um caso onde as regras não podem ser desvinculadas de um jogo, como cita outro autor:

As regras são inseparáveis do jogo assim que este adquire aquilo a que eu chamaria de existência institucional. A partir desse momento, fazem parte da sua natureza de cultura. São elas que o transformam em (fecundo e decisivo) veículo. Mas persiste no âmago do jogo uma liberdade primeira, necessidade de repouso e, simultaneamente distração e fantasia. Essa liberdade é o motor indispensável do jogo e permanece na origem das suas formas mais complexas e mais estritamente organizadas. A tal poder original de improvisação e de alegria geral, chamo eu paidia. A paidia conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita, a que proponho chamar de ludus, e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma intenção civilizadora. Efectivamente, eles ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura, bem como contribuem para os determinar e desenvolver (CAILLOIS, 1990, p. 47 – 48).

Uma contribuição bastante significativa de Ariès (1981) aplica-se aos entendimentos dos Jogos. O autor fala inicialmente que os jogos, brincadeiras e divertimentos refletiam uma atitude moral tradicional, ocupando uma posição de destaque nas sociedades antigas. Por um lado, os jogos eram admitidos sem restrições e discriminações pela maioria das pessoas, enquanto que, para uma minoria culta, moralista e poderosa, havia reprovações de quase todos os jogos, denunciando imoralidades. Sendo assim, segundo o autor, a indiferença moral da maioria das pessoas, juntamente com a intolerância de uma elite, coexistiram por um longo período de tempo. A partir dos séculos XVII e XVIII, os jogos e atitudes tomam um formato mais moderno, mas, com um novo ideal de infância: preservação da moralidade e da educação, a proibição de alguns jogos classificados como maus e uma valorização dos jogos reconhecidos como bons.

Uma das maiores contribuições para este subcapítulo são os escritos e as ideias realizadas por Huizinga (2010), mesmo com as críticas e esclarecimentos de outros autores, como veremos posteriormente. Johan Huizinga, estudioso holandês, estudou e caracterizou o jogo em categorias primárias da vida do ser humano, aproximando-o do primitivo, do sagrado e do ritual. Ele reconhece o jogo inato ao ser humano e mesmo aos animais, com função significativa e tendo a cultura humana evoluído no jogo. No entanto, Huizinga recebe críticas de seu trabalho. Umberto Eco (1989) e Roger Caillois (1988) criticam, principalmente, as formas pelas quais Huizinga estabelece conexões e entendimentos das ideias. Eco (1989) diz que ele não faz sociologia. Segundo Eco, o maior problema nas ideias de Huizinga inicia-se na falta de rigor e consciência metodológica de sua análise, uma vez que ele não era historiador, nem filósofo, nem sociólogo. Era simplesmente um historiador de ideias, que misturou elementos da arte e da poesia, sem estabelecer conexões adequadas, apenas citando o que era pertinente em seu ensaio. No jogo, Eco condena a noção de cultura utilizada, que é muito aproximada de ideias positivistas (Ibid.). Caillois (1988) critica, dentre outras coisas, as conexões de aproximação que Johan Huizinga estabelece entre o lúdico e o sagrado. Daremos mais ênfase a essas críticas adiante.

Huizinga (2010) afirma que o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois, mesmo em definições menos rigorosas, ele sempre pressupõe a sociedade humana. No entanto, cabe aqui uma consideração de Geertz (2012). De acordo com esse outro autor, não é possível pensar o jogo anteriormente à cultura, porque o jogo é um ato simbólico, encontrado em todas as atividades humanas e deve ser analisado numa perspectiva cultural, apresentando símbolos, expressões e características próprias, conforme as diferentes culturas manifestadas. Em contrapartida, Huizinga (2010) estabelece que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, mas que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica. Assim, grandes atividades padronizadas da sociedade humana são inteiramente marcadas pelo jogo, como é o caso da linguagem, considerada o primeiro instrumento forjado pelo ser humano, com a finalidade da comunicação, de ensinamentos e comandos.

Dando prosseguimento a esta discussão, Huizinga (2010) teoriza que o jogo é uma atividade voluntária, onde as crianças e animais brincam porque gostam de brincar e é precisamente aí que reside a sua liberdade. Contudo, o domínio do jogo consiste numa ordem específica e absoluta, criando a ordem e sendo a própria ordem. Dessa forma, as regras são um fator importante para o conceito do jogo, porque todos têm suas regras e determinam aquilo que vale dentro do mundo temporário circunscrito pelo jogo. Desde a primeira infância, o encanto do jogo é reforçado, por se fazer dele mesmo um segredo. Essa supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos.

Novamente sob os olhares de Ariès (1981) o jogo, o brincar e a criança são citados. Desta vez, com as possibilidades educativas dos jogos. O autor relata que, ao longo do século XVII, e principalmente com o apoio dos jesuítas e dos humanistas, os jogos deixaram de ser radicais e unicamente morais. Disciplinados, os jogos e divertimentos reconhecidos como bons foram admitidos e considerados como meios notáveis de educação, assim como os estudos. Dessa forma, adotaram-se os jogos como meio de educação corporal e admitiram-

se cada vez mais necessidades desses jogos estarem relacionados aos exercícios físicos, às técnicas de higiene corporal e também à cultura física.

A partir do fim do século XVIII, os jogos de exercícios receberam justificativas patrióticas, com o intuito de formá-los e prepará-los para atividades de guerra. Assim, esses jogos, que foram relacionados a exercícios de educação física, receberam instruções militares. Alia-se a esta premissa o fato de que nacionalismos modernos foram consolidados e o treinamento da criança e do jovem tornou-se uma técnica quase científica para a formação de soldados. O autor afirma que os jogos educativos dos jesuítas foram adicionados às ginásticas médicas e ao treinamento militar e patriótico dos soldados (ARIÈS, 1981). Sem dúvida, essa ideia de Ariès remonta às origens do Movimento Escoteiro, uma vez que suas características militares são citadas e a preparação de atividades, seja de guerra ou não, também são constituídas.

Complementando Ariès, o jogo para Huizinga (2010) parte de uma teoria da preparação e de um exercício de autocontrole, onde é constituída uma preparação dos mais jovens para outras tarefas diárias mais sérias, realizadas no futuro. Dessa forma, o autor coloca que o jogo é um objeto com forma significativa e função social, sendo, pois, o jogo baseado na manipulação de imagens e numa certa imaginação da realidade (Ibid.). Portanto, seu conceito de jogo é estabelecido como:

[...] uma atividade livre, consciente tomada como 'não séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promovem a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros semelhantes (HUIZINGA, 2010, p. 11).

Reafirmando sua concepção, o mesmo autor revela que o jogo deve ser jogado de forma voluntária. Caso estiver sujeito a ordens, ele não é um jogo, podendo ser, no máximo, uma imitação forçada. Esse autor ainda coloca que, para o adulto responsável, o jogo pode ser dispensado e supérfluo, tornando-se

necessidade urgente, na medida em que o prazer que no jogo existe se transforme numa necessidade. Dessa forma, o jogo não deve ser compreendido entre dois polos (sabedoria e loucura, verdade e falsidade, ou bem e mal). Embora seja uma atividade considerada não material, não desempenha função moral, sendo impossível aplicar noções de vício e virtude (Ibid.).

Complementando as ideias de outros autores já citados neste trabalho, Huizinga (2010) também escreve que o jogo se torna um acompanhamento e complemento da vida dos sujeitos, ampliando-a e tornando-se vital para o indivíduo e para uma sociedade. Se é parte da vida, os sentidos vão sendo incorporados a ela.

Outra característica é a distinção do jogo, além da limitação e do isolamento. O jogo é transmitido pela tradição e torna-se tradição, podendo ser repetido. O jogo cria e também é a própria ordem. Tem regras, as quais, se não cumpridas, não é considerado um jogo. Neste caso, quem não as cumprem torna-se um desmancha-prazeres, por incapacidade ou por imposição, destruindo o caráter mágico do jogo.

Uma crítica feita ao filme *Moonrise Kingdom*, publicada na edição 2291 da Revista *Veja*, de outubro de 2012, identifica, justamente, o jogo do Movimento Escoteiro e sua forma de desmanchá-lo¹⁰. O filme retrata a vida de Sam, um menino órfão e escoteiro de 12 anos, o qual, ao se apaixonar por Suzy, decide ser um desmancha-prazeres e não ser uma marionete, fugindo de seus compromissos na patrulha escoteira. Ele e a garota decidem fugir e trilhar seus próprios caminhos. Muito além dessa fuga, decidem não fazer parte de um sistema entorpecido de autocontrole e disciplina. Essa fuga simbólica representa, justamente, uma ruptura com a metamorfose do adulto. Os protagonistas não aceitam a limitação e uma imposição de vida que podariam e entorpecerem seus anseios. De qualquer forma, a visão, tanto do filme, quanto da obra de Huizinga, é semelhante, ao incorporar as regras e o comportamento a seus enredos.

As principais críticas em relação às ideias de Huizinga partem de Umberto Eco (1989) e Roger Caillois (1988), como já falamos anteriormente. Eco critica

¹⁰ Para acesso a íntegra da publicação, consultar Anexo VII.

principalmente a visão romantizada de Huizinga em relação ao jogo, pressupondo que ele não diz o que é, afinal, o jogo, nem como ele funciona. Apenas cita que o jogo é jogado. Eco revela também que talvez, inconscientemente, Huizinga fez uma escolha do comportamento contra a regra e que não percebe que as regras do jogo torna possível a existência desse jogo na sociedade (ECO, 1989).

Num trecho de sua obra, Huizinga (2010) defende uma posição política e social própria, ao citar o exemplo do elogio ao escotismo e da deturpação da puerilidade. Em sua concepção, o Movimento Escoteiro oferecia uma alternativa adequada de jogo, que seria baseada na forma arcaica e pura do lúdico, no lugar de formas e comportamentos dos jovens que surgiam na época de seus escritos. É notável, nessa concepção de Huizinga, uma simpatia por um ideal político de certas regras sociais. Eco (1989, p. 281) requalifica a ideia de Huizinga, quando fala sobre uma sociedade às vistas de “[...] garotos sabendo que estão jogando, opostos a outros degenerados escoteiros adultos de camisa parda ou negra, que puerilmente jogam acreditando proceder com a seriedade, e ignoram a aceitação do jogo às regras sociais, à tolerância na competição.”.

O que cabe aqui colocarmos é que, mesmo o escotismo, consiste num jogo político. Concluímos que seu jogo consiste em certos autocontroles, e a um bem preparatório da criança, para um futuro bem educado e controlado. Não seria esse futuro bem preparado expresso em ideais políticos?

Caillois (1988) também faz algumas críticas com relação ao jogo de Huizinga. Segundo sua concepção, a ideia de misturar o jogo, o lúdico e o sagrado, além do ritual e do culto, confere uma delimitação da ideia de mundo e da própria vida. Segundo Caillois, as conexões entre lúdico e sagrado são possíveis, pois são impregnados de convivência. Mas, ao aproximar o lúdico do sagrado, do culto e da emoção religiosa, não há forma alguma de divertimento (Ibid.). O jogo é algo humano, inventado pelo homem, e este é o criador. Por isso, o jogo repousa, acalma, distrai. O sagrado, no entanto, é do domínio de uma tensão interior, onde a existência profana representa o repouso e a distração (Ibid.). Dessa forma, Caillois defende uma ideia contrária à de Huizinga, revelando que a criança pode imitar símbolos e realizar atos como um adulto faz, mas, sendo

um tipo de atividade similar e independente. Jogo e vida seriam, portanto, antagônicos e interdependentes, mas que seriam carregados de simultaneidade.

3.6.2. Uma discussão sobre a classificação dos jogos

Os jogos escoteiros, segundo seus manuais, já apresentam uma divisão própria e com características distintas, tal como já descrevemos anteriormente. No entanto, para um melhor entendimento, reiteramos a ideia de dois autores como referencial, que estudam os jogos de diferentes perspectivas: Roger Caillois e Norbert Elias.

Roger Caillois (1990) caracterizou os jogos como atividades livres e improdutivas, que seriam incertas, porém com regulamentações. Ele realizou uma tentativa de pontuá-los em quatro categorias fundamentais de impulsos essenciais. Dessa forma, o autor definiu quatro classificações: *agon* (igualdade de oportunidades criada artificialmente, com a finalidade de se ter uma desigualdade um confronto; a competição, a ambição e a meritocracia; o combate; a rapidez e insistência; vigor e reconhecimento de um determinado domínio; regras e firmação para o trabalho); *alea* (oposição ao *agon*; sorte; negação do trabalho, criando uma igualdade absoluta que a realidade recusa aos homens; renúncia da vontade e atitude passiva); *mimicry* (a imitação; o disfarce; o simulacro; teatralização); *ilinx* (turbulência e vertigem).

Caillois (1990) também categorizou os jogos em duas maneiras antagônicas de jogá-los. Se por um lado, pode-se jogar sem compromisso, espontaneamente, improvisadamente, alegremente, em desordem, podemos determinar essas características como sendo a *paidia*. Por outro lado, se há uma tentativa de intenção civilizadora, com auxílio de regras, submissão, adestramento e disciplina, consideramos essas características como sendo *ludus*.

O quadro a seguir demonstra um esquema sobre a categorização dos jogos segundo Roger Caillois (1990, p. 57) que ilustra a ideia do autor:

	AGÔN <i>(Competição)</i>	ALEA <i>(Sorte)</i>	MIMICRY <i>(Simulacro)</i>	ILINX <i>(Vertigem)</i>
<p>↑</p> <p>PAIDIA</p> <p>Algazarra Agitação Risada</p> <p>Papagaio "solitário" Paciências Palavras cruzadas</p> <p>↓</p> <p>LUDUS</p>	<p>corridas } não lutas } regul. atletismo }</p> <p>boxe } esgrima } bilhar futebol } damas xadrez</p> <p>competições desportivas em geral</p>	<p>lengalengas cara ou coroa</p> <p>apostas roleta</p> <p>loterias simples, compostas ou transferidas</p>	<p>imitações infantis</p> <p>Ilusionismo</p> <p>Bonecas, brinquedos</p> <p>máscara</p> <p>disfarce</p> <p>teatro</p> <p>artes de espetáculo em geral</p>	<p>"piruetas" infantis</p> <p>carrossel</p> <p>balouço</p> <p>valsa</p> <p>volador</p> <p>atrações das feiras</p> <p>ski</p> <p>alpinismo</p> <p>acrobacias</p>
<p>N.B. – Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.</p>				

Quadro 1 - Divisão dos Jogos

Ao aproximarmos a ideia de classificação de Roger Caillois aos jogos escoteiros, reproduzimos o quadro anterior e incluímos as principais atividades escoteiras, na tentativa de também classificarmos as atividades estudadas neste trabalho.

	AGÔN (Competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
<p>PAIDIA Tumulto Algazarra Agitação Risada</p> <p>↑</p> <p>Civilizatório Regras Adestramento Disciplina</p> <p>↓</p> <p>LUDUS</p>	<p>jogos de acampamento</p> <p>jogos ao ar livre</p> <p>jogos em lugares fechados</p>	<p>Jogo de carta</p> <p>Jogo de dado</p>	<p>Roda de conversa</p> <p>Teatralizações</p> <p>Simulacros de sons de animais em patrulhas</p>	<p>Ski</p> <p>Alpinismo</p> <p>Exploração do meio natural</p> <p>“jamborees” (reuniões festivas)</p>
<p>N.B. – Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.</p>				

Quadro 2 - Divisão dos Jogos Escoteiros

Verificamos que as atividades escoteiras se aproximam notavelmente de uma intenção de ordem, atitude civilizatória e disciplinada para bem preparar a criança. Essa afirmação revela que as atividades escoteiras podem ser mais bem caracterizadas com o *ludus*, tendo, então, maior identificação e aproximação com os jogos, do que com brincadeiras.

Caracterizados, portanto, como jogos, observamos vários interesses e motivações lúdicas nas páginas dos manuais. Sobre isso, Camargo (1998) também cita o sociólogo francês Roger Caillois (1990), ao apresentar as motivações de: aventura, competição, vertigem e fantasia. Especificamente na confecção do brinquedo e na brincadeira estariam presentes tais motivações: na aventura de fabricar o brinquedo; na competição de superar-se pelo desafio de fabricá-lo; na vertigem de poder usá-lo como adereço indígena e, por fim, na fantasia de poder incorporar o temível chefe pele-vermelha Touro Sentado.

Com um olhar mais específico sobre os jogos, podemos encontrar especificidades inseridas num universo único do escotismo: o do controle e das regras. Além disso, meninos e meninas, desde os mais infantes aos maiores, eram graduados em diversas séries, tais como: Castores (*Beavers*), Lobinhos (*Wolf Cubs*), Filhotes ou Novatos (*Cubs*), dentre outros. Cada graduação possuía um chefe escoteiro e um manual próprio, escrito cuidadosamente, com a finalidade de determinar e designar regras para cada faixa etária. Obviamente, havia também jogos e brincadeiras com esse intuito (NASCIMENTO, 2008).

Uma consideração importante ao que se refere à divisão por idades é esclarecida por Bruhns (1997, p. 36):

[...] Nota-se uma orientação deficitária, dirigida às crianças quanto ao desenvolvimento de propostas que explorem a cultura infantil. Por outro lado, vemos a criança ser tratada não como referência ao seu universo, mas como adultos em miniatura.

Nascimento (2008) aponta que os jogos podem acontecer em espaços fechados e, ou, ao ar livre. Dessa forma, poderiam desenvolver a observação, a Educação dos sentidos, a inteligência e a civilidade. Já as atividades praticadas em espaços abertos, desenvolviam o corpo físico, o equilíbrio, a instrução e a capacidade de observação.

Sobre tais considerações, podemos dialogar com vários autores, de tal forma que possamos analisar previamente vários aspectos interessantes. Souza (2008, p. 131) explica que, pelo viés da normatização:

A necessidade de ortopetizar, normatizar, controlar, criar o pudor, as regras de conduta e polidez, e a assiduidade do corpo imposta pelas instituições disciplinares foram constituindo a conduta do corpo, do processo de civilização, marcando de maneira incisiva e definitiva as condutas cotidianas do homem, uma outra moral. [...] Assim, é possível afirmar que a disciplinarização da conduta e dos movimentos do corpo extrapolou os muros institucionais e tornou-se realidade no convívio social.

A citação de Souza (2008) revela aqui também uma aproximação do Escotismo com o estudo do corpo e, por fim, um ponto de ligação com a história da Educação Física no Brasil. Ao falar sobre a ortopetização, disciplinarização e controle do corpo, aproximamos o processo de educação corporal dos escoteiros do modelo higienista e do método ginástico europeu, que prevaleceu por muito tempo no Brasil.

Carmen Lúcia Soares (2000) considera que os diversos sistemas ginásticos e práticas desenvolvidas neste modelo higienista contribuía, não somente para a preservação das energias e da saúde das pessoas, mas também, contribuía para um tipo de regeneração física da sociedade, no sentido de haver um modelo de técnica de educação do corpo, reprimindo energias e desejos. Os exercícios propostos nesse modelo caracterizavam um discurso moralizador, normativo e adaptativo-educativo, como instrumentos de intervenção social.

Os jogos escoteiros também podem ser referenciados nesse sentido. Complementando a ideia de Soares, Nascimento (2008, p. 162 – 163) escreve que “[...] o jogo escoteiro era ação que expressava por intermédio de imaginação, impondo a definição de espaço, papéis, regras e associações.”. A criança criava um mundo próprio e seu desenvolvimento físico mantinha-se pelo tempo ao ar livre, pela vida de natureza. Sua educação propunha o desenvolvimento corporal, dos sentidos, do espírito, do caráter, da lealdade, da obediência, do respeito etc. Assim, educar por meio dos jogos coletivos e de outras atividades que desenvolviam a inteligência e a formação do caráter e da moral, era um dos objetivos principais do Escotismo.

Como relatam Marcellino e Silva (2006) as atitudes moralistas com relação às atividades infantis têm profundas raízes históricas. Desse modo, deveria haver uma reflexão constante sobre o desenvolvimento de atividades sadias, seus valores e até que ponto, com esse mesmo pretexto moralista, os valores não estariam contaminados por outras ideias.

Dessa forma, as crianças ou jovens eram regrados, de tal maneira que pudessem controlar as suas próprias relações sociais. Tais atividades sempre

aconteciam em todos os aspectos da vida escoteira, em particular nos jogos e brincadeiras, como propõe Nascimento (2008, p. 163):

O jogo servia para demonstrar de que modo as relações humanas eram orientadas por regras e como essas regras se ajustavam às necessidades de vários grupos sociais. Assim, todas as relações tendiam a se subordinar ao conjunto de regras que os indivíduos estabeleciam a partir do modo através do qual interagem. Os escoteiros aprendiam através dos jogos que as normas eram o principal instrumento de regulação das relações sociais.

Vinculando, assim, os jogos escoteiros às normas sociais, Werneck (2000) escreve sobre a maneira pela qual certos processos políticos e educacionais, aliados às premissas de uma recreação organizada, poderiam normatizar controles sobre uma população específica no início do século XX, proporcionando atividades alegres, espontâneas e prazerosas, desenvolvidas principalmente em espaços livres e organizadas por profissionais instrutores e, ou, voluntários. Preocupava-se com essa ideia, manter a ordem e o controle moral, disciplinar e manipular socialmente as pessoas.

Seguindo tais pressupostos, podemos ainda refletir a partir da citação de Marcellino (2012, p. 08 – 09) que se refere à associação do lúdico e ao controle social, escrevendo que:

[...] tempo algum pode ser entendido como livre de coações e normas de conduta social. [...] Mesmo assim, permanece a questão da consideração do lazer, como esfera permitida e controlada da vida social, o que provocaria a morte do lúdico, e a ocorrência do lazer marcada pelas mesmas características alienantes verificadas em outra área de atividade humana.

Assim, pelo discurso moral e normatizador da conduta social, os jogos também se ligam à observação do meio natural, justapondo suas leis e seus ensinamentos às crianças, por exemplo, seja em uma conversa de fogo ou por meio de seus jogos. O último capítulo do livro *Escotismo para Rapazes* de Baden-Powell (1986), denominado capítulo IX e intitulado *Nossos deveres como cidadãos*

revela os deveres como cidadão e civilizado. Ao final, revela ainda que o “Escotismo é um belo jogo” (Ibid., p. 367) um jogo para ser jogado ao ar livre.

Prosseguindo a ideia de preparação para o futuro, recorreremos também a Russell (1977) um grande estudioso que escreveu sobre o lazer e o trabalho e cujas ideias também trazem contribuições a este trabalho. Sobre o lazer, ele o defende, pontuando as possibilidades que este traria a uma sociedade moderna. Já em relação ao trabalho, sua crença valoriza a máquina e a tecnologia em benefício deste, reduzindo seu tempo a quatro horas diárias e desconsiderando o mesmo como principal atividade de vida do ser humano.

A contribuição de Russell é notória, uma vez que o autor, ao falar do trabalho e das relações entre o lazer, destaca uma aproximação entre a ideia de preparar o futuro e uma possível ideologia escoteira. Ele nos fala, por exemplo, que a formação moral dos homens acontece por meio de uma consciência que controla suas ações. Assim certas ideias passam por uma revolução moral. Basicamente, o Escotismo utiliza desse valor moral para seus ensinamentos, como propõe Baden-Powell (1986), em seu livro *Escotismo para Rapazes*.

Russell (1977) utiliza esse entendimento para afirmar que o trabalho é virtuoso, mas que é uma ideia nociva, segundo a sua concepção. Segundo o autor, há uma concepção de dever, historicamente falando, que é utilizada pelos detentores do poder, com o intuito de induzir as outras pessoas a viverem mais para os interesses de seus senhores do que para elas próprias. Dessa forma, Russell (1977) denuncia que essa realidade é disfarçada na forma de interesses que são comuns à grande maioria das pessoas e justifica que o trabalho é um dever e que um homem não deve ganhar em proporção ao que produziu, mas, na proporção da sua virtude, como se pode observar por sua diligência.

O autor escreve também que, em certos lugares, como na Rússia, por exemplo, a valorização do trabalho manual exaltava a vida simples, a valorização do trabalho braçal e manual. Assim, o trabalho manual seria o ideal erguido diante dos jovens e seria o fundamento de toda uma doutrina ética (Ibid., p. 18). Nesse ponto, o Escotismo também é evidenciado, uma vez que são notórios os trabalhos artesanais e manuais, como talhar a madeira ou confecção de nós, por exemplo,

além da questão de se trabalhar algumas atividades, como parte do jogo escoteiro.

Outro tópico é abordado na passividade das populações, em que a energia das pessoas é inteiramente consumida no trabalho e os prazeres tornam-se essencialmente passivos, tais como: assistir a filmes, ir ao futebol, ouvir rádio, como se fosse uma forma de exalar seus anseios do trabalho (Ibid.). Esta ideia parece estar presente também no Movimento Escoteiro, pois, esse entendimento caracteriza a placidez dos mais jovens em relação às castas sociais dentro do próprio Escotismo. Sobre esse entendimento, Russell (1977) explica alguns pontos importantes. Em sua obra, ele fala que, com menos trabalho, as pessoas seriam mais felizes e teriam mais tempo para viver, sem julgar as outras pessoas, nem produzir guerras. Ele afirma que, no lugar das qualidades morais e das boas convivências, optou-se pelo trabalho excessivo a cargo de uns e pela miséria de outros.

