

Método Pedagógico Insurras

1. Introdução

O nome deste grupo de idade é umha homenagem ao grupo Altair nascido em Cabo Verde. Insurra é umha palavra que usam para se referir a pessoas inquietas. Assim, surge desde a sua génese um primeiro elo com o movimento, conceito que pode ajudar a reconhecer esta grupo de idade e a diferenciá-la das Pícaras, grupo imediatamente anterior.

No grupo de idade que antecede as Insurras, o carácter lúdico e o jogo marcavam o rumo da atividade vertebrando o desenvolvimento de valores, hábitos, conhecimentos e habilidades em geral. Era, portanto, um movimento situado num espaço concreto e controlado. No entanto, o movimento das Insurras já está associado ao seu ambiente próximo e não tão próximo, à abertura de janelas e à exploração de novos sendeiros que lhes permitam descobrir o mundo exterior por si próprias. A descoberta é, como já indicado na Carta Constitucional, outro elemento que nos permite descrever as Insurras:

“A base aqui é a descoberta e o conhecimento das cousas como fundamentais: apreender a ideia de projeto, incipiente e mut mediamoderado n@s Pícar@s, deve começar a desenvolver-se aqui, no curto prazo. O grupo decide e desenha a sua aprendizagem, de forma lúdica mas também adquirindo a responsabilidade de conhecer técnicas, processos, costumes, e descobrir o mundo que os rodeia, com os seus problemas, bens e oportunidades.”

Este parágrafo também ilustra outra mudança relevante da etapa Insurra: a ideia do projeto surge e é estimulada, de forma mais estável e prolongada do que nas Pícaras, mas ainda sem o detalhamento, a organização e o próprio planeamento das Aventureiras. Estamos falando aqui de projetos de exploração e descoberta, focados em conhecer diferentes áreas e satisfazer o seu grande apetite intelectual. No entanto, o jogo e a componente lúdica continuam a ser o eixo fundamental e o dia a dia do grupo, um grupo muito mais unido, que se reconhece a si mesmo e compreende as necessidades de cada umha das pessoas que o compõem.

2. Aspectos do desenvolvimento psicoevolutivo

O desenvolvimento psicoevolutivo das Insurras é marcado pelo aprimoramento das operações concretas e intelectuais, pela capacidade física de realizar movimentos mais complexos e tolerar a fadiga, e pela abertura do eu às relações de amizade e troca afetiva, ocorrendo um maior sentimento de pertencimento a diferentes grupos sociais.

Juntamente com essas primeiras características, segue um resumo das mudanças evolutivas que estão ocorrendo nestas idades e as consequências metodológicas que chegam até nós.

2.1. Aspectos cognitivos

As Insurras têm 10 e 11 anos. Estão no final de algo, que do ponto de vista da psicologia do desenvolvimento é o aperfeiçoamento das operações concretas, antes de chegarem ao pensamento formal. Assim, as crianças podem considerar características diferentes num mesmo objeto ou elemento, focando nos aspetos que antes seriam negligenciados. Distinguem, por exemplo, dumha tábua de madeira que é feita de madeira e, ao mesmo tempo, o seu comprimento ou forma.

Também têm a capacidade de perceber as noções temporais do presente, passado ou futuro de umha forma específica, as distâncias entre lugares e a sua umha proximidade com relação a eles, ou reter informações sobre um tema e utilizá-la posteriormente. Por último, salienta a sua melhoria da capacidade de ler e escrever, que juntamente com os outros fatores nos ajudam a definir essa série de consequências que o desenvolvimento cognitivo das Insurras tem no seu método:

a) Começam a ter consciência de suas possibilidades e limitações, comparam-nas com os seus pares e querem que as suas habilidades se destaquem das demais. É importante respeitar os diferentes ritmos de aprendizagem, assim como as diferentes habilidades que se apresentam no grupo ou nas diferentes opiniões. A empatia será um valor fundamental.

b) Têm motivação para mostrar os seus conhecimentos e interesses, e umha grande curiosidade intelectual. O papel das educadoras será de grande valia no grupo das Insurras, desde que possam fornecer recursos e ferramentas para atender às suas ânsias de conhecimento e organizar hábitos para que as Insurras possam fazê-lo por si mesmas de maneira autónoma.

c) O aprimoramento da expressão oral facilita, por outro lado, as dinâmicas de debate e troca de ideias, que terão maior protagonismo nas Insurras, fortalecendo a presença destas estratégias como também o estabelecimento de acordos, pactos e consensos.

d) O caderno de viagem assume um papel maior. À medida que as Insurras exploram e descobrem, querem contar o que lhes está a acontecer e a melhoria da sua expressão escrita permite-lhes fazê-lo nestas idades de forma mais satisfatória.

2.2. Aspectos sócio-afetivos

Do ponto de vista socioafetivo, desenvolvem a capacidade de sentir diferentes emoções simultaneamente e/ou ambivalentemente. A abertura ao mundo exterior também os ajuda a compartilhar as suas opiniões e os seus sentimentos com outras pessoas, percebendo que algumas concordam e outras discordam. Em geral, estão mais conscientes de que existem outros indivíduos com os quais convivem e interagem, e com os quais devem demonstrar respeito e consideração.