Norbert Elias (1994) por sua vez, ao contribuir significativamente para uma possível teoria do lazer a partir de uma abordagem histórica, também traz elementos e uma discussão importante neste capítulo. Suas contribuições a este estudo se baseiam nos dois volumes de O processo civilizador; na obra Introdução a Sociologia; além de A busca da Excitação, onde Dunning é coautor. Em sua obra, O Processo Civilizador, Norbert Elias (1994, p. 72) escreveu que o comportamento normatizado “[...] evoluiu daquilo que chamamos de incivil [...]”. Com essa afirmativa, podemos notar que o Movimento Escoteiro, em seu discurso moral e de normas, com ideais políticos, patrióticos, morais e sociais presentes nos seus ensinamentos e também em seus jogos, foram os responsáveis por criar uma cultura normatizadora, por meio de seus preceitos. Elias (1994) explica que, de certa forma, civilizado e incivil não são uma forma polarizada do que é bom ou ruim, mas são fases de um desenvolvimento contínuo, que são despertadas em nossos descendentes a partir de comportamentos dos nossos ancestrais. Em outra passagem de sua obra, o autor escreve também que, com os modos de comportamento, tentou-se padronizar hábitos para uma determinada sociedade, acostumando o indivíduo a um determinado processo social (Ibid.).

Em *O Processo Civilizador – Volume II*, Elias (1994) explica outros pontos importantes que se aproximam dos modelos de jogos escoteiros. Segundo Elias, haveria um padrão regulado de autocontrole (no caso do Movimento Escoteiro, o autocontrole da infância), que reflete num padrão de conduta adaptada a funções sociais adultas satisfatórias, além de planos e ações que racionalizam impulsos emocionais. Assim, o Movimento Escoteiro, por meio de seus jogos, justapõe as considerações do autor, revelando que suas leis e controles eram ensinados às crianças, por exemplo, em uma conversa de fogo, ou por meio de seus jogos e brincadeiras.

O último capítulo do livro *Escotismo para Rapazes*, de Baden-Powell (1986), denominado capítulo IX e intitulado *Nossos deveres como cidadãos*, revela os deveres como cidadão e civilizado. Ao final, revela ainda, que o “Escotismo é um belo jogo” (Ibid., p. 367) um jogo para ser jogado ao ar livre. Ao falarmos em jogo, é preciso entender que tipo de jogo é, afinal, o Escotismo. Novamente recorreremos a Elias (1980), sendo que, a partir do seu modelo de jogos, podemos investigar a relação de um indivíduo com outros indivíduos, as relações de poder entre estes indivíduos ou grupos sociais e a interdependência existente entre estes grupos.

Pelo entendimento das ideias de Elias (1980), a partir da Sociologia, é necessário primeiramente entender as pessoas individualmente, para depois formular generalizações a partir de estudos individuais. Pela tradição clássica, então, a realidade social é explicada pelas caracterizações psicológicas ou físicas das pessoas, como se fosse uma dissecação das partes, tal como um anatomismo científico, reduzindo-a em partes psicológicas, biológicas ou físicas.

No entanto, os sujeitos formam um tipo de configuração autônoma, de ordem dominante, de modelos entrelaçados com fins e ações. Tais modelos configuram como competições que se assemelham a jogos conhecidos, tais como o próprio xadrez, bridge, futebol etc. Representam a competição, segundo regras. Assim, o modelo de jogos, descrito por Norbert Elias, divide as relações sociais em seis situações.

O primeiro tipo consiste na Competição primária sem regras, que é baseado em situações humanas básicas: instinto, sobrevivência, muito constante em sociedades mais primitivas. Neste modelo, há um equilíbrio de poder, um conflito existente latente, só revelado se houver uma ação de um dos jogadores. Segundo Elias (1980, p. 86), essa forma apresenta-se em “[...] forma de fronteira. Nela, um dos lados tem como privar o outro, não só das suas funções sociais como também da sua própria vida.”.

O segundo tipo consiste na competição entre duas pessoas em um só nível. Nesse tipo de modelo, existem relações entre dois indivíduos ou grupos, em que um deles tem maior poder que outro, controlando, assim, as regras e o decurso do jogo. Há sempre uma tendência de desequilíbrio para um indivíduo nas relações sociais deste modelo.

No terceiro tipo, prevalecem os jogos de muitas pessoas em um só nível. Neste modelo, todos os jogadores estão num mesmo nível. As jogadas são consequências de outras anteriormente executadas por outro jogador. Há um aumento nas teias de interdependências, mas com um número limitado de relações independentes.

Os jogos multipessoais em vários níveis são o quarto modelo. Neles, os jogadores envolvidos visivelmente planejam suas ações previamente. Ocorrem relações interdependentes que almejam chegar aos objetivos. As relações devem ser bem desenvolvidas, caso contrário, pode haver uma regressão para uma competição primária ou um avanço para um novo modelo de jogo.

No quinto tipo, os jogos de dois níveis (tipo oligárquico) fluem a partir das pressões decorrentes do aumento das inter-relações de poder e do número de jogadores individuais dentro do jogo. Nesse modelo, o grupo de jogadores torna-se um grupo de dois níveis, que não jogam diretamente entre si. Os jogadores mantêm-se interligados, dependentes uns dos outros, possuindo diferentes tipos de poder. Os dois níveis interdependentes limitam os jogadores, mesmo que sejam do nível mais elevado.

Por fim, o último tipo de modelo analisado por Elias consiste no que foi chamado de jogos de dois níveis (tipo democrático simplificado) em um modelo

com dois níveis de jogadores. O nível mais baixo ganha poder, crescendo em relação ao nível mais alto. Dessa forma, tornam-se mais próximos em relação ao nível de poder. O segundo nível diminui a sua dependência em relação ao primeiro grupo, fazendo com que este último ganhe mais complexidade na resolução do jogo. Essa diferença de poder determina uma mudança na estrutura das jogadas individuais dos jogadores e do próprio jogo. Norbert Elias concluiu que, a partir do uso de modelos de jogos, as Ciências Sociais pode investigar a relação de um indivíduo com outros indivíduos, as relações de poder entre estes indivíduos ou grupos sociais e a interdependência existente entre estes grupos.

A partir das contribuições de Elias, dois modelos de jogos analisados podem exemplificar o Escotismo: o primeiro denominado como jogos de muitas pessoas em um só nível, refletindo o que o Escotismo deveria ser a partir de seus propósitos filosóficos e organizacionais e formas que ele deveria ter: todos os jogadores estão num mesmo nível, as jogadas são consequências de outras anteriormente executadas por outro jogador. Há um aumento nas teias de interdependências, mas com número limitado de relações independentes.

Contudo, o Escotismo realmente consiste num outro tipo de jogo: o de dois níveis (tipo oligárquico), fluindo a partir das pressões decorrentes do aumento das inter-relações de poder e do número de jogadores individuais. Nesse tipo de jogo, o grupo de jogadores torna-se um grupo de dois níveis, que não jogam diretamente entre si. Os jogadores mantêm-se interligados, dependentes uns dos outros, possuindo diferentes tipos de poder. Os dois níveis interdependentes limitam os jogadores, mesmo que sejam do nível mais elevado.

Por fim, Elias e Dunning (1992), em sua obra *A Busca da Excitação*, revelam outro ponto importante para o Escotismo, pois, se entende que, por conta do controle exercido nas pessoas a respeito de seus impulsos e tensões, que não podem ser manifestados na vida cotidiana, algo similar a uma tensão que agrada as pessoas rompe com a rotina, por meio de um perigo imaginário e provisório. Neste caso, o Escotismo poderia mimetizar tais manifestações nas formas de poder, em seus jogos e rituais, caracterizando uma busca pela excitação, tal como os autores relatam.

Este subcapítulo possibilitou uma análise em relação ao estudo dos jogos escoteiros, descrevendo uma possível categorização de suas atividades. Possibilitou também categorizar o Movimento Escoteiro como um grande jogo, pela sua forma e pela maneira como é conduzido.

3.7 Fechando as peças

Ao fecharmos este capítulo, tivemos por base a determinação do Escotismo como um quebra-cabeça, divididos e dispostos em peças. Essas peças, representadas pelos elementos do Movimento Escoteiro, tais como os ritos, a criança, o meio natural, a magia, os símbolos, as técnicas do corpo e os jogos, se encaixam uma nas outras, montando uma forma total de jogo, à maneira como os escoteiros promulgam. O Escotismo pode ser então considerado um jogo em toda sua plenitude e também uma instituição educacional não formal, com um Método próprio estabelecido por meio de progressão de seus envolvidos e com princípios e regras organizacionais distintas.

A criança é parte do Escotismo, pois é por meio dela que estão associadas as principais ações do Movimento Escoteiro e também a sua preparação de caráter moral e físico, com a finalidade de formar uma sociedade composta de adultos cidadãos bem preparados para o futuro. A vida ao ar livre também é outro elemento do Escotismo, pois incorpora e integra experiências, recupera energias e auxilia no autocontrole individual, além do alívio de tensões. Os ritos, a magia e os símbolos também são peças do Escotismo que merecem destaque. Os ritos representam ações ocorridas solenemente em bosques e em lugares isolados e complementam várias realizações do Escotismo, como os ritos de passagem e de iniciação em atividades, ritos manuais de confecção de nós etc. A magia consiste na própria forma de organização do Movimento Escoteiro, na forma aproximada de atos que se assemelham-se aos jurídicos e de teatralização, por exemplo. A tradição também está presente na forma de transmissão de valores e

ensinamentos, na produção e reprodução de significados. As técnicas do corpo, tais como a forma de dormir, de correr, de se agachar, de se posicionar com o corpo, de exercitar-se, além de técnicas gerais de infância, adolescência e de adultos também são parte do Escotismo. Os jogos consistem na peça chave que fecha o quebra-cabeça, onde consideramos o meio mais completo do Movimento Escoteiro produzir e reproduzir explícita e implicitamente seus significados. Assim, a formação da criança, além da educação pelo meio natural e dos símbolos, ritos etc. são transmitidos e reproduzidos nos jogos, como forma de prepará-la para a vida adulta.

Nosso questionamento inicial sobre como se dá a construção do jogo escoteiro e a educação de crianças pode ser respondido a partir das concepções que acabamos de relatar. Dessa forma, podemos responder que nos jogos acontece a maioria das ações das crianças e neles estão contidos todos ou praticamente todos os elementos aqui destacados como peças. É por meio dos jogos e dos outros elementos que crianças e jovens inseridos no Movimento Escoteiro constroem seus valores e sua visão de mundo, produzindo e reproduzindo significados aprendidos por meio da tradição e dos preceitos do Escotismo.

4. ANÁLISE DO MAPA DOCUMENTAL

Uma das especialidades dos escoteiros é analisar mapas e documentos que decifram trilhas. Repetimos aqui o mesmo exercício que os escoteiros fazem quando querem verificar um determinado caminho. Eles primeiramente têm ideias, observam orientações, sinais e posteriormente exploram e analisam um determinado mapa ou documento que pode já existir como fonte, ou esboçar algum esquema a partir de elementos conhecidos ou outras pistas já outrora investigadas.

Nosso mapa documental, tal como nomeamos este capítulo, nada mais é do que uma análise dos documentos encontrados e preestabelecidos quando decidimos procurar as fontes que constam elementos do Movimento Escoteiro. A partir de uma pesquisa documental, por análise de conteúdo, encontramos alguns documentos do Escotismo e os dividimos em três categorias. Essa categorização nos auxilia na exploração das fontes e, por fim, também oportuniza uma melhor compreensão pelo leitor.

A primeira categoria está no formato de leis que regulamentam e organizam o Movimento Escoteiro. A segunda categoria consiste nos manuais de jogos. A terceira, como forma de enriquecimento de significados (conteúdo e imagens) está na forma de revistas em quadrinhos e edições especiais de almanaques.

Inicialmente, procuramos os documentos oficiais de leis e organização do Escotismo como forma de compreendermos sua organização. Descrevemos os conteúdos desses documentos por meio de seu Estatuto, de seus Princípios, Organização e Regras e de seu Projeto Educativo.

Posteriormente, procuramos os manuais tradicionais de jogos escoteiros em formato de livretos, papéis, documentos palpáveis etc. A dificuldade foi grande em encontrá-los neste formato, tendo em vista que todo o material está em formato eletrônico, disponibilizados em compartilhamento de arquivos na rede mundial de computadores. Os compartilhamentos ou links desses materiais estão

em sites oficiais de organizações do Movimento Escoteiro, no Brasil, e também nas organizações encontradas nos Estados Unidos e Canadá, além de documentos também editados na Inglaterra.

Para este trabalho, escolhemos os documentos organizacionais nas páginas brasileiras¹¹. Já os manuais, foram identificados a partir de sites brasileiros e americanos do Movimento Escoteiro¹². Justificamos essa escolha a partir de dois elementos: o primeiro, que consta que os materiais disponibilizados em língua portuguesa facilitam o seu entendimento para esta pesquisa; e, a segunda, em que as fontes diretas dos manuais escoteiros em inglês, foram simplesmente digitalizadas ou redigidas dos manuais originais, aproximando-se de sua originalidade.

Em relação às revistas em quadrinhos e almanaques, tais fontes foram encontradas em um endereço eletrônico que disponibiliza o conteúdo digitalizado por categorias. Dentre essas categorias, encontramos as coleções especiais: os almanaques, edições extras, manuais e a biblioteca do escoteiro mirim¹³.

Verificamos, assim, que quase todo o conteúdo que rege as fontes do Movimento Escoteiro encontra-se na internet. Essas fontes procuram delinear um conjunto de significados cuja utilidade é juntar as peças do quebra-cabeça que é o Escotismo. Ao tentarmos juntar essas peças, podemos compreender melhor o jogo do Escotismo e assim, procurar contribuir melhor para este estudo.

¹¹ Pesquisados no site Escoteiros do Brasil, disponibilizados em: <http://www.escoteiros.org.br/downloads/documentos_oficiais.php>.

¹² Disponibilizados a partir do site Boy Scout Troop 501 (ou em português, Tropa 501 dos Meninos Escoteiros), no endereço eletrônico: <http://troop501.net/?page_id=1144>. Outro site com fontes documentais de jogos é denominado The Dump – Resources for Scouting (traduzido em português como O Depósito – Passatempos para o Escotismo), disponibilizado em: <<http://www.thedump.scoutscan.com/games.html>>. A partir destes sites encontram-se fontes em língua inglesa de manuais de jogos escoteiros. Outras fontes de jogos são encontradas em sites como Escoteiros do Brasil, disponibilizados em: <<http://www.escoteiros.org.br/programa/jogos.php>> e Grupo Escoteiro Guaranis, disponibilizados em <http://www.geguaranis.org.br/downloads_jogos_historias.html>.

¹³ Disponibilizados a partir do site A Gibiteca, encontrada no endereço eletrônico: <<http://www.agibiteca.com.br/>>. Nesse site, os materiais são divididos em categorias e nomeações, que facilitam sua pesquisa e sua busca.

4.1. Descrevendo os Documentos Organizacionais...

Os documentos oficiais já citados descrevem sobre a maneira de se organizar o Movimento Escoteiro, bem como, as disposições gerais. Incluí-los na análise documental se faz necessário, uma vez que propomos aqui um enriquecimento das fontes e maior compreensão do universo deste tipo de pesquisa.

4.1.1. O Estatuto da União dos Escoteiros do Brasil

O Estatuto é o primeiro documento oficial que descrevemos. Conta com 44 páginas e possui 07 divisões denominadas Títulos, que são subdivididos em capítulos e seções. Para facilitar a compreensão do leitor, não nos atentaremos às seções e parágrafos, mas privilegiamos as disposições de cada Título do Estatuto. O Título I dispõe sobre a constituição, fundação e finalidades do Escotismo como organização. O Título II delega, organiza, administra e representa o Movimento Escoteiro em território nacional, em áreas geográficas e distritos. Delegam-se os órgãos nos âmbitos nacional e regional, em comissões fiscais, de ética e disciplina. O Título III descreve o Quadro Social, o ingresso e direitos do associado, bem como, a exclusão e condutas inapropriadas dentro da associação. O Título IV dispõe sobre o Patrimônio, as Finanças e Administração, redigindo sobre as receitas, contribuições, imóveis e contabilidade da organização. O Título V dispõe sobre o Serviço Escoteiro Profissional aos escotistas designados como funcionários da União Dos Escoteiros do Brasil. O Título VI determina as Disposições Gerais sobre mandatos e dirigentes, bem como, as suas ações. Por fim, o Título VIII descreve as Disposições Transitórias, do Estatuto, das Assembleias e Comissões e dos Conselheiros (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2011).

4.1.2. O P.O.R. – Princípios, Organizações & Regras

O P.O.R., assim denominado como sigla no documento, consiste num material descritivo editado em conformidade com os propósitos educacionais do Movimento Escoteiro. Ele tem 73 páginas e é dividido em 15 capítulos e 02 anexos. Cada capítulo divide-se em orientações gerais organizacionais e de fundamentos, que também podem ser chamadas de regras.

O capítulo I, intitulado Dos Fundamentos, divide-se em dez regras e define o Escotismo, divulga seus princípios, propósitos, promessas, leis e o método. O capítulo II, Da Orientação Geral, tem 10 regras que define os ramos, as modalidades, os conflitos, as falsas interpretações, os serviços, dentre outros. O capítulo III, Da Orientação Espiritual, possui 02 regras apenas, que nomeiam a prática religiosa e a orientação espiritual. O capítulo IV, Orientação Patrimonial e Financeira, em 02 regras, descreve o patrimônio escoteiro e como agir com as finanças. O Capítulo V divide-se em 19 regras e discute a Organização Local de uma Unidade Escoteira, onde são descritos os registros, as medidas disciplinares, ações de dirigentes e conselhos de pais, admissões e desligamentos, registros e contribuições anuais, e organizações coeducativas. O capítulo VI, intitulado Do Traje e do Uniforme Escoteiro, tem 05 regras e descreve os trajes sociais e informais utilizados em diversas atividades. Os capítulos VII, VIII, IX e X, cada um com 19 regras, descrevem as promessas, leis, lemas, as transições entre ramos, admissões, escriturações, atividades e desenvolvimento, mudanças e saídas respectivamente dos ramos: Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro. O capítulo XI que descreve as ações dos adultos possui 07 regras extintas por meio da resolução de 2009, mas que foram reformuladas em 15 regras, onde são descritas as orientações gerais dos dirigentes, as nomeações, exonerações de cargos organizacionais, a forma das gestões, dos cursos e manuais, dos distintivos (anéis, insígnias e lenços) e os planos pessoais de formação. O capítulo XII tem 03 regras sobre as atividades internacionais, onde são tratadas as participações, convites e contatos com outras associações escoteiras pelo mundo. O capítulo XIII, em sua única regra, resume as orientações gerais sobre segurança de

atividades. O Capítulo XIV, em 15 regras, descreve os símbolos escoteiros, tais como os emblemas, as bandeiras e bandeirolas das patrulhas, os hinos, símbolos, sinais, saudações, aperto de mãos e gritos. O último capítulo, em 21 regras, discute sobre os distintivos nos diversos ramos escoteiros, dos feitos de eficiência para as atividades escoteiras em geral, das insígnias e das condecorações de reconhecimento. Ao final, são encontrados dois anexos. O primeiro sugere cores, representações de animais, estrelas e animais para as patrulhas do ramo escoteiro. O segundo anexo sugere cores e representações indígenas brasileiras para o ramo sênior (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2008).

4.1.3. O Projeto Educativo

O Projeto Educativo do Movimento Escoteiro consiste num documento oficial em formato de livro digital de 20 páginas. Nele constam as principais definições, propósitos, princípios e métodos.

Segundo esse documento, o Movimento Escoteiro é uma atividade livre e voluntária de educação não formal, que se preocupa em desenvolver integral e permanente os jovens, complementando a educação familiar e escolar. Privilegia a educação pela vida ao ar livre, o respeito, orienta política e participativamente seus membros. Seu propósito, enfim, é contribuir para que os jovens assumam seu desenvolvimento de caráter, realizando suas plenas potencialidades físicas, intelectuais, sociais e afetivas.

O autodesenvolvimento é contemplado, além dos princípios de fé, de bom relacionamento com o próximo e com a valorização de seu país. Há também a valorização do trabalho, de um projeto de vida, da aprendizagem pelas ações e pelo serviço. O Método Escoteiro é feito por meio de progressão de objetivos e atividades, em que o jovem envolvido é fiel à Lei e Promessa Escoteira. A aprendizagem pelos jogos merece destaque, pois oferece oportunidades de experimentar realidades, criar e recriar. Pelos jogos, o envolvido é protagonista e desempenha papéis diversificados, descobrindo regras, se associando a outras

peças, assumindo responsabilidades, medindo forças, desfrutando triunfos, aprendendo a perder e avaliando erros e acertos. A vida ao ar livre e seus desafios permitem equilibrar e desenvolver o corpo, além das capacidades físicas e psíquicas. Os símbolos utilizados no Movimento Escoteiro estimulam a imaginação, oferecem modelos a serem imitados e promovem o senso de igualdade. Destacam-se a tradição, a imitação dos bem-sucedidos, do cerimonial e a presença do adulto, que demonstra controle, poder e autoridade àqueles a quem se deve educar, dirigir ou governar. Ao final, o documento revela que se quer oferecer à sociedade pessoas adultas de caráter, dignas, leais, harmônicas, empreendedoras, capazes de encontrar seus caminhos na sociedade e acatar às leis da sociedade (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, s.d.).

4.2 Explorando os manuais de jogos...

Os manuais de jogos do Escotismo, ou como podemos chamá-los de livretos ou ainda nomeados em inglês, *handbooks* (em português, livros de bolso) anunciam um grande repertório de atividades. No material que encontramos em língua portuguesa, basicamente nos sites brasileiros não há uma evidência clara de que os livros ou arquivos digitais são divididos por categorias, como no caso dos manuais escritos em língua inglesa.

Assim, um manual encontrado no idioma português, basicamente pode ser encontrado com o título de apostila de jogos, jogos escoteiros, ou simplesmente jogos. No caso dos manuais identificados em língua inglesa, há maior clareza para designar se o repertório de atividades pertence a espaços fechados, a locais abertos, a acampamentos, ou a outros espaços específicos.

Devido ao volume e densidade do material encontrado, graduamos os documentos, categorizando os jogos que pudessem contribuir para um melhor fechamento a este estudo. Dessa forma, apresentamos os conteúdos analisados a partir de dois manuais em língua portuguesa e dois manuais em língua inglesa. Dividimos a partir desse formato para uma melhor compreensão do leitor.

Outro ponto abordado refere-se à forma pela qual os jogos são descritos. Como não há um formato específico ou um padrão consolidado para descrever cada jogo, há variações na forma de descrição de cada um deles. Optamos por deixá-los descritos como na forma original dos manuais, com o intuito de obter maior fidedignidade com as fontes analisadas.

Para a descrição dos jogos nos manuais a seguir, optamos em mantê-los na forma como estavam caracterizados nos documentos com a finalidade de analisarmos posteriormente ao final deste capítulo.

4.2.1. Apostila de jogos

Este primeiro manual de jogos, ou como o título sugere apostila de jogos consiste num dos mais completos manuais que encontramos, por isso, justificamos sua escolha. Nele, além das descrições, há informações importantes, que mostram a forma pela qual os jogos escoteiros são divididos, categorizados e fundamentados segundo as concepções dos próprios escoteiros (SANTOS, s.d.).

Este documento reforça que o Escotismo é um grande jogo que ensina brincando. Desenvolve a criança e o jovem do ponto de vista físico, social, intelectual, espiritual e afetivamente. Segundo esta apostila, tudo no Escotismo é um imenso jogo, onde as regras devem ser preestabelecidas e obedecidas. A disciplina escoteira deve existir. Se não houver disciplina no jogo, o mesmo deve ser interrompido. Em alguns jogos, a interpretação das regras faz parte do próprio jogo. Nos jogos escoteiros devem ser observados alguns aspectos: o clima (evocação da aventura para vivência do jogo); o entendimento (sanar dúvidas antes do início do jogo); o material (disponível e completo antes do jogo); o controle (disciplina, emoção e atitudes reprováveis); o incentivo (apoio moral e disciplinador); a diversificação (não repetir o jogo com frequência); o local (adequado e ordeiro); o tempo (sem exageros e interrompido no clímax do jogo para que não termine em esgotamento de ânimos); o resultado (deve ser dado ao

final, em silêncio – o comportamento pode ser transformado em vitória e recompensa) e a segurança (prevenção de danos e, ou acidentes) (Ibid.).

Sempre após a finalização de um jogo, o mesmo deve ser anotado, avaliado e colocado em um fichário, com outras fichas de jogos avaliados. Esse fichário consiste num local onde há documentos de avaliação que devam constar o nome do jogo, as regras, a data de aplicação do jogo e a avaliação naquela data.¹⁴ Além do fichário, outros materiais podem ser guardados nesta caixa de jogos, tais como bolas, cabos, bandeiras, dentre outros materiais, para serem utilizados posteriormente.

Ainda segundo este manual analisado, os jogos escoteiros podem ser classificados primeiramente em quatro grandes categorias: jogos de ar livre; jogos de interior; jogos técnicos e grandes jogos. Além desta classificação, podem ser divididos também em outros tipos, a saber: jogos ativos gerais (onde todos os participantes desprendem muita energia, realizados antes de cerimônias de rotina escoteira); jogos de revezamento (disputados por equipe onde cada um deve completar sua tarefa); jogos de círculo (a disposição dos jogos é circular, em roda – utilizado também nos fogos de conselho); jogos intelectuais (jogos de dedução, memória, atenção, inteligência e educação dos sentidos); jogos ativos (onde nem todos podem desprender energia ao mesmo tempo); cartas de prego (jogos onde as regras são colocadas em uma pequena mensagem ou instruções – são compostos por regras simples, mas de complicadas execuções); as ATLS (atividades de tempo livre, tarefas extras que devem ser executadas e cumpridas fora de outras atividades) e os jogos noturnos (realizados no período da noite ou com os olhos vendados ou ainda fechados – neste combinam-se o adestramento dos sentidos e os jogos ativos) (Ibid.).

Ligando também estes jogos às áreas de crescimento do escoteiro, estes podem ser classificados em outra ordem, tais como: jogos de crescimento físico

¹⁴ Conforme Anexo XVI.

(desenvolvem o corpo e a saúde ¹⁵, geralmente compõem os jogos ao ar livre e outros jogos ativos gerais, de revezamento, jogos ativos, etc.); jogos de crescimento intelectual (desenvolvem o intelecto e das capacidades mentais – estão aí os jogos noturnos, jogos técnicos, educação dos sentidos, observação e memórias, etc.); jogos de crescimento afetivo (mais complexo, onde predominam o controle das emoções e de forma de condução dos jogos e jogadores, destacando-se os jogos ativos gerais, jogos de círculo, onde todos se veem mutuamente) e, os jogos de crescimento espiritual (fantasia direcionada a uma mensagem, como a maioria dos jogos aqui citados) (Ibid.).

Este manual totaliza 100 jogos. Embora ele categorize muito bem as divisões dos jogos, enquanto conteúdo e descrição, não os divide sistematicamente, colocando-os sequencialmente como uma lista geral. O modelo de descrição de seus jogos é feito conforme o modelo de fichário de jogos, que se encontra no Anexo XVI.

4.2.2. Jogo do boto velho

Este outro manual de jogos foi escolhido por ter sido a primeira edição de um livro de jogos publicado no Brasil, segundo Nascimento (2008). Quem assinou a autoria foi Carlos Proença Gomes, sob o pseudônimo de Boto Velho. Com um prefácio de Benjamin Sodré¹⁶, o seu conteúdo se divide em 17 capítulos, contemplando jogos de educação dos sentidos; de observação e memória; de memória; atenção e inteligência; de energia e equilíbrio; de agilidade e força; de corridas; de orientação e leitura de cartas topográficas e cartográficas; de tratamento de primeiros socorros; de pista e observação; noturnos; náuticos; grandes jogos; dentre outros.

¹⁵ Ver Anexo XI.

¹⁶ Escoteiro e futebolista brasileiro, conhecido como “Mimi Sodré”. Em contato com o Movimento Escoteiro, seu pseudônimo passaria a ser Velho Lobo. De notável representação no Escotismo, teve influência na idealização, criação e organização da União dos Escoteiros do Brasil (Dados retirados da página eletrônica do Movimento Escoteiro).

Seu livro teve destaque entre o cenário educacional da época por valer-se de uma alternativa a uma crise que a sociedade e o país atravessavam durante os anos 1920. Assim, uma educação no formato do método de Baden-Powell provocava nas crianças um sentimento ideal de convivência, numa preparação para uma sociedade bem orientada (Ibid.).

Com um total de 200 jogos, estes se dividem em jogos de educação dos sentidos, jogos de observação e memória, jogos de atenção e inteligência, jogos de energia e equilíbrio, jogos de habilidade e jogos de força, jogos de orientação e leitura de mapas, jogos de primeiros socorros, jogos de estudo da natureza, jogos de pista e orientação, jogos noturnos, jogos náuticos, jogos diversos e grandes jogos.

4.2.3. Scouting games

Este manual, intitulado apenas como Jogos Escoteiros, foi escrito por Baden-Powell. Sem uma data específica de sua publicação, a informação que encontramos é que se trata de uma sexta edição do primeiro livro publicado. A versão descrita aqui é inteiramente em inglês. Em seu prefácio, Baden-Powell revitaliza o discurso de que o Escotismo é um grande jogo, e que, se jogado bem, prepara um cidadão pleno para a vida adulta. Novamente são enaltecidos os valores da moral, do controle, da autodisciplina por meio dos jogos.

O livro é dividido em 13 capítulos. O primeiro capítulo trata de jogos escoteiros de maneira geral, com 24 jogos. O destaque são os jogos de captura de bandeira do acampamento, expedição na floresta, jogos de sinais com as mãos e com o corpo, fugitivos (uma espécie de polícia e ladrão) etc.

O capítulo II compreende os jogos de perseguição com 6 jogos no total, com destaque para a perseguição de veados e a caçada ao escoteiro fugitivo. O capítulo III descreve os jogos de rastreamento com 6 jogos em sua totalidade, com os jogos de caça ao tesouro, ou procurando o chefe escoteiro, como exemplos. O capítulo IV descreve os jogos para lugares fechados, ou jogos de

salão, com um total de 20 jogos, com destaque para o jogo de soprar o balão sem deixá-lo cair, jogo de memória em cartões e dados e o xadrez escoteiro. O capítulo V relata os jogos para acampamento ou parques, totalizando 24 jogos, com destaque para o basquetebol, a simulação de briga de galos e captura de chapéu etc. No capítulo VI, encontramos os jogos de circuito, com 5 jogos. São exemplos os jogos de emboscadas e caça aos espiões¹⁷. O capítulo VII exemplifica os jogos para cidade ou jogos urbanos, com 9 unidades, tal como a coleta de assinaturas para uma determinada finalidade ou orientação urbana (realizada por meio de mapas e orientação dos pontos cardeais e de prédios públicos ou de referência na cidade). O capítulo VIII representa os jogos noturnos, com 6 jogos, exemplificamos o jogo de orientação por cheiros e o jogo de fuga da fumaça (em que os escoteiros realizam simulação de salvamentos em locais ou espaços fechados, com simulação de fumaça). O capítulo IX representa os jogos de inverno, com 8 jogos, tais como esqui ou patinação. O capítulo X descreve os jogos náuticos, com jogos voltados à natação, técnicas de nado ou às atividades aquáticas em geral. O capítulo XI descreve 9 jogos de primeiros socorros, com destaque para simulação de resgate, curativos e imobilizações). O capítulo XII descreve os jogos de força, totalizando 8 jogos. Destacamos o já conhecido braço de ferro e uma versão para os pés, conhecido como guerra dos pés. O último capítulo finaliza com os jogos de exibição ou teatralização, com 12 exemplos. Destacamos o jogo teatralizado de recitação de poemas e a representação teatral de Pocahontas.

¹⁷ São jogos mais conhecidos e praticados no Escotismo norte-americano e canadense. Consistem em jogos do tipo circuito, com várias estações de tarefas. Destacamos o jogo de emboscadas e a caça aos espiões.

O jogo de emboscadas é uma simulação de tocaia entre dois grupos, com o objetivo de um grupo se deslocar de um caminho para outro, atravessando obstáculos naturais, sem ser capturado pelo outro grupo. Para isso, um grupo será o atravessador do caminho e o outro irá ficar de tocaia. Ganha o jogo o grupo que conseguir realizar a tocaia com precisão. Posteriormente, invertem-se os papéis no jogo.

Já o jogo de caça aos espiões acontece com dez jogadores, que serão divididos em dois grupos. Da mesma forma que o anterior, a variante consiste em determinar um espaço grande para o jogo e em se colocar pistas (com um número já pré estabelecido de pistas) a cada cem ou duzentos metros de distância, para que o outro grupo possa encontrar as pistas e, por fim, os espiões. Os perseguidores devem encontrar as pistas, com a finalidade de capturar os espiões.

4.2.4. Outdoor games for Scouts

Editados por John Thurman e Bob Herbert, provavelmente no ano de 1952, essa versão eletrônica do manual original revela jogos que são utilizados em cursos de treinamento de escoteiros ao ar livre, sendo esta a justificativa de sua escolha.

Este manual pode ser traduzido como Jogos ao ar livre ou jogos de acampamento. É dividido em 06 capítulos, com um total de 183 jogos. O primeiro capítulo descreve os jogos de equipe, com um total de 25 jogos. O segundo capítulo, com um total de 17 jogos, focaliza os jogos de observação. O capítulo III é chamado de grandes jogos, compreendendo 16 grandes jogos. O capítulo IV é chamado de jogos de rua, com um total de 24 jogos. O capítulo V engloba os jogos noturnos, com 18 jogos. O último capítulo é intitulado de Todos os tipos e condições de jogos, com 78 jogos.

Notamos, por fim, que os manuais de jogos que encontramos, quase todos encontram-se no meio eletrônico, em forma digital, de maneira que os consideramos atualizados. Outra observação consiste em que a maioria dos jogos encontrados, tanto nos manuais em português, quanto no idioma inglês, possuem a mesma similaridade de divisão.

4.3. Encontrando os pontos...

A partir de agora faremos uma análise sobre os documentos apresentados que se referem aos documentos descritos. Nosso objetivo aqui é colocá-los em confronto com a teoria apresentada e acrescentar novo enriquecimento à discussão que já fizemos no capítulo anterior.

Reiteramos que o procedimento de análise foi referenciado metodologicamente por Bardin (1977), em que, primeiramente, fizemos uma pré-análise organizacional dos documentos pesquisados. Exploramos os documentos decodificando e enumerando pontos que deveriam ser analisados, interpretando-

os e ordenando-os categoricamente, com a finalidade de analisarmos qualitativamente e com um referencial teórico concernente ao que já foi apresentado.

Os documentos apresentados neste capítulo podem ser divididos basicamente em três tipos: os Organizacionais (Estatuto e o P.O.R.), o de Projeto Educativo e Manuais de Jogos (Apostila de jogos, Jogos do Boto Velho, *Scouting Games* e *Outdoor Games for Scouts*). Todos eles são descritivos, apresentando-se em formato de tópicos ou de textos legislativos. A exceção é feita ao repertório de jogos, cuja apresentação é somente descritiva.

Os documentos apresentam trechos que reforçam o que já discutimos anteriormente na primeira parte desse trabalho. Assim, nos documentos organizacionais, por exemplo, são enfatizadas as regras e promessas escoteiras, a obediência institucional, os sistemas de progressão e representações que simbolizam o Movimento Escoteiro.

As regras, promessas e leis escoteiras descritas no documento P.O.R. - Princípios, Organizações & Regras, reafirmam o Escotismo como uma prática sistematizada e que, mesmo sendo voluntário, o sistema que a rege é a progressão, passando os escoteiros do ramo lobinho, por exemplo, a escoteiro, sênior e, por fim, pioneiro. Seus princípios são produzidos e reproduzidos, transmitidos por meio de uma tradição regida desde a época de seu fundador Baden-Powell e que se mantém até hoje. Também não deixam de ser práticas sociais, ritos que se repetem e que têm eficácia. Essas afirmações não estão explícitas nas páginas dos documentos, mas conseguimos identificá-las ao aproximarmos os escritos documentais às ideias de Marcel Mauss (2003).

As representações de patrulhas na forma de animais, desenhos, sinais e sons, também caracterizam elementos presentes oficialmente nestes documentos. Cada escoteiro faz parte de uma patrulha, que, por sinal, é parte de um ramo. Os ramos juntos e unidos representam a União dos Escoteiros do Brasil. Essa explicação sobre a organização escoteira como instituição materializa a fala de Geertz (2012), que nos fala que o ser humano é um ser amarrado a teias que ele

mesmo teceu. Se cada patrulha tem um animal que a representa, então consta que a própria organização do Movimento Escoteiro reafirma a concepção de Geertz.

Um documento fundamental de análise consiste no Projeto Educativo do Movimento Escoteiro. Nele consta, principalmente, as orientações pedagógica e educacional que são propostas pelo Escotismo. Trechos deste documento valorizam principalmente a questão do controle, de orientações políticas, da valoração do trabalho, de um plano de vida e aprendizagem pelas ações e pelo serviço. Também oferecem modelos a serem seguidos e imitados e que a presença do adulto (para com a criança) se faz necessária pela importância da figura de autoridade, do poder e do governo de ações.

Neste ponto encaixam-se perfeitamente os manuais de jogos apresentados, uma vez que os jogos complementam a ideia pedagógica e educativa do Escotismo. Os jogos e as suas representações nada mais são, do que a prática da teoria fundamentada no Projeto Educativo. Todos os jogos, sejam aqueles jogados em espaços fechados, ou ao ar livre, ou, ainda, subdivididos em circuito, individuais etc., são preparativos para que a criança ou o jovem que realize as atividades, se torne bem preparada para a vida adulta.

Nesse ponto, consideramos a ideia de alguns autores. Reafirmamos primeiramente a concepção de Marcellino (2011), em relação à criança e ao seu futuro preparatório. Segundo o autor, impossibilitar a criança de viver as situações do presente em nome de prepará-la para um futuro que não lhe pertence seria, primeiramente, a negação da manifestação do lúdico, da cultura da criança, transmitindo a ela um tipo de herança cultural em processos educativos, onde a criança seria proletária (de um tipo de transformação cultural dominada pelo adulto).

Outro ponto pode ser verificado aqui: a função do chefe escoteiro, como também representante da patrulha em que está inserido e, portanto, caracterizado como líder. Seu papel não está só definido como dirigente, mas também, como alguém que tem o objetivo de dirigir os estatutos, as regras, as atividades

escoteiras e, principalmente, os jogos. Marcellino (2010, p. 73) cita Gaelzer (1979) ao falar sobre o papel do líder de recreação, em seu livro *Lazer e Educação*. Esta citação pode aqui ser referência para entendermos que há uma função de adestramento de personalidade no caso do chefe escoteiro, pois "[...] propõe avaliar o valor da liderança exercida, medindo a extensão da persistência, no futuro, das atividades e atitudes aprendidas e dos interesses criados nos liderados.". Continuando o raciocínio, este líder com características desejáveis, como coragem, idealismo, diretividade, dentre outras, deve ter uma vida disciplinada, marcada pelo autodomínio e serenidade, propõe uma instrumentalização dos interesses sociais por parte de suas ações. Essa concepção traz certo entendimento de manutenção de valores consagrados, tal como a paz social, o *status quo* (GAELZER, 1979 *apud* MARCELLINO, 2010 REVER). Entendemos, aqui, uma valoração da sociedade e uma transformação cultural, na qual a criança é controlada e preparada para a vida em sociedade. Uma sociedade que é a sociedade do trabalho, do capitalismo, do poder, do controle político, social e da autoridade.

Trouxemos, aqui, algumas contribuições documentais que complementam o propósito deste trabalho. Inicialmente, descrevemos os documentos, sem uma análise prévia e, posteriormente, realizamos uma aproximação do referencial teórico para reafirmar a proposta de investigar os conteúdos. Passaremos, agora, a analisar outras fontes: histórias em quadrinhos ou HQs, almanaques e manuais ilustrados.

5. DECIFRANDO ALGUNS ALMANAQUES, QUADRINHOS, IMAGENS...

No capítulo anterior, realizamos uma descrição dos principais documentos encontrados nos manuais e fontes oficiais do Movimento Escoteiro. Os documentos encontrados serviram de base para referenciar a fundamentação teórica já descrita anteriormente.

Neste capítulo, enriquecemos nossa pesquisa com outras fontes que também tratam da temática do Escotismo. São fontes que foram publicadas especificamente para crianças e estão em forma de gibis e/ou histórias em quadrinhos, ou ainda, em formato de livretos, manuais ou almanaques. Justificamos a análise desses tipos de documentos, pois percebemos que, por meio deles, são encontrados os principais elementos do Movimento Escoteiro, além de serem atribuídos valores e significados que estão nos jogos escoteiros. Notamos, principalmente, que, por meio dos almanaques, imagens e quadrinhos, esses elementos podem ser produzidos e reproduzidos pelas crianças, seja por meio da leitura das histórias e/ou, ainda, por meio da assimilação e apreciação das imagens contidas nesses documentos.

Inicialmente, esses materiais eram produzidos, editados e disponibilizados em bancas de jornal, onde eram comercializados periodicamente em edições quinzenais, mensais e/ou em edições especiais. Por muito tempo, a forma pela qual a circulação desse material foi realizada aconteceu de maneira tradicional: em que o leitor ia até a banca e adquiria os exemplares, ou os conseguia por intermédio de intercâmbio de materiais com outros leitores, ou os conseguia em lojas especializadas, como sebos ou revistarias. Hoje, dada à facilidade de se encontrar diversos materiais, dos mais variados tipos e em formato digital nas redes sociais, ou em *sites* específicos de compartilhamento de arquivos, há uma quantidade significativa dos mais diversos tipos. O material aqui apresentado e analisado foi primeiramente encontrado em um *site* específico de compartilhamento de gibis digitalizados, denominado A Gibiteca, disponível em

<<http://www.agibiteca.com.br>>. Encontramos muito material diversificado, porém poucos com a temática requerida.

Tomamos como procedimento de escolha das fontes denominadas gibis, os que tivessem inicialmente a temática e o título referentes ao Movimento Escoteiro, tais como o Manual do Escoteiro Mirim, Edição Extra dos Escoteiros Mirins e o Manual do Verde. Também escolhemos materiais que pudessem compor melhor a estruturação das ideias, por isso, selecionamos três representações: a fabricação do brinquedo escoteiro, a partir do que discutimos sobre a técnica (neste caso a técnica manual, conforme a Figura 5); outro ponto seria o controle escoteiro representado na forma de organização da patrulha (capa do Manual do Escoteiro Mirim, conforme a Figura 4); a vivência das experiências ao ar livre (como por exemplo, tomamos a observação do meio natural e dos animais da floresta, conforme a Figura 6). Por fim, selecionamos uma história em quadrinhos completa, cujas páginas oferecem basicamente todos esses elementos quase que ao mesmo tempo (representadas pelas Figuras 7 e 8). Justificamos essa escolha por ela nos permitir elencar os elementos naturais do Movimento Escoteiro, a vida ao ar livre, os significados e as técnicas utilizadas já descritas no capítulo anterior.

Aprofundamos este estudo, ao incorporarmos também as análises de alguns manuais ilustrados de jogos. Os manuais de jogos ilustrados encontrados também na *internet* enriquecem a discussão deste capítulo, pois auxiliam na compreensão das mensagens transmitidas e nos significados relacionados ao Movimento Escoteiro. Na busca pelos manuais com figuras e ilustrações, encontramos apenas três que descreviam simultaneamente alguns jogos e mostravam as figuras, todos em língua inglesa. Para facilitar a compreensão do leitor, traduzimos a descrição de cada jogo encontrado, deixando-o junto à respectiva figura.

A principal pergunta que iremos responder neste capítulo é "Quais os significados das imagens nas HQs e nos manuais ilustrados encontrados e com o que se relacionam ao Movimento Escoteiro?"

Assim, ao realizamos uma busca por algumas fontes, escolhemos como critério algumas imagens e conteúdos que podem trazer pistas para nossa forma de análise. Para compormos nossa análise de imagens, decifrando os conteúdos, utilizamos a correlação de significados de Joly (2009), que, baseado em Peirce e Roland Barthes, descreve uma forma de significar os conteúdos em três formas: a mensagem plástica, icônica e linguística de um determinado objeto.

A mensagem plástica consiste na maneira pela qual um objeto se encontra em seu estado total, representando a forma, as cores, e a disposição das imagens e, ou letras, revelando significados. Já a mensagem icônica revela uma determinada informação a partir de um ícone ou figura representativa, tal qual quando olhamos a Torre Eiffel e a interpretamos como se fosse a cidade de Paris, ou olhamos uma xícara e representamos o café. Já a mensagem linguística, se houver, representa a forma de um texto ou letras para que compreendamos os significados da mensagem, como forma de ancoragem para o restante da imagem (JOLY, 2009, p. 108 – 110).

5.1. Análises de imagens nos Quadrinhos e Almanques

Vejamos agora as análises das diversas imagens, conforme as proposições já descritas no início deste capítulo.



Figura 4 - Capa do Manual do Escoteiro Mirim

Esta imagem consiste na capa do Manual do Escoteiro Mirim¹⁸. É uma imagem rica, com cores fortes e quentes (onde se destacam, principalmente, o amarelo e o vermelho). Tenta-se também colocar certo equilíbrio de cores, ao incluir o azul como cor fria, balanceando o contraste da imagem. Como forma de compreender a imagem, procuramos analisar, como descreve Joly (2009), os três tipos de mensagens e significados desta imagem.

¹⁸ A edição do Escoteiro Mirim apresentada previamente foi editada em 1970 e apresentava uma forma diferenciada de mostrar seus conteúdos. Em forma de livreto e tamanho de gibis, foi vendido em bancas de jornal. Seus conteúdos eram exibidos em textos curtos, sempre apresentando ilustrações coloridas que envolviam o leitor.

A mensagem plástica aqui encontrada pode ser entendida como uma forma de chamar a atenção do leitor, em cores fortes e tonalidade única, talvez, na tentativa de reproduzir alguns elementos do Escotismo, tal como a impressão de suas ações. Os olhos abertos, o sinal de alerta e a posição de sentido revelam também a robustez e a seriedade do Movimento Escoteiro. Quanto à mensagem icônica, vemos a representação ao fundo do acampamento e dos chapéus e lenços utilizados pelos escoteiros. A mensagem linguística, nesse caso, não está evidente, pela falta de diálogo entre os personagens da figura. No entanto, essa mensagem se faz evidente pela forma do desenho e seriedade da figura.

Talvez, o que se queira falar é mesmo o chamado de Baden-Powell “*Sempre alerta!*”, de maneira que o leitor esteja também atento, pronto, vigilante e bem preparado, como na figura dos personagens impressos na capa. Esse pressuposto se confirma, se considerarmos que Baden-Powell propunha um conjunto de práticas ritualísticas e simbólicas que disseminassem valores e normas sociais, tal como desejavam os reformadores da Educação da época. Nascimento (2008, p. 14) escreveu que “[...] a Pedagogia do Escotismo constituiu um discurso que tinha propostas normatizadoras.”.

Outro trecho do mesmo manual consistia na fabricação de brinquedos pelos próprios leitores e, posteriormente, a sugestão de como usá-los, como vemos na imagem a seguir. Na figura 2, há um exemplo de como o manual sugere a fabricação de um brinquedo, neste caso, um cocar indígena. Também são apresentados os materiais e uma sugestão de jogo para o leitor executar após a confecção manual do objeto. A análise desse material confirma o que já discutimos nos capítulos anteriores sobre técnica, representações, jogos e magia. Mas, vejamos as mensagens como forma de análise.

COMO SE FAZ UM COCAR DE CHEFE PELE-VERMELHA

Que tal brincar de índio, bancando o temível "Touro Sentado"? Vai ser muito divertido se você usar um cocar parecido com o do cacique pele-vermelha. Experimente fazer um assim: com uma tira de papelão ondulado, faça um anel ao redor de sua cabeça e, com um lápis, marque o diâmetro. Perto da marca faça dois cortes, como mostra a ilus-

tração. Eles servirão como fivela: sempre que você for usar o cocar, bastará encaixar um corte no outro. Depois, arranje algumas penas de um espanador velho, e cole uma por uma nos canudinhos da tira de papelão: maiores no centro, menores nas pontas. Se quiser, faça as penas de cartolina, dobrando um pedaço grande em forma de sanfona. Na pri-



16



O MAR É BELO, MAS...

Entre os perigos ligados ao mar, os mais conhecidos são, decerto, o de aventurar-se nas águas quando o mar está bravo e "puxando" muito e o de banhar-se logo depois de uma refeição. Mas há outros: queimaduras e insolações por excessiva exposição ao sol. No caso de já terem surgido as bolhas características de queimadura, trate-as com uma solução de bicarbonato de sódio. Atente também para onde você põe os pés ao caminhar pela praia ou sobre recifes. Além do perigo de escorregar ou ferir-se nas ostras e pedras pontudas, você pode pisar num ouriço-do-mar e sofrer as terríveis consequências. Os que sofrerem um ataque de insolação devem ser conduzidos para a sombra e tratados com compressas frias sobre a fronte. Estas são as medidas a tomar, bem entendido, no caso de não haver nenhum médico próximo a quem recorrer.

meira parte desenhe duas penas de modo que a metade de cada uma fique exatamente nas dobras da sanfona. Veja a ilustração. Assim, você poderá recortá-las em bloco para depois colar cada uma na tira. Pinte as penas em cores vivas. E para enfeitar seu cocar, aplique na tira um pedaço comprido de pluma ou tecido peludo. Ugh pra você!

17

Figura 5 - Brinquedo: Como se faz um cocar de chefe pele-vermelha

A mensagem plástica da imagem aqui encontrada pode ser entendida como uma forma de instrumentalizar o leitor para reproduzir um modelo de brinquedo e jogo. Quanto à mensagem icônica, vemos a figura do brinquedo cocar como representação de um jogo de representação e teatralização de um chefe indígena. Por fim, a mensagem linguística, nesse caso, se evidencia pelo modo de fazer, como também acontece pelas instruções dos manuais escoteiros. Consideramos, portanto, a imagem como forma de instrumentalizar e normatizar a criança, de maneira que ela possa preparar seu brinquedo e seu jogo.

Além do exemplo do Manual do Escoteiro Mirim, outro exemplar que podemos analisar consiste no Manual do Verde.



COMO OBSERVAR OS ANIMAIS NA FLORESTA

Se você quiser fazer uma excursão ao campo ou à floresta para observar alguns animais, deve tomar algumas precauções. Os Escoteiros-Mirins conhecem alguns truques que vão ajudar você a observar os animais, sem assustá-los. Olhe só!

14



Como caminhar: é claro que, se você caminhar fazendo barulho, quebrando galhos, amassando folhas secas, vai fazer com que todos os animais fujam em disparada. Por isso, você

deve caminhar sobre a relva, com passos leves. E você não deve esquecer, também, que os animais estão sempre atentos. Eles podem perceber que você está por perto.



Onde ficar: o melhor lugar para ficar é na frente de uma árvore, encostado nela. Você deve ficar abalado e, de preferência,

sem se mexer. Assim, mesmo que você esteja visível, o fato de você estar imóvel vai tranquilizar os animais.

15



Como se vestir: é inútil se fantasiar com folhas, pensando que assim você não vai espantar os animais. Pelo contrário, você vai fazer um barulhão enquanto caminhar. O ideal é usar

roupas de cores discretas, botas de couro com solas de borracha e, principalmente, não levar com você nenhum objeto metálico que possa refletir o sol!



Como se disfarçar: se você for bem branquinho, como Huguinho, Zezinho e Luisinho, seu rosto e suas mãos serão visíveis no bosque. Por isso, queime uma rolha na chama de um

fósforo, espere esfriar, e passe a parte queimada no pescoço, no rosto e nas mãos. Mas, se você for moreninho, não é preciso tomar esse cuidado.

16



Como observar: ficar completamente imóvel é a melhor maneira de não assustar os animais. Por isso, escolha uma posição bem confortável, para ter certeza de que não vai fi-

car cansado. Se você tiver um binóculo, trate de ajustá-lo da melhor maneira e fazer poucos movimentos, quando quiser usá-lo. E fique atento, esperando os animais chegarem perto.



Como identificar o que se está observando: antes de partir para a floresta, pegue um bom livro e procure se informar sobre os animais que existem na região, que você pretende percorrer.



17

Figura 6 - Como observar animais na floresta

Esta figura consiste no mesmo modelo e formato editado que o anterior, com a diferença que se utiliza da temática da educação ao ar livre e do meio natural para expor alguns significados. A mensagem plástica desta imagem aqui analisada revela a cor verde como principal tom utilizado, o que mostra a vida ao ar livre e o meio natural. Outra mensagem plástica são as expressões faciais dos personagens, que remetem a certo controle sobre os utensílios e sobre o próprio meio natural. Quanto à mensagem icônica, vemos a figura do verde e das árvores, assim como, dos instrumentos utilizados. A mensagem linguística das imagens e do texto revela as técnicas do corpo (onde ficar), técnicas de observação (como olhar, verificar), a teatralização (representação, disfarce, camuflagem) e a preparação antecipada da criança para se observar o meio natural (verificação de material sobre o local a ser explorado).

Para enriquecermos nossa análise, passaremos agora a verificar alguns quadrinhos com o intuito de alargar nossas considerações.

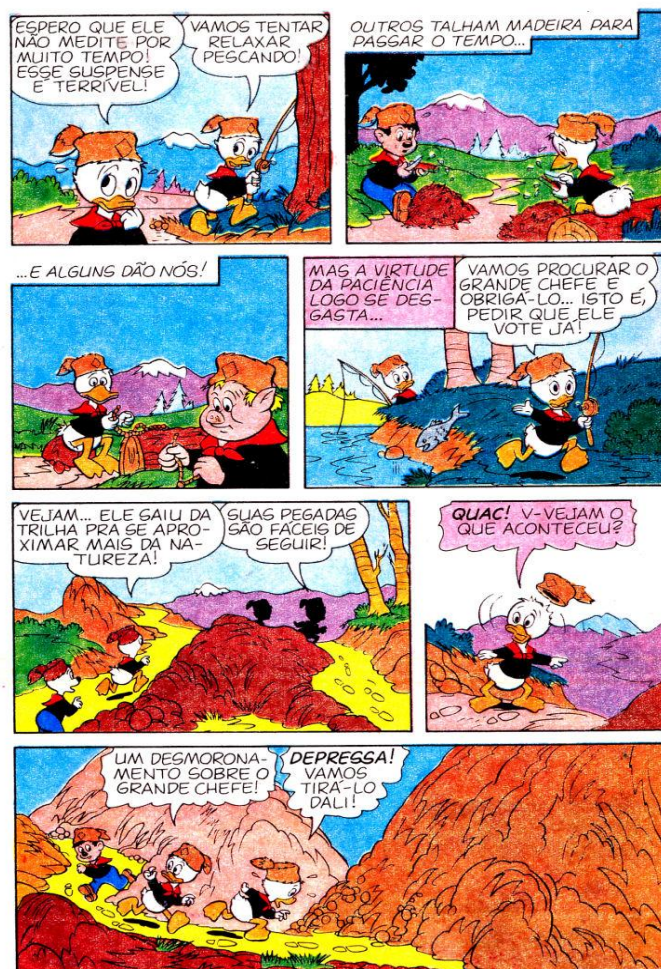


Figura 7 - Edição Especial dos Escoteiros Mirins

A imagem anterior consiste na edição extra dos Escoteiros Mirins, em formas de HQs, ou como podem também ser denominadas como “quadrinhos” ou “gibis”, editados em 1978, onde várias histórias cotidianas do Escotismo eram apresentadas.

Ao analisarmos os três tipos de mensagens desta imagem, encontramos um equilíbrio e controle entre cores frias e quentes dentro da mensagem plástica. Os personagens também se encontram em determinada ação em cada quadrinho: ora estão pescando, ou correndo, ou manuseando nós, ou seja, sempre estão realizando alguma atividade ou se preparando para ela. Encontramos objetos e instrumentos na mensagem icônica que são representativos das ações do Escotismo ou revelam um tipo de tarefa ou jogo que devem realizar em cada quadrinho. A mensagem linguística expressa novamente as técnicas manuais (nós), técnicas de salvamento (resgate no desmoronamento de rochas), técnicas de observação (pegadas) as atividades ao ar livre (descanso), tarefas e preparação para a vida no acampamento.

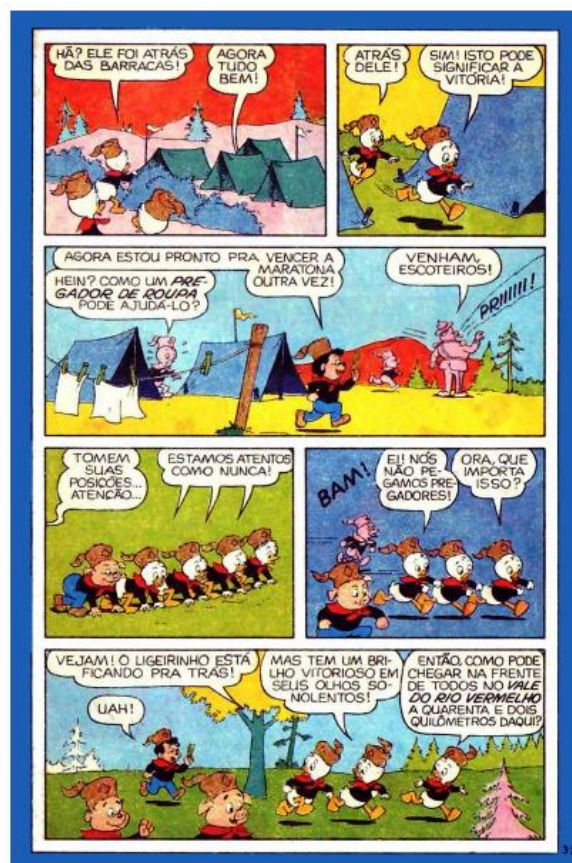




Figura 8 - Escoteiros Mirins

As imagens anteriores são da Edição de 04 de abril de 1988 dos Escoteiros Mirins, atualizada e disponibilizada no compartimento de arquivos encontrado no meio virtual revela uma história curta, porém completa. De uma maneira geral, encontramos nessa história, por meio de imagens e diálogos algumas caracterizações.

A mensagem plástica se funde à linguística nessa história e revela controle e irregularidades de imagens e dos traços desenhados. Há, portanto uma diferenciação notável, pois nos quadrinhos onde há organização (seja por meio da saída da corrida, ou na volta ao acampamento – quadrinho final) verificamos os traços mais firmes e o desenho ordenado. No entanto, onde há tensão, seja por meio do rio ou das condutas duvidosas do escoteiro Ligeirinho, os traços são mais curvos e não regulares. Os diálogos dos quadrinhos confirmam essa observação.

Quanto à análise icônica, verificamos novamente o acampamento, o meio natural, o chefe escoteiro, o controle e a preparação para a corrida, etc.

5.2. Análise de imagens em manuais de jogos ilustrados

Vamos agora ao último ponto de nossa análise: as imagens de alguns jogos. Poucos manuais de jogos são representados com imagens. No entanto, encontramos alguns exemplos com os quais podemos prosseguir nossa verificação. O primeiro livro de jogo analisado é de autoria de Collyns¹⁹ (s.d.) e intitula-se: *60 Indoor Games for Scouts* (60 Jogos de Escoteiros para Espaços Fechados). Dentre os mais variados jogos, destacamos um em particular, por ser um dos favoritos dos escoteiros, como o próprio livro menciona:

Jogo: Laçando a cadeira – Pode facilmente ser praticado dentro de espaços fechados. O material utilizado será um laço, uma cadeira e uma mesa. Em um espaço fechado, uma cadeira deverá ser posicionada sobre uma mesa e os meninos participantes competem a partir da marcação de uma linha de giz no chão. A uma distância adequada, demarcada no chão, os participantes deverão laçar a cadeira. Será vencedor aquele ou a equipe de participantes que conseguir laçar mais vezes a cadeira. Este jogo é sempre um grande favorito dentre os jogos desta coletânea

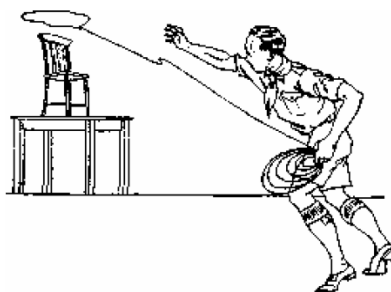


Figura 9 - Jogo: Laçando a cadeira

¹⁹ Os livros de jogos apresentam-se em conteúdos eletrônicos, supostamente escritos por escoteiros chefes, e, portanto, considerados autores. Alguns se apresentam originalmente em língua inglesa e poderão ser consultados em endereços eletrônicos especificados nas Referências ou notas de rodapé, facilitando a compreensão do leitor.

Outro jogo ilustrado é denominado: *The Book of Cub Scout Games* (O livro de jogos dos Lobinhos), de autoria de Barclay (1968)²⁰. Neste volume destaca-se um jogo de habilidades físicas:

Agarrando o objeto – Em círculo, jogadores voltados para dentro. Uma pessoa fica no centro apoiando um cabo de vassoura no chão no chão com as palmas de sua mão em cima dela. Ele, então, solta o cabo, chamando o nome de um jogador. Este jogador deverá tentar pegá-lo antes que caia no chão. Se ele conseguir, ele vai para o centro da roda e o jogo recomeça. Se ele falhar, novamente solta-se o cabo, chamando outra pessoa. (A vara não deve ser presa, mas apenas apoiada na posição vertical entre a palma da mão e o chão).



Figura 10 - Jogo: Agarrando o objeto

Por fim, um jogo dinâmico denominado Caçador é encontrado e ilustrado no livro *Games for Cubs* (Jogos para Novatos)²¹, coletado por Pearson (1959), como é descrito a seguir:

²⁰ BARCLAY, V. C. *The Book of Cub Scout Games*. Glasgow: Brown, Son & Ferguson Ltd., 1968, p. 08. Disponível em: <<http://www.thedump.scoutscan.com/cubscoutgames.pdf>>

²¹ PEARSON, C. A. *Games for Cubs. The new Gilcraft series: number four*. London: C. Arthur Pearson Ltd., 1959, p. 55. Disponível em: <<http://www.thedump.scoutscan.com/games4cubs.pdf>>

Caçador - Um jogador é o caçador e está armado com uma bola de tênis. O restante da equipe deve usar um lenço ou algum sinal indicativo na cintura para mostrar que eles são animais caçados e estão espalhadas sobre um campo. O caçador deverá atingir com a bola de tênis nas pernas dos caçados. Quando alguém for atingido, ele se torna um caçador, coloca o lenço no pescoço e ajuda o primeiro caçador a jogar. O último que restar sem ser queimado ou atingido será o vencedor.



Figura 3 - Jogo: Caçador

Neste último ponto de análise verificamos semelhanças entre as imagens que incluem a descrição dos jogos. Em todos eles, verificamos características semelhantes quanto aos tipos de mensagens: plástica, icônica e a linguística. Quanto à mensagem plástica, todos eles representam ações de movimento, como se fossem imagens capturadas na forma de que eram jogados em um determinado momento. Quanto à mensagem icônica, vemos geralmente um objeto utilizado para o jogo, seja um bastão, uma bola, uma corda ou laço e também o(s) jogador(es) em posição que de alerta. Quanto à mensagem linguística, verificamos que embora não esteja escrita de forma explícita, existe uma instrumentalização didática dos jogos, uma preparação com normas específicas para cada jogo.

5.3. Decodificando os significados

Finalizamos aqui nossa análise referente às imagens das fontes apresentadas. A principal pergunta que fizemos no início deste capítulo consistia em quais seriam os significados das imagens nas HQs e nos manuais ilustrados encontrados e com o que se relacionariam ao Movimento Escoteiro. Nossa verificação mostrou que existem semelhanças entre todas as imagens e conteúdos estudados.

Basicamente, todos os elementos analisados foram fundamentados em Joly (2009), cuja referência analítica é realizada a partir de mensagens do tipo plástica, icônica e linguística, como já descrevemos anteriormente. Notamos que, em todos os elementos, encontramos sempre um equilíbrio entre as caracterizações.

Nas mensagens plásticas analisadas, sempre encontramos um equilíbrio entre os elementos. Numa mesma história em quadrinhos, por exemplo, encontramos equilíbrio entre traços desenhados firmes e outros traços mais livres ou cores frias e quentes. Também encontramos uma diferença entre os quadrinhos, onde os escoteiros estão em seu acampamento ou fora dele. Nos quadrinhos que representam o acampamento, os elementos estão geralmente em ordem, seja por meio da disposição das barracas, das árvores, da fogueira ou dos próprios escoteiros, em fila ou sob o comando de outra pessoa. Já nos quadrinhos que representam o meio natural, estes estão mais livres, porém não menos alertas.

Nas mensagens icônicas, encontramos sempre objetos ou elementos que representam o Movimento Escoteiro de alguma forma: boinas ou chapéu escoteiro, bastão escoteiro, lenço escoteiro, patrulhas, cabanas, acampamentos, técnica de nós, dentre outros. Esses elementos encontrados nas nossas análises representam ícones do Escotismo e em todas as figuras eles estão presentes.

As mensagens linguísticas não estão totalmente explícitas. A maioria delas está na forma de representações ocultas, onde se destaca, por exemplo, a

seriedade em algumas atividades, as técnicas, a normatização de algumas ações e da própria criança, as técnicas do corpo e as técnicas ao ar livre, dentre outros.

Nos manuais ilustrados, também encontramos mensagens semelhantes às já apresentadas nessas considerações. Verificamos que, plasticamente, todas as mensagens se assemelham a ações de movimento de jogos, como se a ilustração representasse uma ação do jogo descrita na forma de jogar. Seria como uma fotografia tirada no momento de uma ação do jogo. Como ícones, verificamos elementos próprios do jogo escoteiro: cordas, nós, bolas e bastão escoteiro. Verificamos, também, as posições do(s) jogador(es) que estão dispostos de maneira sempre alerta. Essa posição de atenção e vigilante representa uma instrumentalização do jogo e do jogador, preparando-o para o jogo, ou para uma situação ulterior a outra ação.

Portanto, ao respondermos ao questionamento inicial deste capítulo, podemos, de maneira geral, afirmar que todos os elementos analisados e apresentados nas HQs, manuais e ilustrações se assemelham e reproduzem significados de controle e equilíbrio, de poder de ação sobre outras ações, de símbolos escoteiros e de uma preparação para uma ação posterior, que, no caso, pode ser considerado uma preparação da criança para a vida adulta.

Finalizamos, aqui, este capítulo sobre a análise dos almanaques, quadrinhos e manuais ilustrados e como eles representam e reproduzem ações, significados e ideais do Movimento Escoteiro. No próximo capítulo, passaremos a verificar o que se tem discutido, no âmbito acadêmico, sobre o Movimento Escoteiro nos últimos cinco anos e como essa discussão tem se mantido durante esse tempo.

6. VASCULHANDO A CIÊNCIA: ANÁLISE DAS PRODUÇÕES ACADÊMICAS

No capítulo anterior, analisamos as imagens nas HQs e manuais ilustrados disponibilizados em *sites* de compartilhamento de arquivos digitais. Procuramos responder quais eram os significados presentes nessas fontes. Neste capítulo, pesquisamos os trabalhos que possibilitem uma verificação do tema nos bancos de dados de produção científica. Nossa pergunta inicial consiste em: o que tem sido discutido sobre o Movimento Escoteiro nos últimos cinco anos (2008 - 2012)?

Para respondermos a esse questionamento, inicialmente, estabelecemos como local de pesquisa os Bancos de Teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) <disponibilizado em <http://www.capes.gov.br>> e da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) <disponível em <http://www.ibict.br/> e <http://bdtb.ibict.br/>>.

Verificamos, no decorrer do período estabelecido para esta parte da pesquisa, que o Banco de Teses da CAPES esteve fora do ar por motivos de segurança e sigilo de informações e, também, em função da reformulação do *site* e do seu sistema digital de busca. Por diversas vezes, o Banco de Teses da CAPES ficou indisponível, ou apresentou falhas no seu acesso, não permitindo informações acerca dos trabalhos em seu sistema. Como alternativa, utilizamos a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, do Instituto de Informação em Ciência e Tecnologia, que nos forneceu informações das quais também fizemos uso, para expor neste capítulo.

6.1. Análise Quantitativa

No BDTD, verificou-se a existência de poucos trabalhos, com cerca de 11 estudos entre dissertações e teses, abordado o Escotismo ou Movimento

Escoteiro. Verificamos que 01 deles foi publicado em 2007, sendo, portanto, fora do tempo almejado. Já outros 02 deles, continham temáticas diferenciadas, abordando questões como controle de pragas agrícolas (vespas ou formigas), por meio de intervenções de grupos escoteiros. Restaram, portanto, 08 trabalhos com a temática almejada. Verificamos que 02 trabalhos não estavam disponíveis para consulta, ou por motivo de não disponibilidade, ou sendo arquivo retido por motivo de patente requerida pelo autor. Dessa forma, 06 trabalhos foram consultados. Todas as produções selecionadas foram lidas e identificadas por letras.

O gráfico a seguir apresenta o ano de publicação das obras, relacionadas ao Escotismo ou Movimento Escoteiro, na tentativa de entendermos se houve aumento ou não no número de trabalhos referentes ao tema. Com relação ao número de estudos, verificamos um pequeno número de estudos consolidados. Em relação às Teses, verificamos apenas uma defendida em 2008. Quanto ao número de Dissertações, verificamos dois estudos em 2008 e uma diminuição em 2009, sem estudos realizados neste ano. Em 2010, novamente, verificamos apenas um estudo, não havendo pesquisas em 2010. Verificamos um aumento novamente para o ano de 2012, com duas Dissertações (Gráfico 1).

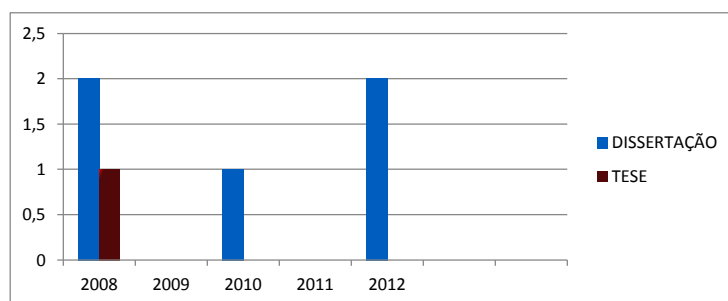


Gráfico 1 - Dissertações e teses defendidas no Brasil nos últimos cinco anos sobre Escotismo e Movimento Escoteiro

Com relação à incidência de estudos nas regiões do Brasil, verificamos que, na região Sul, ocorreu a maior parte das pesquisas, com um total de três trabalhos, seguida pelas regiões sudeste, com dois trabalhos e pela região centro-

oeste, com um trabalho somente. Nas regiões nordeste e norte não verificamos incidência de estudos (Gráfico 2).

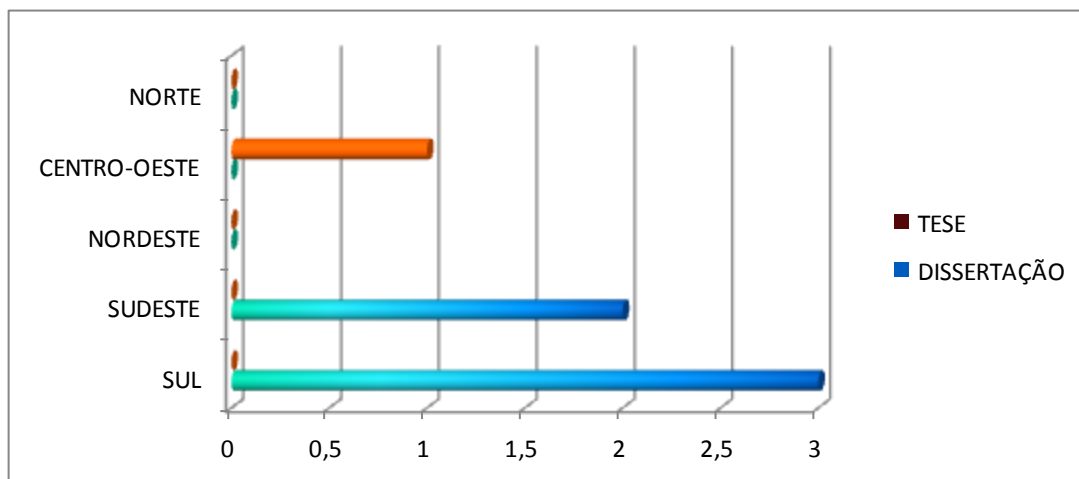


Gráfico 2 - Distribuição dos Estudos pelas Regiões do Brasil

Quanto às instituições de origem de defesa de dissertações e teses, destacam-se somente as universidades públicas com os seis trabalhos pesquisados, sendo quatro ocorridas em universidades públicas federais e duas em universidades públicas estaduais. As instituições privadas não apresentaram nenhum trabalho (Gráfico 3).

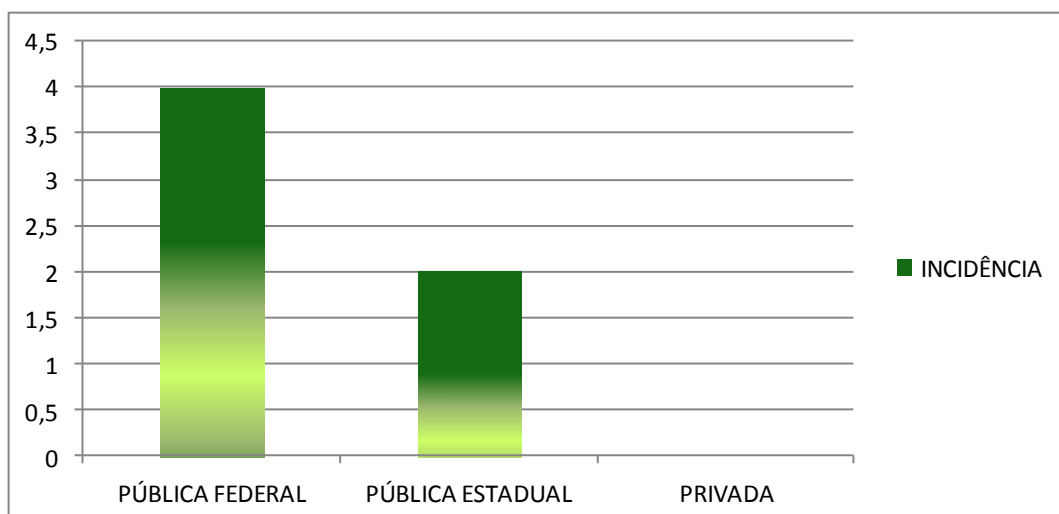


Gráfico 3 - Instituição de origem dos pesquisadores de teses e dissertações verificadas

Quanto ao programa de pós-graduação e área dos estudos, verificamos que os trabalhos representam uma Tese defendida em Psicologia, duas Dissertações defendidas em Educação, duas Dissertações defendidas em História e uma Dissertação defendida em Sociologia (Gráfico 4).

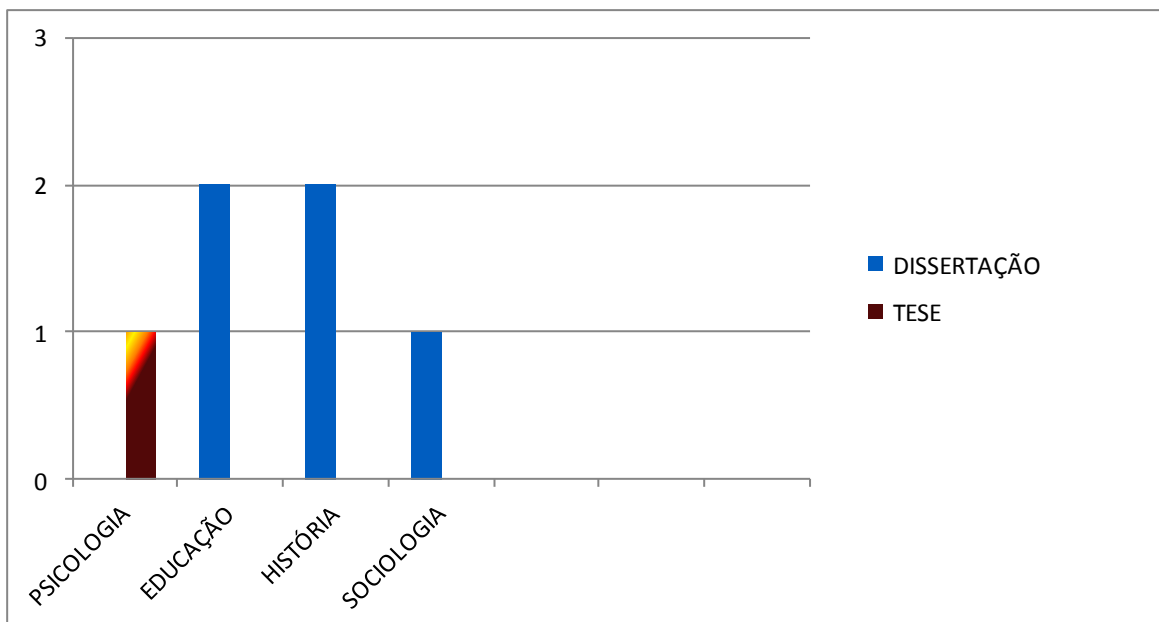


Gráfico 4 - Dissertações e teses verificadas quanto ao programa de pós graduação

Quanto ao tipo, verificamos apenas um tipo de pesquisa de observação e entrevistas, utilizando as técnicas de observação e entrevistas, sendo as restantes de pesquisas bibliográfica e documental (Gráfico 5).

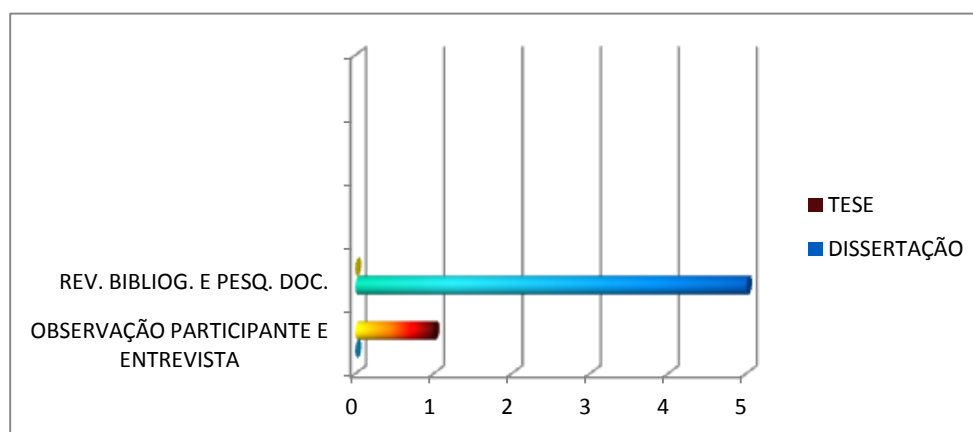


Gráfico 5 - Dissertações e teses verificadas quanto ao programa de pós graduação

Quanto à trajetória de raciocínio, verificamos que a tese defendida é baseada na Psicologia do Desenvolvimento e Ambiental. Duas dissertações são baseadas a partir da Historiografia, uma no Empirismo e as duas restantes no Materialismo Histórico (Gráfico 6).

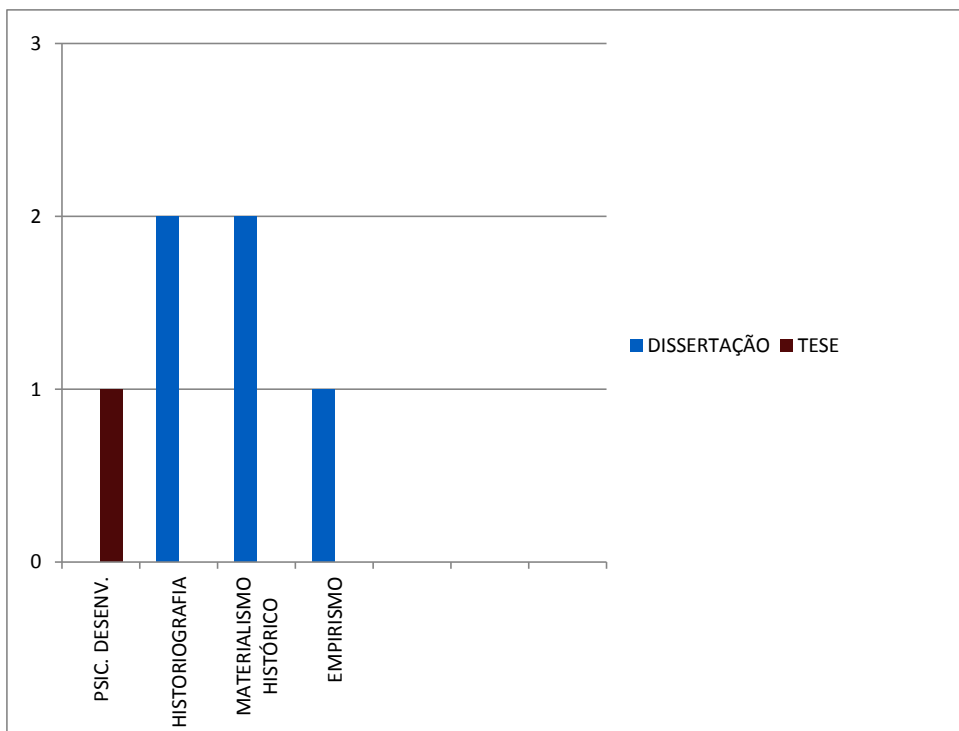


Gráfico 6 - Dissertações e teses verificadas quanto a trajetória de raciocínio

Exposto os dados quantitativos, passamos à verificação do material verificado.

6.2. Universo da pesquisa

Para melhor compreensão do leitor, voltamos à pergunta que propusemos no início deste capítulo: O que tem sido discutido sobre o Movimento Escoteiro nos últimos cinco anos (2008 - 2012)? Com esse questionamento, propomos uma

investigação sobre o que tem sido produzido, pesquisado e discutido no âmbito acadêmico no tempo proposto. Apresentamos, a seguir, as pesquisas e estudos analisados, identificados por letras, com o intuito de melhor organizá-los e serem decodificadas pelo leitor.

Pesquisa A

Tese de Doutorado em Psicologia, intitulada “Nada do que foi é ou será: a inter-relação de jovens com seu ambiente”, de autoria de Larissa Medeiros Marinho dos Santos, publicada no ano de 2008, defendida na Universidade de Brasília - UnB.

O objetivo do estudo foi analisar as inter-relações dos pesquisados e o seu ambiente físico, além de descrever a partir da observação o comportamento de adolescentes em interação com o ambiente. Para tanto, a autora analisou 180 jovens, sendo metade do Movimento Escoteiro do Distrito Federal e o restante, adolescentes do Programa Segundo Tempo nos Esportes. Seu referencial teórico baseou-se na Psicologia do Desenvolvimento (a partir de Piaget) e na Psicologia Ambiental (Gifford, Ritterfield e Rivlin). Também utilizou o Modelo Bioecológico para compor suas ideias (Bronfenbrenner & Morris).

A pesquisa foi realizada em três fases e a metodologia utilizada constituiu-se no método de observação do comportamento dos adolescentes, conceituações ambientais e entrevistas semiestruturadas.

Como resultado, a autora concluiu que as inter-relações dos jovens analisados com o ambiente são firmadas por interesses pessoais e pela caracterização do que o ambiente pode oferecer aos jovens. Assim, o discurso dos jovens analisados nesses ambientes equivale ao mesmo da mídia, nas manifestações públicas, com a diferença de que os conteúdos dos discursos são relacionados à expectativa dos comportamentos dos outros jovens.

Pesquisa B

Dissertação de Mestrado em Educação, intitulada “Escotismo e Educação Integral em Juiz de Fora: o Grupo Cayuás do Instituto Metodista Granbery (1927-1932)” de autoria de Bruno Martins Raposo, publicada no ano de 2008, defendida na Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF.

O objetivo do estudo foi investigar a presença do Escotismo dentro de um Departamento Educacional protestante, denominado Departamento Primário do Instituto Metodista de Juiz de Fora, entre os anos de 1927 e 1932.

A pesquisa foi realizada a partir de um referencial teórico da Historiografia, com Marlos Bessa Mendes da Rocha como principal autor. A metodologia utilizada constituiu-se em revisão bibliográfica e pesquisa documental em fontes escritas e iconográficas.

Como resultado, o autor concluiu que a inserção do Escotismo dentro dessa instituição escolar permitiu benefícios na metodologia geral de ensino. A facilidade da inserção do Escotismo numa Unidade Escolar protestante, aliados aos princípios da Escola Nova vigente na época, reafirmaram uma pedagogia metodista e os princípios pedagógicos da instituição investigada.

Pesquisa C

Dissertação de Mestrado em História, intitulada “Orientar e disciplinar a liberdade: um estudo sobre a educação nas milícias juvenis integralistas - 1934 / 1937”, de autoria de Giovanny Noceti Viana, publicada no ano de 2008, defendida na Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC.

O objetivo do autor foi analisar as formas com que os políticos integralistas influenciavam os jovens a partir de certas influências educacionais tais como o Movimento Escoteiro, formando uma sociedade com pressupostos ideológicos baseados na doutrina política vigente nesta época no Brasil. Por meio de veículos de informação integralistas (revistas e jornais), os métodos e ideias educacionais eram formulados e divulgados

A pesquisa foi realizada a partir de um referencial teórico do Materialismo Histórico, com Ricardo Benzaquen de Araújo como principal autor. A metodologia utilizada constituiu-se em revisão bibliográfica e pesquisa documental em revistas de doutrinação integralistas, denominadas Anauê e Brasil Feminino, editadas no período investigado e de circulação nacional, além de jornais e revistas da AIB (Ação Integralistas Brasileira).

Como resultado, o autor constatou que após a consolidação do Estado Novo no Brasil, os políticos integralistas tiveram influência e contato direto com o movimento pedagógico da Escola Nova, cujo suporte pedagógico adotou vários princípios para a sua prática educacional e que perdurou por um período de vigência na organização educacional do Brasil.

Pesquisa D

Dissertação de Mestrado em Sociologia, intitulada “Pensamento social conservador na modernidade brasileira contemporânea: estudo de caso sobre o Movimento Escoteiro”, de autoria de Max Eduardo Brunner Souza, publicada no ano de 2010, defendida na Universidade de São Paulo – USP.

O objetivo principal da pesquisa foi realizar uma análise bibliográfica sobre o conservadorismo, modernidade contemporânea e brasileira e dialogar com uma análise empírica do pensamento social de sujeitos conservadores que fazem parte do movimento escoteiro.

O autor realizou uma metodologia de pesquisa com documentos, que foram insuficientes no decorrer da pesquisa e também teve um referencial teórico pautado em autores como Macleod, Mannheim, Foucault e Lipovestsky. Para prosseguir com a metodologia escolhida, o autor realizou entrevistas a grupos escoteiros e também efetuou observações de atividades dos grupos, após mapeamento e busca desses grupos.

Souza (2010) conclui que o fenômeno do pensamento conservador brasileiro segue uma linha de conservadorismo progressista, diferente dos

encontrados nos países europeus e anglo-saxônicos, onde o Movimento Escoteiro também existe.

Pesquisa E

Dissertação de Mestrado em História, intitulada “Propaganda e coerção na política educacional do Estado Novo (1937-1945) em Pelotas – RS”, de autoria de Vanessa dos Santos Lemos, publicada no ano de 2012, defendida na Universidade Federal de Pelotas – UFPel.

O objetivo principal da pesquisa foi realizar uma análise de elementos documentais de propaganda do regime governamental em questão, além dos instrumentos de coerção que eram propagados pela política educacional do Estado Novo na cidade de Pelotas. Segundo a autora, Getúlio Vargas propunha instrumentos de propaganda e coerção sobre os que resistiam a uma nacionalização compulsória do ensino.

A autora empregou o Materialismo Histórico em sua pesquisa, a fim de buscar o que não era aparente ou explícito. Ela também utilizou análise de documentação para compor suas ideias. Seu referencial teórico baseou-se em autores como Ghiraldelli Junior, Hobsbawn, dentre outros.

Lemos (2012) conclui que a forma com que o ensino, bem como o ensino de História na rede escolar de Pelotas foi realizada, culminou num nacionalismo ufanista, que refletiu sobre a promoção de um ensino físico e cívico, por meio de Caravanas, Colônias de Férias e em Grupos Escoteiros, e da mesma forma que os militares, propunham o disciplinamento de uma juventude brasileira.

Pesquisa F

Dissertação de Mestrado em Educação, intitulada “A Educação em tempos de Nacionalismo: as representações do Escotismo em Laguna – SC (1917 – 1960)”, de autoria de Luiz de Souza R. Sanson, publicada no ano de 2012, defendida na Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC.

O objetivo da pesquisa foi identificar as relações entre as atividades e os mecanismos locais de circulação cultural de construções simbólicas e nacionalistas nas atividades escoteiras ocorridas na cidade de Laguna. Para tanto, o autor utilizou um referencial teórico baseado em autores da historiografia cultural, em que se destaca Rosa Fátima de Souza. Utilizou também diversos registros tais como documentos jornalísticos, além de fotografias e discursos.

Sanson (2012) conclui que o período educacional brasileiro ocorrido em Laguna, no sul do Brasil neste período por ele estudado (1917-1960) apresentou considerações e influências típicas do período histórico do Estado Novo. No entanto, esse panorama mostrou-se presente apenas no cenário civil e privado local, sem vínculos e influências do governo.

6.3. Análise qualitativa das pesquisas

Alguns contrapontos merecem destaque nessa análise. O primeiro deles reflete a questão do meio natural. Ao investigar as inter-relações do ambiente físico com o comportamento de adolescentes escoteiros, Santos (2008) encontrou observações que contradizem o que alguns autores por ela pesquisados, tal como Lavoura *et al* (2008) revelam sobre o ser humano e a natureza no ambiente escoteiro:

[...] os itens relacionados ao banho e a jogar lixo no chão confirmaram que o significado do cuidado com a natureza implica em um comodismo social e o fato de tomar um banho demorado é justificado pela sujeira, o que novamente nos remete à questão pessoal (PESQUISA A, p. 136).

A autora concluiu, ao final da pesquisa A, como a citação revela, que as inter-relações dos jovens analisados com o ambiente são firmadas pelos interesses pessoais e pela caracterização do que o ambiente pode oferecer aos jovens escoteiros. Assim, são deixadas de lado certas concepções tradicionais

dos escoteiros de harmonia com o meio natural como predizem Lavoura *et al* (2008), onde é necessário a aproximação entre o ser humano e a natureza, harmonizando-os e contribuindo para uma nova vivência no ambiente natural, em que a educação ambiental é entendida e assumida pelos indivíduos. Na Pesquisa A, a autora revela que o discurso dos jovens analisados nesses ambientes é o mesmo promovido pela mídia ou do senso comum, onde a consciência ecológica nem sempre é a prioridade.

Um ponto de aproximação de outra pesquisa é revelada, no sentido dos Métodos de Ensino, com o intuito de desenvolver na criança e no jovem benefícios e bem prepará-la para a vida adulta, como se segue:

A urbanização da educação trazia os prazeres da juventude da cidade como o álcool, o fumo e o jogo Powell preconizava o contrário, a vida campestre representava o que havia de mais puro e saudável para se viver [...] Esse espaço, a propósito garantiria o desenvolvimento integral da juventude. Ele acreditava que a vida rústica poderia dar aos jovens os meios necessários para encarar a modernidade [...] Seu projeto educativo também buscava uma reformulação dos métodos pedagógicos em geral (PESQUISA F, p. 11).

Essa proximidade de Métodos sistemáticos pode ser confirmada com a justaposição do próprio Método Escoteiro, como já discutimos anteriormente, com o Sistema Metodista de Ensino, conforme descreve outra Pesquisa, como denominamos a seguir:

Com a finalidade de promover o progresso e o aperfeiçoamento do indivíduo, temas como liberdade, individualidade, ordem, moral, patriotismo e superação do dualismo pensamento e ação estavam na agenda do dia das escolas protestantes dos Estados Unidos e das primeiras escolas protestantes [...] que no Brasil se instalaram (PESQUISA B, p. 36).

Quanto a isso, podemos verificar que os princípios do Projeto Educativo do Movimento Escoteiro (s.d., p. 16) cuja proposta consiste nos processos de

Progressão, assemelha-se ao Método analisado pela Pesquisa B. Dessa forma, segundo também o P.O.R. – Princípios, Organizações e Regras (2008, p. 53 – 54), esse sistema consiste num guia de especialidades, em que, a partir de provas e do desenvolvimento de atividades avaliadas, há uma progressão individual do escoteiro, ramo ou patrulha. Essa progressão é assinalada por meio de distintivos e certificados, os quais são conferidos por uma Diretoria de Grupo, por proposta de um Chefe de Seção, num determinado sistema de cerimônia.

Nascimento (2008) no entanto, entende o Escotismo como uma associação de militarização infantil, patriótica, cívico-militar, assim como a ginástica e os exercícios militares. Nascimento (2008, p.07) revela que o Movimento Escoteiro articulava “[...] uma proposta de autoformação que produzia forte impacto nas emoções, nas paixões, nos processos de aprendizagem da vida, nas experiências de contato com a natureza e na produção de uma identidade cidadã.” Quanto a esse aspecto, podemos compreender a Pesquisa C como facilitadora de um entendimento militarista também sobre o processo educacional brasileiro, uma vez que, por meio do Movimento Escoteiro, certos processos educativos foram doutrinados com base em influências conservadoras (PESQUISA D).

Rosa Fátima de Souza (2000) relata que as práticas escoteiras promoveram certo tipo de militarização infantil. Portanto, os meios educacionais e políticos influenciavam a educação do caráter, defesa da pátria e ampliavam o Movimento Escoteiro na educação.

Mesmo com poucos dados e pesquisas que revelam basicamente estudos que se basearam na investigação histórica, no comportamento e na vivência do meio natural, procuramos trazer aproximações das pesquisas investigadas com o que realizamos em nosso referencial teórico, no primeiro capítulo.

6.4 Lapidando o material...

Verificamos, ao consultar os referidos trabalhos de pesquisa, que a temática do Escotismo ou Movimento Escoteiro no campo acadêmico existe.

Consistem em poucos trabalhos, tratando-se de um tema relativamente novo e ainda pouco explorado.

Neste capítulo pesquisamos os trabalhos verificados nos bancos de dados de produção científica disponíveis. Nossa pergunta inicial consistia em: o que tem sido discutido sobre o Movimento Escoteiro nos últimos cinco anos (2008 - 2012)? Todas as pesquisas tratam de assuntos envolvidos com a temática escoteira. Podemos considerar que basicamente as pesquisas dissertam sobre diversos temas recorrentes.

A pesquisa A, por exemplo, única tese encontrada, analisa as inter-relações de comportamento de certa faixa etária de escoteiros com o meio ambiente, a partir da observação e de entrevistas semiestruturadas, utilizando o Método Bioecológico de Bronfenbrenner & Morris (1997). Para a autora (SANTOS, 2008), os resultados mostraram que os jovens escoteiros reproduzem discursos que veem na mídia em relação ao comportamento e à interação com o meio ambiente, não sendo mais influenciados apenas pelo aprendizado escoteiro. Essa pesquisa foi de grande valia, pois foram verificadas mudanças comportamentais dos escoteiros avaliados, havendo uma possível mudança nas concepções de educação e interação com a natureza e, por conseguinte, com a educação ao ar livre.

O que discutimos sobre bem preparar alguém para o futuro parece traduzir-se em outras pesquisas encontradas. As Pesquisas B e C, por exemplo, analisam respectivamente, um Método de Ensino que se aproxima do Método Escoteiro e as influências educacionais de políticos integralistas. Na Pesquisa B, o autor (RAPOSO, 2008) encontrou evidências que o Método de Ensino Metodista e a inserção do Movimento Escoteiro dentro de uma unidade escolar protestante de Juiz de Fora eram bem próximos quanto à ementa de ensino e a rigorosidade pedagógica. Os princípios políticos da época analisada (1927 a 1932 - Escola Nova) também auxiliaram na facilidade da inserção e manutenção dessa metodologia. A Pesquisa C, embora realizada em outra região brasileira, complementa a Pesquisa B, onde trata da influência educacional e política que certos políticos integralistas sulistas (região de Santa Catarina) procuraram

realizar ideologicamente. Essas duas pesquisas, embora com objetivos e resultados diferentes, parecem convergir à questão do bem preparar para a vida adulta, seja educacionalmente, politicamente ou ideologicamente.

A Pesquisa E, por meio de documentos, também identificou a maneira de se ensinar na cidade de Pelotas, principalmente por meio do tipo de ensino físico, cívico e moral, onde era presente os Grupos Escoteiros. A autora (LEMOS, 2012) ao concluir que esse tipo de ensino se destacava na cidade estudada, também identificou que uma política educacional era voltada aos propósitos políticos do Estado Novo, existindo relações entre o tipo de educação proposta formadora e um ideal político.

Outro estudo que reflete a questão educacional envolvida com o Movimento Escoteiro é a Pesquisa F. Essa pesquisa estudou o período educacional de Laguna, de 1917 a 1960, com maior destaque para o Estado Novo e a Ditadura Militar. O autor (SANSON, 2012) verificou e identificou influências e consolidações históricas locais com o tipo de política educacional, que se aproximava com o Método Escoteiro. Por meio de sua pesquisa, o autor identificou influências no cenário civil daquela população.

A Pesquisa D, por sua vez, analisou sobre o pensamento social político e conservador que existe na realidade brasileira. Por meio de pesquisa bibliográfica e entrevistas, o autor (SOUZA, 2010) identificou que o Movimento Escoteiro no Brasil representa um pensamento conservador e progressista, diferente dos identificados em países de língua anglo-saxônica, com pensamentos mais revolucionários.

Assim, para respondermos à questão das produções acadêmicas nos últimos cinco anos tomamos por base a discussão dos estudos. Consideramos, então que nos últimos cinco anos, em suas diversas formas, as pesquisas consolidaram e mostraram a questão educacional e política bem evidentes. O bem preparar, seja por meio de metodologias de ensino, ou por meio de pensamentos políticos implícitos na forma de se educar parecem estar evidenciados na grande parte das pesquisas analisadas. Dessa forma, o comportamento de escoteiros no meio natural, o conservadorismo patriótico e suas influências por parte de práticas

escoteiras e de processos educacionais metodistas que se aproximam do Método Escoteiro pontuam as pesquisas verificadas e convergem para responder à pergunta inicial.

Notamos ainda, que as pesquisas se encontram em sua maioria nos Programas de pós-graduação em Educação ou História e que todas as pesquisas foram desenvolvidas em Universidades Públicas. Esse mapeamento por meio da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) possibilitou agregar contribuições a este trabalho. Outra contribuição é firmar sua importância e relevância no Programa de pós-graduação em Educação Física, uma vez que não encontramos pesquisa similar que trate dessa temática sobre os jogos e significados no Movimento Escoteiro.

7. O QUEBRA-CABEÇA MONTADO: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Notamos, durante a pesquisa, que há uma produção cultural relacionada ao Movimento Escoteiro que está em forma de histórias em quadrinhos, desenhos animados, filmes, contos literários etc. Isso é visível nos desenhos do Pato Donald e seus sobrinhos, quando estão acampando, ou nos capítulos e páginas do conto literário Histórias de Mowgli, ou, ainda, nas inúmeras versões dos Guias dos Escoteiros Mirins, publicados em formas de almanaques. Essas produções objetivam ensinar e educar as crianças não formalmente, relacionando elementos culturais do Movimento Escoteiro.

Alguns autores consideram essa produção cultural um meio utilitarista para o bem preparar a criança para a idade adulta, formando uma sociedade capitalista, baseada na força de mercado de trabalho, de consumo e de consumidores. Por meio desse pressuposto, procuramos analisar as produções científicas relacionadas ao Movimento Escoteiro, na tentativa de identificar elementos que pudessem nos auxiliar nessa questão.

Para tentar solucionar esse problema, retomamos às considerações iniciais, realizando três perguntas que pudessem nos auxiliar e mostramos os resultados das perguntas que fizemos em cada capítulo, na tentativa de responder nossos questionamentos. A primeira consiste em responder: como se dá a construção cultural do jogo escoteiro e suas relações com a educação das crianças? Respondemos que a construção do jogo escoteiro se dá a partir de concepções do próprio Movimento Escoteiro, designados a partir do jogo, da criança, dos símbolos, da tradição, dos ritos e técnicas e que a transmissão do conhecimento e a educação de crianças acontece por intermédio desses elementos.

A segunda, consiste em encontrar os significados das imagens nas HQs e nos manuais ilustrados encontrados e com o que se relacionariam ao Movimento Escoteiro. Respondemos que, de maneira geral, todos os elementos de imagens ou que representam imagens e ilustrações HQs, manuais e ilustrações se assemelham e reproduzem significados de controle e símbolos escoteiros e de

uma preparação para uma ação posterior, que, no caso, pode ser considerada uma preparação da criança para a vida adulta.

A terceira pergunta consiste em o que tem se discutido no âmbito acadêmico sobre o Movimento Escoteiro nos últimos cinco anos. Verificamos, nos bancos de dados de produção científica disponíveis, que as pesquisas se aproximam da discussão principal do Movimento Escoteiro e dissertam sobre temas, tais como: o comportamento de escoteiros em certos aspectos e lugares, o conservadorismo patriótico político e suas influências pedagógicas educacionais. Concluimos que, para alguns autores, a forma de educação verificada dá a ideia de que os elementos culturais verificados afirmam o conceito preparatório e utilitário da criança na sociedade.

Para atender ao nosso objetivo de compreender o Movimento Escoteiro como uma forma de construção cultural, voltamos à ideia inicial sobre o Escotismo como um jogo, um quebra-cabeça, onde cada peça é representada pelos elementos do Movimento Escoteiro, tais como os ritos, a criança, o meio natural, a magia, os símbolos, as técnicas do corpo e os jogos. Esses elementos se encaixam uns nos outros e produzem uma forma total de jogo, à maneira como os escoteiros promulgam. O Escotismo pode ser, então, considerado um processo cultural à maneira de um jogo em toda sua plenitude e também uma instituição educacional não formal, com um Método próprio, estabelecido por meio de progressão de seus envolvidos e com princípios e regras organizacionais distintas.

A criança é parte do Movimento Escoteiro, pois é por meio dela que estão associadas as principais ações do Movimento Escoteiro e, também, a sua preparação de caráter moral e físico, com a finalidade de formar uma sociedade composta de adultos cidadãos bem preparados para o futuro. O meio natural integra experiências, recupera energias e auxilia no autocontrole individual, além do alívio de tensões. Os ritos, a magia e os símbolos também são peças do Escotismo e consistem na própria forma de organização do Movimento Escoteiro, na forma aproximada de atos que se assemelham aos jurídicos e de teatralização, por exemplo. A tradição também está presente na forma de transmissão de valores e ensinamentos, na produção e reprodução de significados.

As técnicas do corpo, tais como a forma de dormir, de correr, de se agachar, de se posicionar com o corpo, de exercitar-se, além de técnicas gerais de infância, adolescência e de adultos também, são parte do Escotismo e auxiliam nos jogos, sendo que tais técnicas consistem na peça chave que fecha o quebra-cabeça, onde consideramos o meio mais completo do Movimento Escoteiro produzir e reproduzir explícita e implicitamente seus significados. Assim, a formação da criança, além da educação pelo meio natural e dos símbolos, ritos etc., é transmitida e reproduzida nos jogos, como forma de prepará-la para a vida adulta.

Para chegarmos a uma conclusão, consideramos, portanto, o Escotismo ou Movimento Escoteiro como um grande quebra-cabeça, onde a partir de certas peças, podemos compor os pedaços. Iniciamos a montagem do nosso jogo a partir dos pressupostos organizacionais e históricos da origem do Escotismo, de suas origens europeias e sua chegada ao Brasil pelos militares. A influência militar é notável pela sua origem e pelo histórico de vida de Baden-Powell. No Brasil, o Movimento Escoteiro preservou suas características militares e do meio natural, por conta da extensão territorial e do tipo de meio ambiente que aqui se encontra, o que influenciou profundamente a maneira como foi aqui vivenciado.

Escoteiro ou bandeirante, o principal personagem do Escotismo ainda continua sendo a criança e é nela que se debruçam as maiores atenções. Dessa forma, uma criança bem preparada, como o próprio Baden-Powell falava, seria um adulto preparado para um tipo de civilidade idealizada. No entanto, não sabemos, obviamente, se essa criança bem preparada seria um adulto racional, tão racional a ponto de se deixar representar como no jogo teatralizado escoteiro, sendo ainda uma peça do xadrez escoteiro, ou em outras palavras mais atuais, como um personagem desses novíssimos jogos sensitivos de videogames, onde se realiza a ação, dizendo que se tem um controle e onde, obviamente, a pessoa realiza o controle que o jogo quer.

As técnicas, a magia, os ritos, os símbolos, todas são peças fundamentais do Movimento Escoteiro que auxiliam a montar esse jogo do Escotismo. Os nós,

as técnicas do corpo e dos meios de exploração, os rituais de iniciação e progressão são verdadeiras partes de um todo, que constitui a formação do jogo e do jogador; de um jogo social e capital.

Ao trazermos esse debate à Educação Física, consideramos como contribuição principal para esta área a questão do corpo e do controle, das técnicas do corpo e dos jogos. Entendemos que a partir do que foi discutido, principalmente da relação do Movimento Escoteiro com o controle do corpo e da apreciação da técnica, não há apenas que se preparar um corpo físico, mas também, um corpo social. Um corpo que reproduz não só movimentos mas conduz atos e acontecimentos. Com os jogos, não se prepara apenas força e atenção. Prepara-se para algo muito maior, prepara-se para um tipo de conformidade de sociedade. A pedagogia que Baden-Powell reproduziu no início da fundação de seu grande jogo, ainda se mantém de formas diferenciadas, talvez menos do que no início de sua propagação, afinal os jogos vão mudando, se modificando. Contudo, ainda se joga com o corpo, numa tentativa de manter um tipo de preparação social para o que se quer.

A classificação dos jogos que tentamos realizar a partir das concepções de Caillois e de Norbert Elias, traz enriquecimentos e diferenciações quanto ao tipo de modalidades de jogos que os próprios chefes escoteiros dividiram. Assim, não podemos só aceitar que os jogos se dividem em grandes áreas, ou por espaços, ou por isso, ou aquilo.

São jogos de controle, de poder, de regras, de autocontrole, que são desvelados, não só no Movimento Escoteiro, como também, em outras dimensões. Assim, o Escotismo revela ser um tipo de jogo oligárquico, onde as relações de poder são sempre jogadas e bem preparadas. A crítica desse trabalho revela-se no tipo de jogo que cada sujeito joga, sendo escoteiro ou não; no tipo de jogo que cada criança vai sendo preparada; no tipo de jogo que o Movimento Escoteiro, no início do século passado, caracterizou como sendo realizável, sem, no entanto, revelar o manual de instruções desse jogo à quem e a quais objetivos jogavam-se.

Não queremos, aqui, de maneira alguma, desabonar o Escotismo como prática social. No entanto, ao tentarmos investigar e encontrar as evidências de um jogo (seja ele qual for, Escotismo ou Capitalismo, ou ...ismo) que se revela no corpo, nos jogos, nas atitudes, na sociedade, basta que saibamos que jogo é esse e como devemos jogar... Basta que fiquemos atentos ao tipo de jogo que estamos jogando ou estamos inseridos. Basta que fiquemos Alerta ao Jogo! Ao Jogo da Vida! Ao jogo da sociedade! Sempre Alerta!

REFERÊNCIAS

- ALVES, R. **A Gestão do Futuro**. Campinas: Papyrus, 1986.
- ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família**. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BADEN-POWELL, R. S. S. **Escotismo para rapazes**: Edição da Fraternidade Mundial. Curitiba: União dos Escoteiros do Brasil, 1986.
- BDTD. **Biblioteca digital brasileira de teses e dissertações**. Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) Disponível em: < <http://www.ibict.br/>> e <<http://bdt.d.ibict.br/>>. Acesso em: 30 ago. 2013.
- BARCLAY, V. C. **Games for Camp and Club-room**. Glasgow: Brown, Son & Ferguson Ltd., 1956, p. 22.
Disponível em: <<http://www.thedump.scoutscan.com/games4camps.pdf>>
Acesso em: 12 out. 2011.
- _____. **The Book of Cub Scout Games**. Glasgow: Brown, Son & Ferguson Ltd., 1968, p. 08.
Disponível em: <<http://www.thedump.scoutscan.com/cubscoutgames.pdf>>
Acesso em: 12/10/2011.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- Boy Scouts of America**. 12th Ed. Irving, USA, 2009. Disponível em: <<http://troop501.net/?page_id=1144>> Acesso em: 03/09/2013.
- BRUHNS, H. T. Relações entre a educação física e o lazer. In: BRUHNS, H. T. (Org.). **Introdução aos estudos do lazer**. Campinas: Editora da Unicamp, 1997.
- CAILLOIS R. **Os Jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CAMARGO, L. O. de O. **Educação para o Lazer**. São Paulo: Moderna, 1998.
- CAPES. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Cursos Recomendados**. Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/cursos-recomendados>>. Acesso em: 29 ago. 2013.
- CAPES. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Banco de Teses**. Disponível em: <http://www.capes.gov.br/servicos/banco-de-teses>. Acesso em: 30 ago. 2013.

COLLYNS, J. B. **60 Indoor Games for Scouts**. Glasgow: Brown, Son & Ferguson Ltd., s/d., p. 15.

Disponível em: <<http://www.thedump.scoutscan.com/60indoor.pdf>>

Acesso em: 03 jan.2012.

Escoteiro Mirim. São Paulo: Editora Abril, 1988. (Exemplar eletrônico). Disponível em: <<http://www.agibiteca.com.br.>> Acesso em: 02 jul. 2013.

Edição Extra - Manual do Escoteiro Mirim. São Paulo: Editora Abril, 1978. (Exemplar eletrônico). Disponível em: <<http://www.quadrinhosantigos.blogspot.com/2010/02/edicao-extra-manual-do-escoteiro-mirim.html>>

Acesso em: 02 fev.2012.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A Busca da Excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

ELIAS, N. **Introdução à Sociologia**. Lisboa: Edições 70, 1980.

_____. **O Processo Civilizador. Volume I: Uma história dos costumes**. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994.

_____. **O Processo Civilizador. Volume II: Formação do Estado e Civilização**. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994.

GEERTZ, C. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

_____. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 2ª. Ed. São Paulo: Atlas, 1989.

HEROLD JUNIOR, C. ; VAZ, A. F. A educação corporal em Baden-Powell: o movimento escoteiro contra o intelectualismo escolar. **Revista HISTEDBR** On-line, Campinas, v. 47, n. 47, p. 166-184, 2012. Disponível em: <[http://www.fae.unicamp.br/revista/index.php/histedbr/article /view/4212](http://www.fae.unicamp.br/revista/index.php/histedbr/article/view/4212)> Acesso em: 22 fev. 2013.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUMBERSTONE, B.; BROWN, H.; RICHARDS, K. **Whose journeys? The outdoors and adventure as social and cultural phenomena: critical explorations of relations between individuals, 'others' and the environment**. Penrith: Association for Outdoor Learning, 2003.

HUMBERSTONE, B.; CLAYTON, B. Culture of masculinity and modern outdoor life. In: BECKER, P.; SCHIRP, M. **Critical Cultural and modernization views towards**. Erlebnispädagogik, Germany, 2003. Disponível em: <<http://www.unimarburg.de/fb21/ifsm/aep/downloads/cultdimension07/humberstone07b>>. Acesso em: 03 out. 2013.

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. 13ª. Ed. Campinas: Papirus, 2009.

KIPLING, R. **Histórias de Mowgli: do livro do Jângal**. São Paulo: Martin Claret, 2012.

LE MOS, V. dos S. **Propaganda e coerção na política educacional do Estado Novo (1937-1945) em Pelotas – RS**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Pelotas – UFPel, 2012.

LAVOURA, T. N.; SCHWARTZ, G. M.; MACHADO, A. A. Aspectos emocionais da prática de atividades de aventura na natureza: a (re)educação dos sentidos. **Rev. bras. Educ. Fís. Esp.**, São Paulo, v.22, n.2, p.119-27, abr./jun. 2008.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas: Autores Associados, 2012.

_____. **Lazer e Educação**. 16ª. Ed. Campinas: Papirus, 2010.

_____. **Pedagogia da Animação**. 10ª. Ed. Campinas: Papirus, 2011.

Manual do Escoteiro Mirim. 3ª. Ed. São Paulo: Editora Abril, 1970. (Exemplar eletrônico). Disponível em: <<http://www.quadrinhosantigos.blogspot.com/2010/02/manual-do-escoteiro-mirim.html>> Acesso em: 03 jan. 2012.

MAUSS, M. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MINAYO, M. C. de S. (Org.). **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 31ª. Ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

NASCIMENTO, J. C. do. **A Escola de Baden-Powell: cultura escoteira, associação voluntária e escotismo de Estado no Brasil**. Rio de Janeiro: Imago, 2008.

OLIVEIRA, P de S. **Brinquedo e Indústria Cultural**. Petrópolis: Vozes, 1986.

PEARSON, C. A. **Games for Cubs**. The new Gilcraft series: number four. London: C. Arthur Pearson Ltd., 1959, p. 55.
Disponível em: <<http://www.thedump.scoutscan.com/games4cubs.pdf>>
Acesso em: 03 jan. 2012.

RAPOSO, R. M. **Escotismo e educação integral em Juiz de Fora: o Grupo Cayuás do Instituto Metodista Granbery (1927-1932)**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Juiz de Fora– UFJF, 2008.

RUSSELL, B. **Elogio do Lazer**. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

SAHLINS, M. D. **Como pensam os “nativos”**: sobre o Capitão Cook, por exemplo. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo. 2001.

SANSON, L. de s. R. **A Educação em tempos de Nacionalismo**: as representações do Escotismo em Laguna – SC (1917 – 1960). Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Brasília – UnB, 2012.

SANTOS, L. M. M. dos. Nada do que foi é ou será: a inter-relação de jovens com seu ambiente. **Tese** (Doutorado em Psicologia) - Universidade de Brasília – UnB, 2008.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23^a. Ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, C. M. de L. **A Contribuição do Movimento Escoteiro na Educação do Brasil**: Aspectos do Projeto Político Pedagógico do Movimento e reflexos na educação para a cidadania. 56p. Trabalho de Conclusão de Curso. Licenciatura em Ciências da Natureza. Escola de Artes, Ciências e Humanidades. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <http://www.escoteiros.org.br/arquivos/noticias/2012/A_contribuicao_do_Movimento_Escoteiro_na_Educacao_do_Brasil.pdf> Acesso em: 12 dez. 2012.

SILVA, D. A. M. da.; MARCELLINO, N. C. Considerações sobre o Lazer na Infância. In: MARCELLINO, N. C. (Org.). **Lazer e Recreação**: Repertório de atividades por fases da vida. Campinas: Papirus, 2006.

SMITH, B. M.; CONNELL, E. **100 Games for Cripple and Hospital Packs**. London: The Boy Scout Association, 1947, p. 09.
Disponível em: <<http://www.thedump.scoutscan.com/100crgames.pdf>>
Acesso em: 22 dez. 2011.

SOARES, C. L. Educação Física: raízes europeias e Brasil. Campinas: Autores Associados, 1994.

_____. Notas sobre a Educação no Corpo. **Educar**. Curitiba: UFPR, n. 16, 2000.
Disponível em: <http://www.educaremrevista.ufpr.br/arquivos_16/lucia_soares.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2013.

SOUZA, F. F. de. Estrutura política excludente, práticas culturais normatizadores, políticas de alívio à pobreza: o lazer em questão. In: MARCELLINO, N. C. (Org.). **Lazer e sociedade**: múltiplas relações. Campinas: Alínea, 2008.

SOUZA, M. E. B. **Pensamento social conservador na modernidade brasileira contemporânea: estudo de caso sobre o Movimento Escoteiro**. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade de São Paulo – USP, 2010.

SOUZA, R. F. A militarização da infância: expressões do nacionalismo na cultura brasileira. **Cadernos do CEDES** (UNICAMP), Ano XX, Campinas, v. 52, p. 14-24, 2000. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v20n52/a08v2052.pdf>> Acesso em: 25 fev. 2013.

TEREZANI, Denis, et. al. Lazer e meio ambiente: um estudo a partir dos anais do encontro nacional de recreação e lazer (ENAREL). **Licere**, Belo Horizonte, v.13, n.1, mar/2010.

WERNECK, C. **Lazer, trabalho e educação: relações históricas, questões contemporâneas**. Belo Horizonte: Ed. UFMG / Celar, 2000.

VIANA, G. N. **Orientar e disciplinar a liberdade: um estudo sobre a educação nas milícias juvenis integralistas - 1934 / 1937**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, 2008.

“320 Jogos Escoteiros”. Centro de Difusão do conhecimento escoteiro Aldo Chioratto - 9º Distrito Escoteiro – Lapa – São Paulo - União dos Escoteiros do Brasil, 2008, p. 36.

Disponível em:

<http://www.lisdolago.org.br/downloads_files/320_jogos_escoteiros.pdf>

Acesso em: 15 dez. 2011.

_____. **Escoteiros do Brasil: Construindo um futuro melhor**. Disponível em: <<http://www.escoteiros.org>> Acesso em: 03 jan. 2013.

Veja. **Da vida das marionetes**. São Paulo: Editora Abril, n. 42, 134p., out/45, 2012.

ANEXOS

ANEXO I – PROMESSA E LEI DO ESCOTEIRO

PROMESSA ESCOTEIRA

Texto oficial da União dos Escoteiros do Brasil

PROMETO PELA MINHA HONRA FAZER
O MELHOR POSSÍVEL:

PARA CUMPRIR MEU DEVER PARA COM DEUS E A MINHA PÁTRIA,
AJUDAR O PRÓXIMO EM TÔDA E QUALQUER OCASIÃO,
OBEDECER A LEI DO ESCOTEIRO.

LEI DO ESCOTEIRO

Texto oficial da União dos Escoteiros do Brasil

- 1 — O ESCOTEIRO TEM UMA SÓ PALAVRA; SUA HONRA VALE MAIS DO QUE A PRÓPRIA VIDA.
- 2 — O ESCOTEIRO É LEAL.
- 3 — O ESCOTEIRO ESTÁ SEMPRE ALERTA PARA AJUDAR O PRÓXIMO E PRÁTICA DIARIAMENTE UMA BOA AÇÃO.
- 4 — O ESCOTEIRO É AMIGO DE TODOS E IRMÃO DOS DEMAIS ESCOTEIROS.
- 5 — O ESCOTEIRO É CORTÊS.
- 6 — O ESCOTEIRO É BOM PARA COM OS ANIMAIS E AS PLANTAS.
- 7 — O ESCOTEIRO É OBEDEIENTE E DISCIPLINADO.
- 8 — O ESCOTEIRO É ALEGRE E SORRI NAS DIFICULDADES.
- 9 — O ESCOTEIRO É ECONÔMICO E RESPEITA O BEM ALHEIO.
- 10 — O ESCOTEIRO É LIMPO DE CORPO E ALMA.

PROMESSA ESCOTEIRA

Tradução do texto original de Baden-Powell.

POR MINHA HONRA, PROMETO QUE FAREI O
MELHOR POSSÍVEL:

- 1 — PARA CUMPRIR O MEU DEVER PARA COM DEUS E O REI.
- 2 — PARA AJUDAR O PRÓXIMO EM TÓDAS AS OCASIÕES.
- 3 — PARA OBEDECER A LEI DO ESCOTEIRO

LEI DO ESCOTEIRO

Tradução do texto original de Baden-Powell.

- 1 — A HONRA, PARA O ESCOTEIRO, É SER DIGNO DE CONFIANÇA.

Quando um Escoteiro diz: — "Palavra de honra, isto é assim". — significa que **isto é assim mesmo**, tal como se houvesse feito o mais solene dos juramentos.

Da mesma forma, quando um Escotista diz a um Escoteiro: — "Confio à sua honra a execução disto". — a obrigação do Escoteiro é executar a ordem com a melhor habilidade possível, e não deixando que nada interfira com a sua execução.

Se um Escoteiro destruir sua honra, dizendo uma mentira, ou não cumprindo exatamente uma ordem cuja execução foi confiada a sua honra, pode lhe ser ordenado que devolva o Distintivo Escoteiro e que nunca mais volte a usá-lo. Pode também lhe ser ordenado que deixe de ser Escoteiro.

- 2 — O ESCOTEIRO É LEAL AO REI, À SUA PÁTRIA, AOS SEUS ESCOTISTAS, AOS SEUS PAIS, AOS SEUS EMPREGADORES E AOS SEUS SUBORDINADOS.

Ele deve ficar do lado dos acima citados, em qualquer situação ou dificuldade, contra todos os seus inimigos ou seus maldizentes.

- 3 — O DEVER, PARA O ESCOTEIRO, É SER ÚTIL E AJUDAR O PRÓXIMO.

E deve cumprir o seu dever antes de qualquer outra coisa, mesmo que, para fazê-lo, tenha que renunciar ao seu próprio prazer, conforto e segurança.

Quando estiver em dificuldade para escolher entre duas coisas a fazer, o Escoteiro deve perguntar a si mesmo: — "Qual é o meu dever?" — isto é — "O que é melhor para o próximo?" — e fazer esta.

Deve estar bem preparado, a qualquer momento, para salvar uma vida ou para socorrer pessoas feridas.

E deve **esforçar-se o mais que puder para fazer diariamente uma boa ação** para alguém.

4 — O ESCOTEIRO É AMIGO DE TODOS E IRMÃO DOS DEMAIS ESCOTEIROS, NÃO IMPORTANDO A QUE PAÍS, CLASSE OU CREDO O OUTRO POSSA PERTENCER.

Assim, se um Escoteiro se encontrar com outro, mesmo que seja um desconhecido, deve lhe dirigir a palavra, e ajudá-lo no que for possível, seja no cumprimento do dever em que esteja empenhado no momento, seja lhe dando alimento, seja tanto quanto fôr possível, em qualquer outra coisa que êle necessite.

Um Escoteiro não deve ser nunca um soberbo, um ESNÓBE. O esnoabe é o que olha de cima para baixo, com desprezo, para outro, porque é mais pobre, ou que, sendo pobre, se mostra ressentido ou irritado pelo fato do outro ser rico.

O Escoteiro aceita as outras pessoas tais como são e faz delas o melhor juízo.

Kim era chamado de "o amiguinho de todos", e êste é o apelido que cada Escoteiro deve conquistar para si.

5 — O ESCOTEIRO É CORTÊS.

Isto é, êle é amável e educado para com todos — mas especialmente para com as mulheres e crianças, e para com as pessoas idosas, inválidas, aleijadas, etc.

E não deve aceitar nenhuma recompensa por ter sido prestativo ou cortês.

6 — O ESCOTEIRO É AMIGO DOS ANIMAIS.

Deve, tanto quanto possível, livrá-los do sofrimento, e não deve matar nenhum animal sem necessidade, pois são criaturas de Deus.

Só é permitido matar um animal, ou para obter o alimento necessário, ou porque seja um animal daninho.

7 — O ESCOTEIRO OBEDECE SEM VACILAR AS ORDENS DOS SEUS PAIS, DO SEU MONITOR, OU DO SEU CHEFE ESCOTEIRO.

Mesmo que receba uma ordem que não lhe agrade, deve fazer como fazem os soldados e marinheiros, ou como êle próprio faria cumprindo as ordens do capitão da equipe de futebol: deve cumpri-la da mesma forma **porque é o seu dever**.

Depois de cumprida a ordem, êle pode voltar e apresentar as razões que tinha contra a ordem dada.

Mas a ordem deve ser cumprida imediatamente. Isto é disciplina.

8 — O ESCOTEIRO SORRI E ASSOBIA SOB TÔDAS AS DIFICULDADES.

Quando recebe uma ordem deve cumpri-la alegre e prontamente e não de uma maneira vagarosa e abjeta.

Os Escoteiros nunca resmungam nos trabalhos ou na adversidade, nunca se queixam uns dos outros, nunca se lastimam quando postos fora de jôgo, mas, ao contrário, continuam sorrindo e assobiando.

Quando você perde um trem em cima da hora, ou alguém pisa no seu calo favorito — se bem que um Escoteiro não deva ter calos ou coisas semelhantes — ou em qualquer outra situação desagradável você deve fazer fôrça para sorrir imediatamente, e logo em seguida assobiar uma canção.

Com isso você se sentirá perfeitamente bem.

9 — O ESCOTEIRO É ECONÔMICO.

Isto é, economiza, sempre que puder, cada centavo que possua, e deposita-o num banco, para que possa se manter com êsse dinheiro quando desempregado, evitando assim se tornar uma carga para os outros; ou para que possa ter dinheiro para dar a outros que estejam necessitados.

10 — O ESCOTEIRO É LIMPO NO PENSAMENTO, NA PALAVRA E NA AÇÃO.

Isto é, êle despreza essa juventude tôla que usa um palavreado sujo, e não se deixa levar pela tentação de falar, pensar ou fazer coisas indecentes.

O Escoteiro tem o espírito límpido e puro, mas é másculo e viril.

ANEXO II – ELEMENTOS PESSOAIS DO MÉTODO ESCOTEIRO

1. ACEITAÇÃO DA LEI E DA PROMESSA ESCOTEIRA

Todos aqueles que querem fazer parte do Movimento Escoteiro devem aceitar a Lei e a Promessa Escoteira, e o fazem voluntariamente, pois ninguém é obrigado a ser Escoteiro. Aceitar a Lei e a Promessa significa prometer vivenciá-las, assumir um compromisso de vida, um código de ética e de comportamento. Ninguém é obrigado a aceitar a Lei e a Promessa, mas a partir do momento que o faz espera-se um esforço para observá-las.

2. APRENDER FAZENDO

O Escotismo prega o aprendizado pela prática, pela ação, valorizando o treinamento para a autonomia baseado na autoconfiança e iniciativa, desenvolvendo os hábitos da observação e dedução.

Não usamos aulas para transmitir informações ou impingimos aos jovens exercícios teóricos com o objetivo de adquirir conhecimento. Nós preferimos fazer com que todos aprendam com a prática e que o erro seja visto como um passo em busca do acerto. Os jovens devem ser incentivados a desenvolverem suas habilidades e gostos pessoais, cabendo ao Escotista criar oportunidade para tal.

3. VIDA EM EQUIPE

A vida em equipe significa a integração a pequenos grupos, que são as unidades de trabalho nas Seções. O pequeno grupo possibilita a descoberta progressiva de responsabilidade e prepara o autocontrole, por meio da disciplina consciente assumida voluntariamente além de desenvolver a capacidade tanto para liderar quanto para cooperar. Nos Ramos Escoteiro e Sênior este ponto é aplicado sob o nome de Sistema de Patrulhas.

4. ATIVIDADES PROGRESSIVAS, ATRAENTES E VARIADAS

As atividades são os elementos que dispomos para atrair os jovens no Movimento Escoteiro. Para tal, é necessário que se atendam aos anseios, as características e necessidades de cada faixa etária. As atividades definidas, programadas com a participação dos jovens de acordo com cada Ramo, asseguram seu interesse e seu envolvimento. Eles vão ao Grupo para se divertir e nós utilizamos as atividades para ajudá-los na sua autoeducação.

As atividades devem ser programadas de maneira progressiva não somente em duração, mas em termos de exigências de técnicas, habilidades e amadurecimento e de oferecer aos jovens desafios e aventuras de acordo com a sua evolução no Grupo, ou vivência dos diferentes Ramos.

As atividades devem ser atraentes e variadas. Elas serão atraentes quando afinadas com os desejos e necessidades dos jovens. As atividades escoteiras compreendem jogos, capacitação em técnicas úteis estimuladas por um sistema de distintivos, a vida ao ar livre e em contato com a natureza, a interação com a comunidade, a Mística Escoteira e o Ambiente Fraternal.

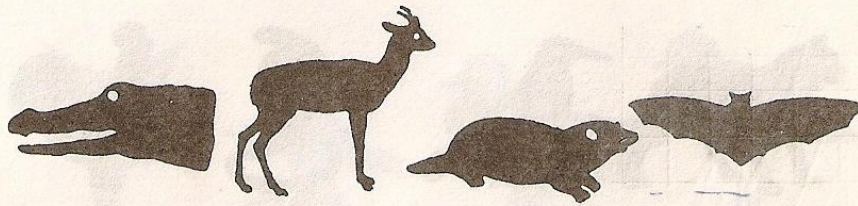
5. DESENVOLVIMENTO PESSOAL COM ORIENTAÇÃO INDIVIDUAL

O chefe escoteiro deve acompanhar o desenvolvimento de cada jovem individualmente. Deve identificar suas qualidades e deficiências para melhor orientá-lo e criar oportunidades para que ele se supere. Manifestar interesse pelas coisas que ele faz, gosta, oferecer ajuda e orientação são alguns passos para conquistar a amizade do jovem.

Portanto, o chefe deve considerar a realidade e o ponto de vista de cada jovem, identificar as potencialidades de cada um e dar o exemplo.

ANEXO III – ANIMAIS DE PATRULHA

ANIMAIS DE PATRULHA

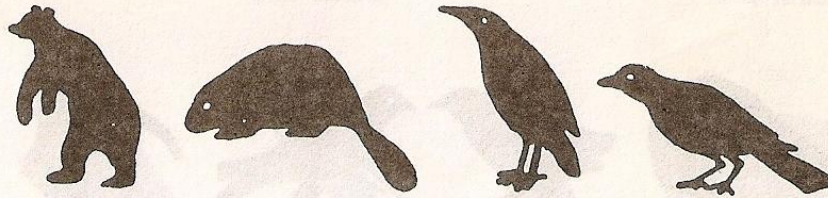


JACARÉ
Berro áspero:
"U-à-ar"
Verde e cáqui.

ANTÍLOPE
Rugido agudo:
"Miau-oc"
Azul escuro
e branco.

TEXUGO
Grito agudo:
"Tchit-tt"
Malva e branco.

MORCÊGO
Assobio muito
agudo
"Piss-Piss"
Azul claro e prêto.

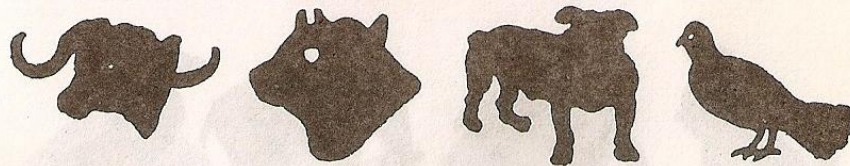


URSO
Grunhido:
"Buuurr"
Castanho e prêto.

CASTOR
Bater palmas:
"Pla-pla"
Azul e amarelo.

**ABETOURO ou
ALCARAVÃO**
Grito:
"Carr-carr"
Cinzento escuro
e verde escuro.

MELRO
Grito:
"For-for-ii"
Prêto e cáqui.



BÚFALO
Mugido profundo:
"Am-mmaouu"
Vermelho e branco.

TOURO
Mugido:
"Am-muuuu"
Vermelho.

**BULDOGUE ou
CÃO DE GUARDA**
Grunhido:
"Grrrr-au"
Azul claro
e castanho.

**TETRAZ ou
GALINHA BRAVA**
Grito:
"Péta-péta-péta"
Castanho e
cinzento escuro.

ANIMAIS DE PATRULHA



GATO
Miado:
"Miau"
Cinzeno claro
e castanho.



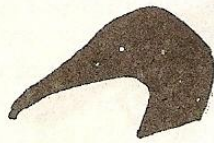
GRALHA
Grito:
"Criá-criá"
Prêto e vermelho.



NAJA ou
COBRA-CAPELO
Silvo:
"Pssst"
Côr de laranja
e prêto.



GALO
Grito:
"Co-co-ró-co"
Vermelho e
castanho.



CORVO MARINHO
Grito:
"Cruuaar"
Prêto e cinzeno.



CODORNIZ
Grito:
"Creique"
Púrpura e
cinzeno.



CUCO
Chamado:
"Cu-cu"
Cinzeno.



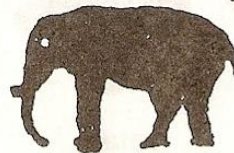
MAÇARICO
Assobio:
"Carli"
Verde.



POMBO
Chamado:
"Cu-u-u"
Cinzeno e branco.



ÁGUIA
Grito estridente
"Criii"
Verde e prêto.



ELEFANTE
Som de Trombeta:
"Tra-aoom-pa"
Púrpura e branco.



FALCÃO
Grito:
"Hic-hic-hic"
Castanho avermelha-
do e côr de laranja.

ANIMAIS DE PATRULHA



CANGURU
Chamado:
"Cu-ii"
Vermelho e
cinzento.



FRANCELHO
Grito:
"Qui-qui"
Azul escuro
e verde.



**MARTIM
PESCADOR**
Grito:
"Tchip-tchip-tchip"
Azul rei.



LEÃO
Chamado:
"lu-ag"
Amarelo e
vermelho.



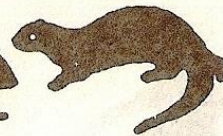
ESMERILHÃO
Grito:
"Quic-quic-quic"
Azul escuro e
castanho
avermelhado.



MANGUSTO
"Tchiip"
Castanho e
Côr de laranja.



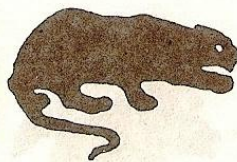
BACURAU
Grito:
"Tchurrrrr"
Prêto e
amarelo camurça.



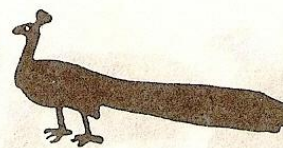
LONTRA
Grito:
"Oi-oi-oc"
Castanho
e branco.



CORUJA
Pio:
"Cuu-cuu-cuu"
Azul.



PANTERA
Língua no canto
da bôca:
"Quiuuua"
Amarelo.

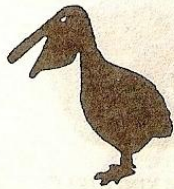


PAVÃO
Grito:
"Biii-oi"
Verde e azul.



PAVONCINO
Assobio:
"Tivit"
Verde e branco.

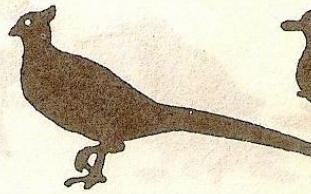
ANIMAIS DE PATRULHA



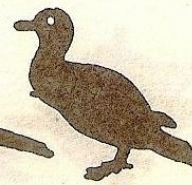
PELICANO
Grito:
coaxa como uma rã
Cinzento e roxo.



PINGUIM
Assobio:
"Sii-sii"
Branco e
côr de laranja.



FAISÃO
"Coc-querr"
Castanho e
Amarelo ouro.



TARRANTANA ou
PATO DO MAR
Grito:
"Err-err"
Castanho escuro
e cinzento.



PAPAGAIO-
DO-MAR
Grito:
"ah-ah"
Cinzento
e amarelo.



COATI
Latido:
"Tcharr"
Prêto e
Castanho claro.



CARNEIRO
Balido:
"Bá-a-a"
Castanho.



CASCABEL
Sacudir uma pedra
dentro de uma lata
Côr-de-rosa
e branco.



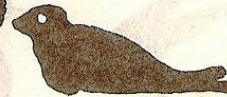
CORVO
Grito:
"Car-coo"
Prêto.



RINOCERONTE
Ronco:
"Uar-uar"
Azul escuro e
côr de laranja.



GAIVOTA
Miado:
"Ui-ui-ui"
Azul claro e
vermelho vivo.

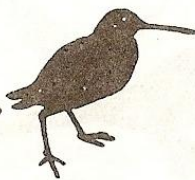


FOCA
Chamado:
"Harc"
Vermelho e prêto.

ANIMAIS DE PATRULHA



GAIVOTA
RAPINEIRA
Grito:
"Mii-auc"
Azul escuro
e cáqui.



NARCEJA
Grito:
"Tjic-tjic"
Azul escuro e
vermelho vivo.



GAZELA
Grito:
"Iug-iug"
Vermelho vivo
e amarelo.



CAXINGUELÊ
ou ESQUILO
Grito:
"Nat-nat-nat"
Cinzento e
vermelho escuro.



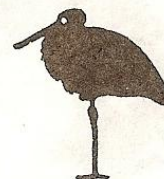
VEADO
Ronco:
"Baaau"
Roxo e prêto.



ESTORNINHO
Grito:
Assobio subindo e
descendo a escala
Prêto e
amarelo claro.



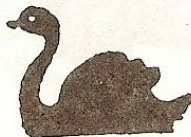
ARAPONGA
Grito:
Batida do malho
na bigorna
Castanho escuro
e prêto.



CEGONHA
Grito:
"Coorr"
Azul e branco.



PROCELÁRIA
Chamado:
"Quiquiriqui"
Azul escuro
e cinzento.



CISNE
Grito:
"S-s-s"
Cinzento e
vermelho vivo.

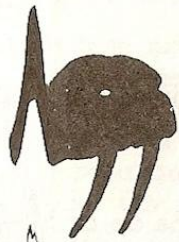


ANDORINHA
Guincho:
"Quiii"
Azul escuro.



TIGRE
Ronronado:
"Grrao"
Roxo.

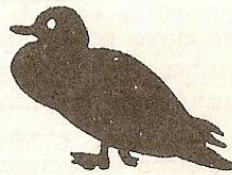
ANIMAIS DE PATRULHA



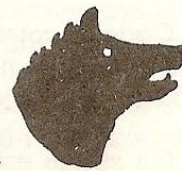
MORSA
Lado profundo:
"Auff"
Branco e cáqui.



CURIANGO
TESOURA
Chamado:
"Meu-filho-toi"
Amarelo claro
e castanho.



MARRECO
Grito:
"Ui-auu"
Cáqui.



JAVALI
Grunhido:
"Bruf-bruf"
Cinzento e
côr-de-rosa.



LÔBO
Uivo
"uuu-uuu"
Amarelo ouro
e preto.



GALINHOLA
Grito: assobio
agudo e sibilante
Castanho escuro
e malva.



PICAPAU
Grito gargalhante:
"Iarf-aria"
Verde e roxo.



POMBO
TORCAZ
Chamado:
"Buuc-huruu"
Azul e cinzento.

ANEXO IV – CANÇÕES DE GUERRA DOS ESCOTEIROS

As Canções de Guerra dos Escoteiros

Côro dos Escoteiros — Este canto os Zulus africanos costumavam cantar para o seu Chefe. Pode ser cantado com vigor em marcha, ou usado como aplauso em fogos de conselho. Deve ser cantado no ritmo exato.



In - go - nia - ma Go - nia - ma In - vo - bu



Ia - bo! ia - bo! in - vo - bul

Guia — Ingoniamá — goniamá.

Côro — Invubú! Iá-bô! Iá-bô! Invubú!

Isto quer dizer:

Guia — "Ele é um leão".

Côro — "Sim! melhor que isto: ele é um hipopótamo!"

Grito de Guerra de Uma Concentração Escoteira — Para ser gritado como uma saudação, ou num jôgo ou em outra ocasião apropriada.



A - ler - ta Zing - a - zing! Bom! Bom!

Guia — Sempre Alerta!

Côro — Zing-a-zing! Bom! Bom!

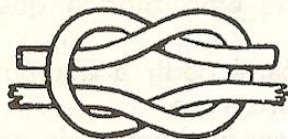
(Bata com os pés no chão ou bata alguma coisa que faça barulho no "Bom! Bom!").

Chamado do Escoteiro — Para um Escoteiro atrair a atenção de outro Escoteiro assobia:

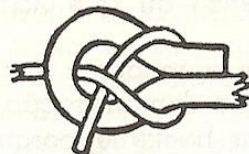


ANEXO V – NÓS

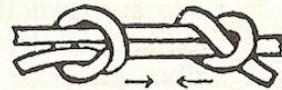
NÓS ÚTEIS



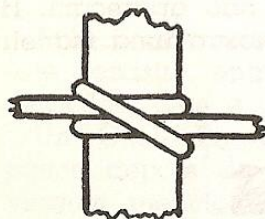
NÓ DIREITO — para emendar ataduras e emendar cabos.



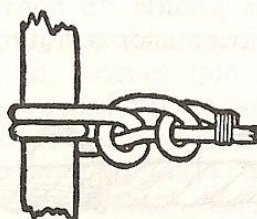
NÓ DE ESCOTA — para emendar cabos de diâmetro igual ou desigual.



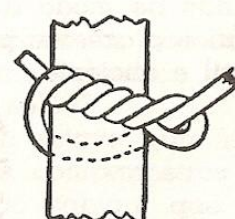
NÓ DE PESCADOR — para emendar duas linhas molhadas ou escorregadias.



VOLTA DO FIEL — para amarrar o cabo à vara de madeira nos trabalhos de pioneira.



VÔLTA REDONDA COM DOIS COTES — para amarrar um cabo a uma estaca.



VOLTA DA RIBEIRA — para amarrar o chicote de um cabo a uma vara de madeira ou a um tronco.



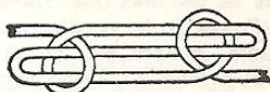
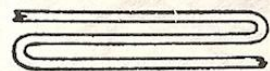
LAIS DE GUIA — formar uma laçada que não corre. É usado para salvamento.



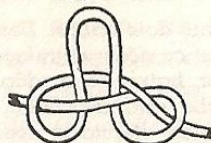
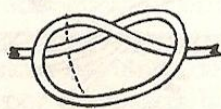
LAÇADA CORREDIÇA — pode ser aumentada ou diminuída conforme seja necessária. Usa-se como esticador para armar toldos ou barracas.



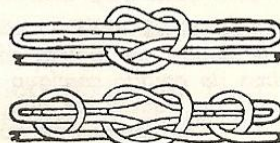
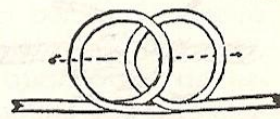
VOLTA DO FIEL DUPLA — é usada em lugar da simples Volta de Fiel e para amarrar cabos de retenção e espias.



CATAU — para encurtar ou esticar um cabo frouxo.

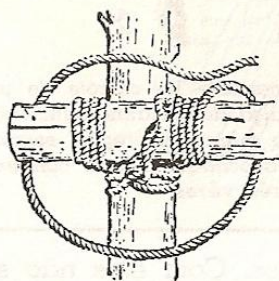


NÓ DE ARNEZ — faz uma alça de puxar num cabo de reboque ou sirga.

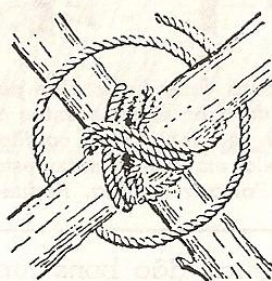


NÓ DE CADEIRA DE BOMBEIRO — tem duas alças para descer uma pessoa.

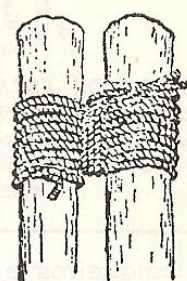
AMARRAS



AMARRA QUADRADA — Começa com a Volta do Fiel. Fazer as voltas de ajuste perpendicularmente às voltas principais. Terminar a amarra com a Volta do Fiel.

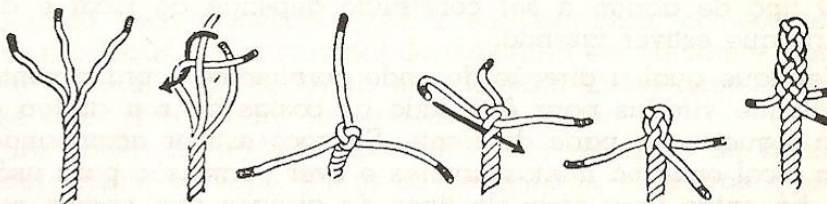


AMARRA DIAGONAL — Começa com a Volta da Ribeira em torno das duas varas. Fazer as voltas em redor das forquilhas. Dar as voltas de ajuste. Terminar com a Volta do Fiel.



AMARRA PARALELA — Volta do Fiel em torno de uma vara. Depois as voltas em torno das duas varas. Voltas de ajuste. Termine com a Volta do Fiel em torno de uma vara.

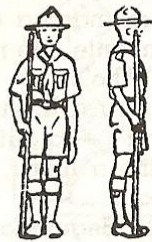
COSTURAS



FALÇAÇA INGLÊSA — para evitar que os cabos se desacochem. Destorça o cabo e entrelace os cordões numa coroa. Passe depois cada cordão por cima do cordão contíguo e por baixo do cordão seguinte, sempre em direção contrária àquela em que o cabo está acochado. Repita isto três vêzes.

ANEXO VI – EXERCÍCIOS COM BASTÃO ESCOTEIRO

EXERCÍCIOS COM BASTÃO ESCOTEIRO



Sentido ou Alerta (atenção)



Descansar



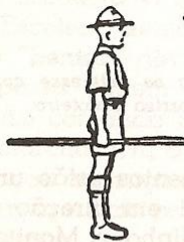
Sobraçar bastão (na ordem unida ou funeral)



Sentar



Guarda-funeral



Bastão horizontal



Bastão no ombro



Bastão suspenso



Bastão inclinado

Cinema

Da vida das marionetes

Em *Moonrise Kingdom*, o diretor Wes Anderson radicaliza seu formalismo e seus maneirismos para, inesperadamente, libertar a si e aos seus personagens

ISABELA BOSCOV

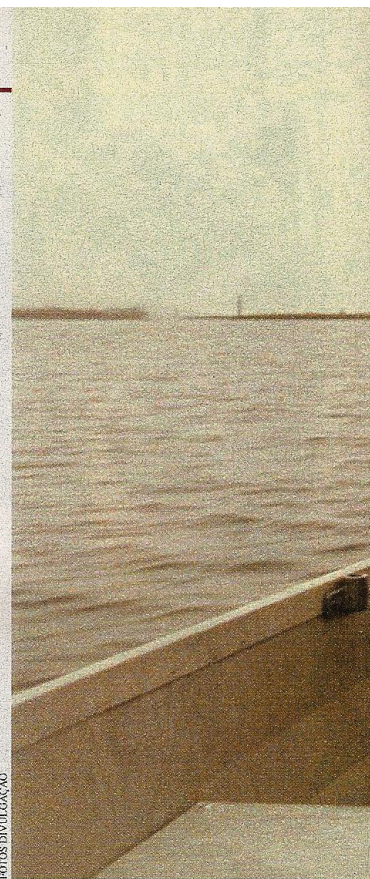
Usando aqueles seus planos preciosos, que correm em perfeitas paralelas ou perpendiculares em relação à cena, o diretor Wes Anderson mostra no início de *Moonrise Kingdom* (Estados Unidos, 2012), desde sexta-feira em cartaz no país, outro dos meticulosos dioramas em que costuma confinar seus personagens: a casa dos Bishop na ilha de New Penzance, tão grande que a mãe (Frances McDormand) toma de um megafone quando tem de chamar o marido (Bill Murray) ou os filhos — e tão cheia de detalhes

vívidos, da vitrolinha dos garotos ao tecido encorpado do vestido da menina Suzy (Kara Hayward), que desde o primeiro instante o espectador se sente como se também ele fosse agora uma peça dessa casa de bonecas.

Suzy, de 12 anos, é o detalhe que destoa: com um par de binóculos colado aos olhos, ela aparece nas portas, nas janelas, no telhado, sempre olhando para fora — para o mundo. Suzy se sente incompreendida pela família e apartada dela, e é infeliz. E logo se vai saber que é com ela que está Sam (Jared Gilman), escoteiro fugido do acampamento regido pelo comandante Ward (Edward Norton). Sam tem também ele 12 anos e é, como Suzy, um corpo estranho em seu pequeno universo: é órfão e os colegas o hostilizam. Um ano antes desse fatídico setembro de 1965, Suzy e Sam se conheceram em um evento escolar e, como mostra Anderson em um flashback de estupenda força narrativa, reconheceram-se como almas gêmeas e planejaram escapar. Antes mesmo que Ward e o policial Sharp (Bruce Willis) se deem conta de que ocorreu uma fuga, Suzy e Sam já se

JOVENS ALMAS GÊMEAS

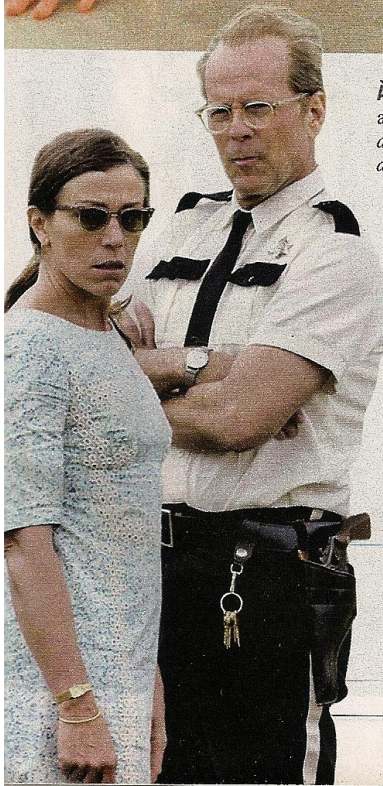
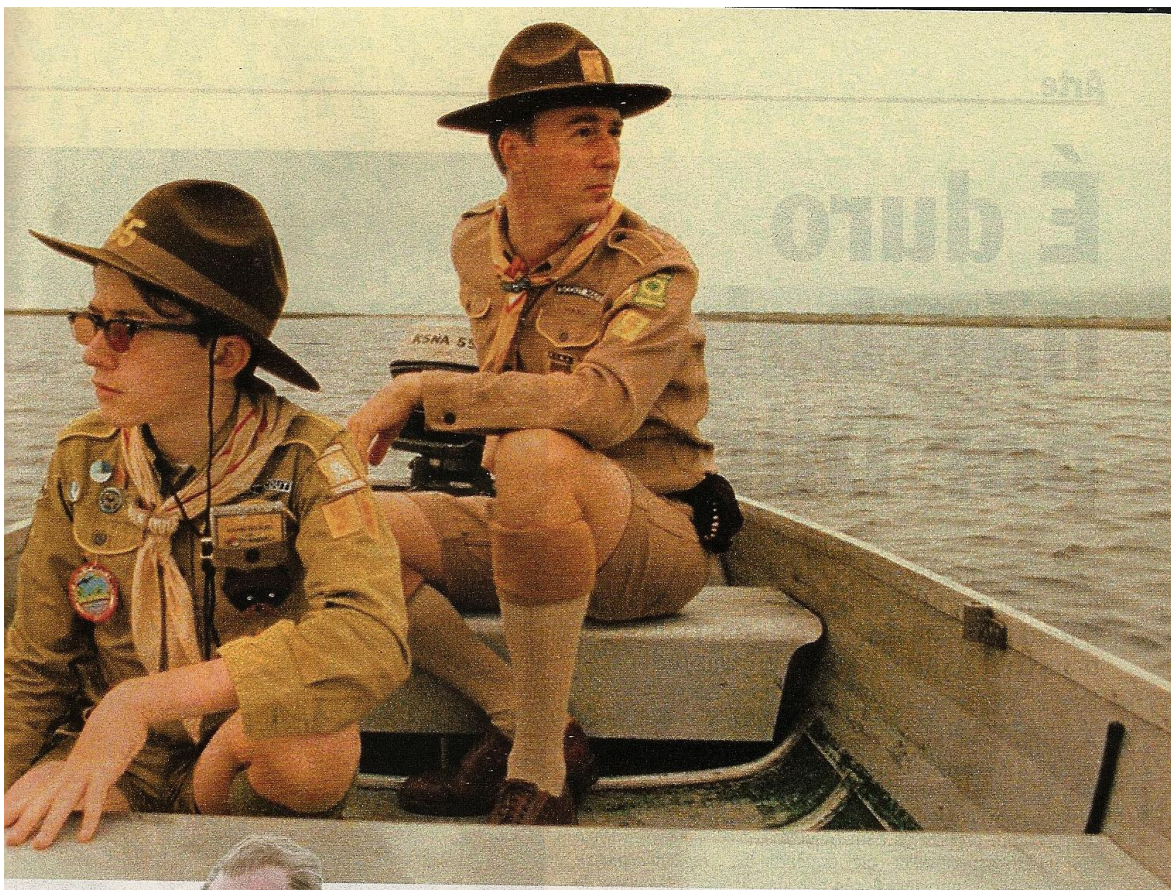
Suzy e Sam (Kara Hayward e Jared Gilman): corpos estranhos em seus respectivos universos, mas confortáveis um com o outro



FOTOS: DIVULGAÇÃO

estão encontrando. Ele comparece com sacos de dormir, víveres e seu conhecimento da vida selvagem. Ela traz a vitrolinha, um compacto de François Hardy, um gato numa cesta e vários livros. No percurso até uma pequena baía onde pretendem se refugiar (e que batizam de Moonrise Kingdom, ou “reino do nascer da Lua”), as duas crianças ensaiam uma singela iniciação amorosa e estabelecem uma tocante rotina em comum. Sua fuga só pode ser breve e simbólica, porque eles estão numa ilha. Mas sua determinação de constituir-se em uma família que faça jus à promessa dessa palavra é genuína, absoluta e ferrenha. Os adultos de *Moonrise Kingdom* são tristes, insatisfeitos, infantis, sós mesmo quando têm companhia e ignorantes de si próprios. São as crianças, sofridas mas ainda não entorpecidas, que têm os olhos abertos.

Desde que Anderson se lançou, no fim dos anos 90, sua combinação de preciosismo e sinceridade foi primeiro enaltecida (com toda a razão) em filmes co-



ÀS CEGAS O chefe de escoteiros (Norton, acima) busca os fugitivos, assim como a mãe de Suzy (Frances) e seu amante (Willis): adultos tristes, insatisfeitos e infantis

mo *Três É Demais* e *Os Excêntricos Tenenbaums*, e depois demolida (também com razão) em *A Vida Marinha com Steve Zissou*. Há três anos, porém, Anderson ressurgiu com um experimento radical: uma animação em stop-motion, para adultos, adaptada do conto infantil *O Fantástico Sr. Raposo*, de Roald Dahl. Aprofundou nessa iniciativa tanto seu formalismo visual e seus maneirismos narrativos quanto a sinceridade de sentimentos que o move — em um recurso de impacto extraordinário, ele tratava os bonecos como atores, focalizando-os em close-ups de expressividade alarmantemente humana.

Moonrise Kingdom herda esse atributo, mas com sinal invertido: os atores, aqui, agem como marionetes num teatrinho. E, no entanto, o resultado é libertador, para o criador e para os personagens.

A emoção que já palpitava em *Três É Demais* ou *Tenenbaums*, e transbordava em *Sr. Raposo*, aqui reverbera e ressoa, e é levada com força crescente de uma cena para outra. O triste policial que, usado como amante eventual pela mãe de Suzy, encontra a realização onde menos esperava; o chefe dos escoteiros que, de arremedo de criança, se metamorfoseia no adulto que não sabia ser; os dois enamorados que, no momento decisivo, encontram a coragem de que precisam: todos os entrecos de *Moonrise Kingdom* convergem e culminam durante uma tempestade que põe a todos em perigo mortal ao fustigar a ilha de New Penzance (uma das muitas referências afetivas do diretor, esta à ópera cômica *Os Piratas de Penzance*, de Gilbert & Sullivan), mas ao cabo da qual o amor, em todas as suas formas, vai triunfar. A começar pelo amor pleno e cada vez mais repleto de autoconhecimento de Wes Anderson pela arte que ele cunhou, na qual a certa altura se perdeu e em que agora se reencontra de forma arrebatadora.

ANEXO VIII – PATRULHAS, NOMES, BANDEIRAS E EMBLEMAS(BOY SCOUT HANDBOOK 2009)

INTRODUCTION

Your Patrol's Name, Flag, and Emblem

Your patrol can also choose a name for itself. You might name your patrol after an animal, as the Brownsea Island Scouts did. Through the years, many patrols have named themselves for trees (the Pine Tree Patrol) or people (the Baden-Powell Patrol, perhaps, or the Daniel Boone Patrol). You can do that, too, or you might want to be known by a name special to members of your patrol—the Mechanics Patrol, for example, or the Superstars, the Brainiacs, or something else that says something about who you all are.



Each patrol can make a flag to carry at troop meetings and on campouts. A patrol also has an emblem that members wear on the right sleeves of their uniform shirts.



Patrol Yell

Patrols have yells, too. If your patrol is named for an animal, you can use that animal's sound—the howl of a wolf, for example, or the hoot of an owl. Any patrol might choose an animal's call or decide on some other shout that identifies it. Members can give the patrol yell whenever the patrol does well in a troop competition or reaches an important goal, and even when they're ready to chow down on a camp meal.

Patrol Leaders' Council

Your patrol will elect a leader to help the patrol reach its goals. The senior patrol leader, the chief youth leader of the troop, gives guidance, too. The patrol leaders will meet with the senior patrol leader and his assistants at a patrol leaders' council to plan the troop's programs and activities. Your patrol leader will represent the wishes of your patrol as decisions are being made. High on the list of things discussed at patrol leaders' council meetings are upcoming adventures—that often means going camping.

88

INTRODUCTION



In 1907, Robert Baden-Powell hosted Scouting's first camp on Brownsea Island off the coast of England. The boys were divided into four patrols—the Ravens, Wolves, Caribous, and Bulls.

Kinds of Patrols

A Scout troop can have three kinds of patrols:

New-Scout Patrols—The new-Scout patrol is made up of guys who have just become Scouts. An experienced Scout, called a troop guide, helps show the way. An assistant Scoutmaster assigned to the patrol gives it added support.

Members of a new-Scout patrol choose their patrol leader and plan what they want to do. They take part in troop meetings and activities. As they learn hiking and camping skills, they also will start completing requirements for the Tenderfoot, Second Class, and First Class ranks.

Regular Patrols—Scouts who hold the rank of First Class or higher can be members of regular patrols. Older Scouts who have not yet reached First Class also may join a troop's regular patrols and continue to complete the First Class requirements.

Venture Patrols—Many troops have a Venture patrol for older Scouts who are eager to set out on rugged, high-adventure activities. Being part of a Venture patrol gives older Scouts the opportunity to stay active in their troops. They also may use their knowledge to enrich the Scouting experience for themselves and for other troop members.

37

ANEXO IX – SISTEMA DE PROGRESSÃO - OBJETIVOS (BOY SCOUT HANDBOOK 2009)

CHAPTER 1

REACHING YOUR GOALS

The world is full of exciting opportunities. By forming a vision of what you want to do and where you want to be, you'll be well on your way to achieving a goal.

Scouting's trail to Eagle is a good example of how self-leadership can help you make great things happen. Seeing yourself as an Eagle Scout begins to make earning Scouting's highest rank a real possibility for you. By committing yourself to becoming an Eagle, you can figure out the steps to get from where you are now to where you want to be.

There are dozens of requirements to fulfill to become an Eagle Scout. Of course, you aren't going to be able to complete them all at once. You can begin with the requirements for Tenderfoot and take them on one at a time.

You'll need to manage your time, stay motivated by the progress you are making, and ask for help when you need it. You will find plenty of satisfaction in your Scouting experiences along the trail to Eagle. You'll also know that you really are advancing toward that vision of success you've set for yourself. One day you'll be standing before your troop at a court of honor receiving your Eagle Scout medal.



Scout



Tenderfoot



Second Class



First Class



Life



Eagle

The steps to earn the Eagle Scout Award are the requirements for each of Scouting's ranks.



You wouldn't take a hike without a map, so don't start off on the wrong foot on your trail to Eagle. You can find all the current rank requirements at www.scouting.org/BoyScouts/Advancement/Advancements.aspx.

LEADERSHIP

Scouting's Teaching EDGE

- Use the Teaching EDGE to teach others a skill.
- ▲ Explain how it is done.
- ▲ Demonstrate the steps.
- ▲ Guide learners as they practice.
- ▲ Enable them to succeed on their own.

Teaching

A Scout is helpful. Scouts live up to that point of the Scout Law by sharing what they know. Teaching someone helps you to become better at using a skill, too. You can think of it as hands-on research.

You can use Scouting's Teaching EDGE any time you are helping others learn. First, think carefully about how to explain to others the way the skill is done. Then demonstrate the steps and guide them as they practice. Lastly, provide the support they need to enable them to use the new skill on their own.

That's what happened when you learned to tie the square knot as you were joining your troop. Another Scout explained the knot to you and then demonstrated how to tie it. Then he gave the rope to you and guided you through the steps. The two of you kept at it until he had enabled you to tie a square knot by yourself.



Two leadership training courses for Boy Scouts teach how to put the EDGE method into practice. Visit www.bsahandbook.com for more information on National Youth Leadership Training (NYLT) and National Advanced Youth Leadership Experience (NAYLE).

ANEXO XI – EXERCÍCIOS PARA SAÚDE (BOY SCOUT HANDBOOK 2009)

CHAPTER 3

Sit-ups

Sit-ups are great for strengthening the muscles of the abdomen.

How to do them:

Lie on your back with your knees flexed and your arms crossed over your chest. Ask a friend to hold your feet down. Curl up toward the sitting position until your elbows touch your thighs. Slowly return to the starting position.



Crunches are a variation on sit-ups that produce good results. Begin in the same way as for regular sit-ups, but come up just until your shoulder blades are clear of the floor. Slowly lower yourself to the starting position, then repeat. Try doing crunches without anyone holding your feet.

FITNESS

Pull-Ups

Pull-ups strengthen the muscles of the arms, back, and shoulders.

How to do them:

Grasp a pull-up bar with your palms facing forward. Pull yourself upward until you can touch the bar with your chin, then slowly return to the starting position.



If you bend your legs before starting a pull-up, a friend grasping your ankles can help you complete the exercise without as much effort. That can be a good way for your body to begin building enough strength to complete regular pull-ups.

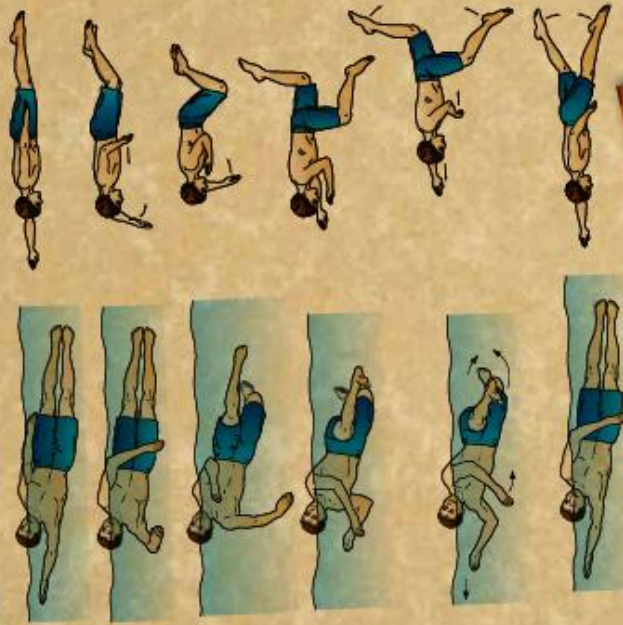
ANEXO XII – TÉCNICAS DE NADO (BOY SCOUT HANDBOOK 2009)

CHAPTER 5

Sidestroke

A strong scissors kick powers the sidestroke. Breathing is easy because your face is always above the water. A long glide between strokes saves energy.

Begin by floating on your side. Draw your knees toward your chest. Next, spread your legs with your top leg moving forward, and then snap your legs together as if they were a pair of scissors. At the same time, thrust one arm forward and sweep the other through the water. Glide a moment, and then pull your forward arm down as you repeat the scissors kick.



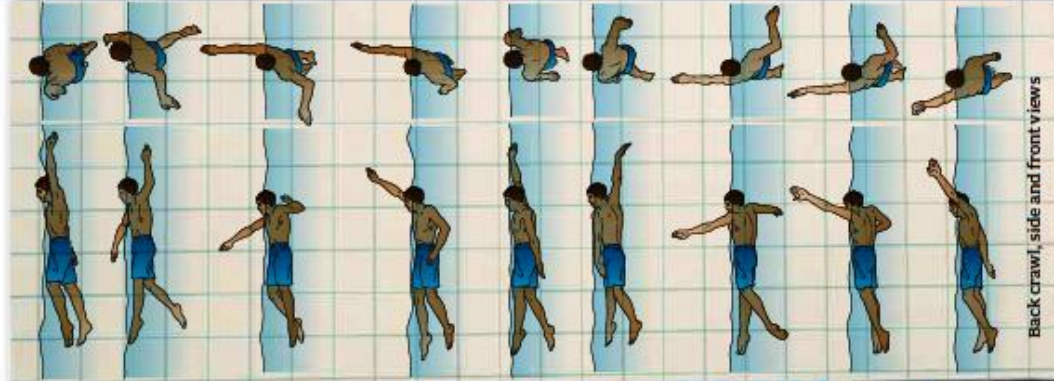
Sidestroke, side and top views



AQUATICS

Back Crawl

The back crawl, or racing backstroke, is a fast stroke that keeps your face above the water. The leg motion is the flutter kick. One arm pulls while the other recovers. Bring one arm out of the water near your hip and lift it above your head to slice back into the water. Roll slightly to that side, and bend your elbow to push water toward your feet. Alternate this stroking motion with your other arm. Keep your fingers together and your hands cupped.



Back crawl, side and front views



ANEXO XIII – APRENDENDO SOBRE NATUREZA E ECOSSISTEMAS
(BOY SCOUT HANDBOOK 2009)

CHAPTER 6

ECOSYSTEMS

The study of animals and plants and how they interact with each other and with nonliving parts of the environment such as weather, water, and sunlight is called ecology. It comes from the old Greek words *oikos*, meaning "house," and *-logy*, meaning "to study." Ecology is the study of the home we share with all other species.

Deserts, forests, oceans, mountain ranges, meadows—all these different areas on the planet have their own unique combinations of geology, weather, inhabitants, and much else that make each one special.

These groupings of plants, animals, and their surroundings are called *ecosystems*. As you focus in on an individual ecosystem, you'll be astonished by the remarkable way in which everything fits together. Each species is important for the survival of others. Their survival also depends upon certain qualities of land, water, and space.

While no two places on the globe are alike, all share certain similarities that give us ways to compare one area with another and to help us make sense out of what we know of them. Scientists organize living things into groups with related characteristics. Two of the largest groups are *plants* and *animals*.



Learning about nature begins with enjoying it. Get outdoors, have fun, and begin noticing where you are and what is all around. Become curious about plants, animals, the shape of the land, and the feel of weather. Take time to actually see your surroundings, and you will find yourself learning new languages—the languages of the water, the prairies, the forests, and the peals.



208

NATURE

IN THIS CHAPTER

- ▶ Ecosystems
- ▶ Understanding and identifying plants
- ▶ Identifying and observing wildlife
- ▶ Tracking and stalking
- ▶ Features of weather
- ▶ Stars and constellations
- ▶ Taking care of the environment



LEARNING ABOUT NATURE

A hawk soars above a mountain wilderness. Trees near your home sway in the wind. Ocean tides rise and fall. Birds, whales, and butterflies migrate thousands of miles around the globe.

The natural world is beautiful, complicated, and spectacular. It is huge, too, a place where redwood forests tower toward the sky and grasslands stretch to the horizon and beyond. Nature is present on a smaller scale as well—the eye of an insect, the nucleus of a cell, the secrets of an atom.

Nature sometimes makes itself known with the eruption of a volcano, the jolt of an earthquake, or the howl of a blizzard. Nature also moves very slowly. Continents drift a few inches every year. Over long periods of time, rivers carve canyons deep into solid rock. Animals gradually adjust their behavior to meet changes in where and how they live.

The relationships among plants, animals, and their surroundings are so complex that we can understand only some of the mysteries. Even so, you will discover much about nature if you open your eyes and your mind. Learn all you can about animals and plants. Investigate weather, geology, and the impact that people have on the environment. Find clues that lead you toward solving some of the inner workings of the natural world. Books and Web sites devoted to nature can help you understand much about the complex web of life going on all around you.



207

ANEXO XIV – ÉTICA DA NATUREZA – NÃO DEIXE VESTÍGIOS (BOY SCOUT HANDBOOK 2009)

2. Travel and Camp on Durable Surfaces

Durable surfaces are areas that will not be damaged by your footsteps, bicycles, or tents. A trail is a good example of a durable surface. The soil of the trail tread has become so compacted that little can grow there. By staying on existing trails, you are protecting the surrounding landscape and the plants and animals that live there.

Scout camps and many public parks and forests already have durable campsites laid out. If there are no designated camping areas, make your camp on sand, gravel, rock, compacted soil, dry grasses, or snow. All of these are durable surfaces.

Carelessness in choosing a campsite and hiking or pedaling where there is no trail can harm the land in several ways. Campers walking to and from cooking areas, water sources, and their tents can trample plant communities, pack down the soil, and form unwanted pathways. Hikers and cyclists using the edges of trails or going off a trail to get around a rutted or muddy stretch can widen pathways unnecessarily. Taking shortcuts, especially down hillsides, almost always leads to damage from erosion.

Pitch your tents well away from streams and lakes. This will allow animals to reach the water and will lessen your impact on shorelines. In addition, try to camp in the forest away from meadows and the trees at their edge. Deeper in the woods you will be sheltered from sun and wind, and your camp will blend into its surroundings. You are also less likely to beat down meadow grasses or to frighten away animals that use meadows as feeding grounds. Camping away from meadows is especially important in mountainous regions. Camping on top of fragile alpine meadow vegetation can cause it serious harm. Make your high-elevation camps in established campsites or on bare ground or snowfields.



248

LEAVE NO TRACE

The Principles of Leave No Trace

1. Plan Ahead and Prepare
2. Travel and Camp on Durable Surfaces
3. Dispose of Waste Properly
4. Leave What You Find
5. Minimize Campfire Impacts
6. Respect Wildlife
7. Be Considerate of Other Visitors



USING LEAVE NO TRACE

Scouting's adventures cover a wide range of activities—from tenting at public campgrounds and BSA council camps to backpacking many miles through forests, deserts, and mountains.

Think about Leave No Trace wherever you hike, camp, or do any other outdoor activity, and do your best to follow its principles. Make them a guide for how you conduct yourself in the outdoors.

1. Plan Ahead and Prepare

Good leadership happens when you have a vision of what a successful adventure will look like. Plan the steps to put yourself and your patrol into that picture. Being ready for the challenges that might arise is such an important part of Scouting that *Be Prepared* is the Boy Scout motto! A lack of planning can lead to unintended damage to equipment and the land.

Planning and being prepared are important for protecting the outdoors, too. Plan ahead and you'll know what to expect wherever you are going. You can find out from land managers if there will be limits on the size of your group and what permission you might need to obtain. The land managers also might suggest other ways you can lessen your impact.

Visit Leave No Trace's Web site for more information on the principles:
<https://www.lnt.org/programs/principles.php>

247

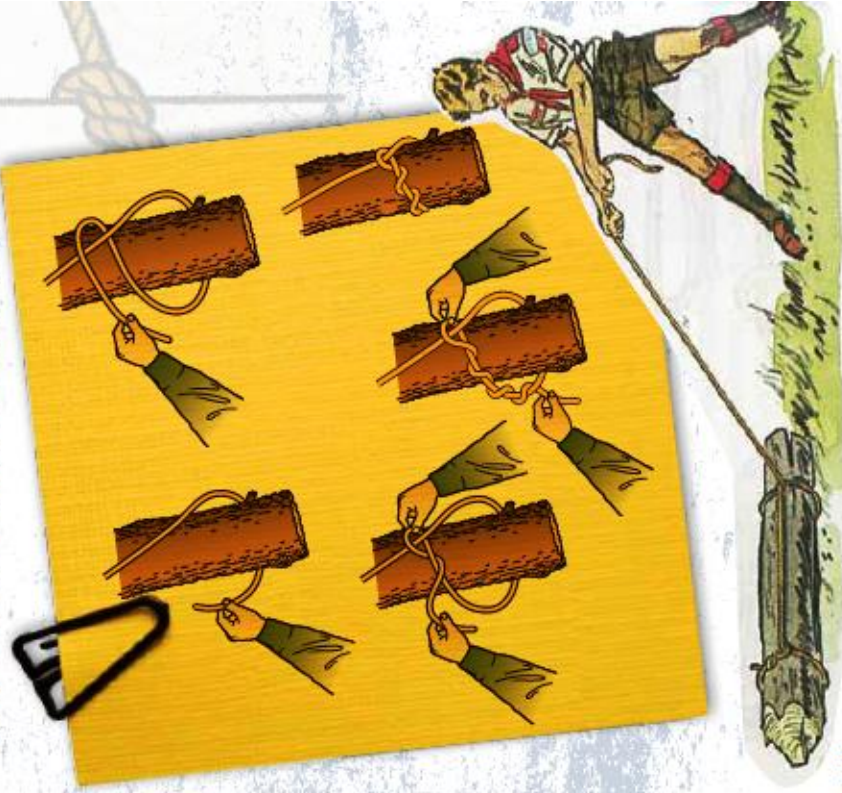
ANEXO XV – APLICAÇÃO DE NÓS (BOY SCOUT HANDBOOK 2009)

CHAPTER 12

Timber Hitch

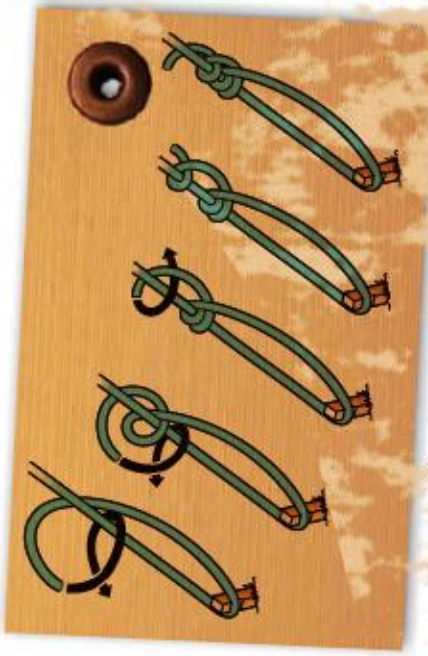
The timber hitch is the perfect knot to use for dragging a log across the ground. It is also the knot that starts a diagonal lashing. Here's how to tie a timber hitch:

- Step 1**—Pass the end of the rope around a log.
- Step 2**—Loop the end around the standing part of the rope, then twist the end around itself three or more times.
- Step 3**—Pull slack out of the rope to tighten the timber hitch against the log. The hitch will stay secure as long as you are pulling on the rope. When you are done using the rope, the timber hitch is easy to loosen and remove from the log.



386

TOOLS



Taut-Line Hitch

The taut-line hitch is used to make a line tight, or taut. It's the knot to use for staking out the guy lines of your tent or dining fly.

- Step 1**—Pass the line around a tent stake.
- Step 2**—Bring the end under and over the standing part of the line to form a loop, then twice through the loop.
- Step 3**—Again bring the rope end under, over, and through a loop but this time farther up the standing part.
- Step 4**—Work any slack out of the knot.
- Step 5**—Slide the hitch to tighten or loosen the line.



385

ANEXO XVII – FICHA GERAL DE ANÁLISE QUALITATIVA

Titulo do trabalho / Ano de Publicação	
Tipo de trabalho	<input type="checkbox"/> Dissertação <input type="checkbox"/> Tese
Termos Utilizados (palavras-chave):	
Referencial Teórico Utilizado	
Instituição de origem do pesquisador	Pública () Privada () Federal () Estadual () Municipal () Outro () _____
Região da instituição	Sul () Sudeste() Centro-oeste () Norte () Nordeste()
Área de atuação do curso de pós-graduação	
Outros Itens Relevantes	

ANEXO XVIII – FICHA ESPECÍFICA – ANÁLISE TEMÁTICA

Ficha de Análise Temática	
Título do trabalho	
Autor (a)	
Palavras-chave	SIM () NÃO () Quais?
Páginas	
Tipo de material	Dissertação () Tese ()
Discussão principal do texto	Conceitual (); Relato de experiência (); Formulação de políticas (); Experiências de gestão ()
Metodologia utilizada	<p>Quanto ao tipo de pesquisa – Está explícito? Não () Sim () Pesquisa bibliográfica (); Pesquisa documental (); Entrevistas (); Pesquisa Empírica (); Combinação ();</p> <p>Quanto ao método como trajetória de raciocínio – Está explícito? Não () Sim () Processo discursivo (); Fenomenologia (); Materialismo histórico-dialético (); Positivismo () Culturalista (); Comportamental (); Hipotético-dedutivo ()</p> <p>Quanto ao método como modo de investigação – Está explícito? Não () Sim () Estudo de caso (); Estudos comparativos (); Experimentação (), Quase experimentação ()</p>
Resumo do trabalho	
Referencial teórico	