Por outro lado, esse maior contato com os outros leva ao surgimento de laços afetivos mais fortes, identificando mais do que antes os grupos a que pertencem e os que não pertencem. A amizade é umha noção fundamental para umha Insurra, junto com lealdade, proximidade ou intimidade emocional.

As conseqüências desta caracterização socioafetiva, ao nível do método, são as seguintes:

a) Devem ser realizadas dinâmicas mais cooperativas, onde o protagonismo e sucesso das tarefas dependa do grupo e onde o grupo aprenda a integrar as competências, conhecimentos, atitudes dos seus membros.

b) O pequeno grupo adquire maior protagonismo e o seu sentido de pertença deve ser reforçado.

c) Nas Insurras, desenvolve-se também o senso de justiça, com o qual, juntamente com o restante das características psicoevolutivas, reivindicam a importância de dotá-las de uma série de normas que regulem a vida do grupo e facilitem a resolução de conflitos.

d) Embora tentem romper com a autoridade das pessoas adultas (pais, mães, professoras, educadoras,...), as Insurras exigem sua atenção e tentam fazê-las sentir orgulho das suas ações.

e) Desenvolvem e admitem o perdão perante as suas companheiras e os seus companheiros.

f) Eles precisam desenvolver empatia e aprender a se relacionar com as pessoas ao seu redor. Assim, a atividade das Insurras terá um grande contato com o meio que os cerca e com a vida que ali se desenrola.

2.3. Aspectos psicomotores

Entre os 10 e os 11 anos, o desenvolvimento motor e físico dumha Insurra atinge certas possibilidades que alteram significativamente as habilidades e o tipo de atividades deste grupo de idade. Em primeiro lugar, uma vez afirmada a lateralidade e com alto grau de desenvolvimento da motricidade fina e grossa, nas Insurras há umha melhora em sua condição física, sua capacidade de resistência e fadiga. Também são capazes de realizar saltos, movimentos e arremessos complexos, que exigem o movimento simultâneo de diferentes partes do corpo com diferentes sentidos.

Da mesma forma, os primeiros sinais da puberdade podem aparecer, principalmente nos corpos femininos, acompanhados de comportamentos pudorosos que as educadoras devem trabalhar para noções saudáveis de aceitação do corpo e educação sexual.

As principais consequências metodológicas do desenvolvimento físico são:

- a) Desenvolvendo maior aptidão e resistência, podem ser realizados jogos, projetos e dinâmicas que envolvam certo grau de fadiga física e deslocamentos mais longos.
- b) Os jogos ao ar livre podem abranger umha área maior.
- c) A caminhada, como dinâmica de grupo que envolve cansaço e descoberta do entorno, é considerada uma atividade fundamental para as Insurras.
- d) Certos elementos de aceitação da realidade corporal devem ser trabalhados e normalizados, ligados na maioria das vezes a um excessivo pudor em relação à sexualidade, um mundo que olham com curiosidade e ignorância.
- e) Com o aprimoramento da motricidade fina, as Insurras podem se iniciar em tarefas manuais complexas, como laçadas, costura, amarração ou pequenos trabalhos plásticos ou de bricolage, propiciando o desenvolvimento de habilidades para o dia a dia juntamente com seu senso artístico.
- f) A exploração do meio gera neste grupo de idade um grande interesse pola natureza e polo mundo que os rodeia. Flora e fauna serão temas de interesse para os projetos e atividades dos grupos.

3. Objetivos pedagógicos: conhecimentos, habilidades e valores

Se olharmos novamente para a Carta Constitucional de Altair, ela mostra umha série de valores e objetivos pedagógicos comuns para todas os grupos de idade, mas também é especificado que estes serão diferentes para cada caso numha gama não excludente de prioridades. Ou seja, a preeminência da empatia nas Insurras não descarta o fundamento dos demais valores com os quais Altair se identifica de maneira geral e no seu método educacional.

Portanto, dada a descrição feita nas seções anteriores e misturando essas características com os próprios propósitos e objetivos da Altair, os principais objetivos pedagógicos do período Insurra serão estruturados através dos seguintes componentes:

- a) Curiosidade intelectual: umha Insurra quer saber, é curiosa e chega onde não a chamam. Sempre mete o nariz. Conhece as suas possibilidades e reconhece os seus limites, mas sempre tenta ultrapassá-los. O conhecimento deve percorrer umha Insurra

em todos os sentidos, explorando e descobrindo o mundo de diferentes maneiras: tocando, caminhando, pesquisando, estudando, perguntando ou praticando.

b) Caderno de viagem: O caderno de viagem é umha ferramenta que funciona como um mapa pessoal de cada indivíduo na viagem de Altair, coletando informações sobre atividades, roteiros, acampamentos, etc. É também um elemento que ilustra o poder do esforço, do compromisso ao longo do tempo, sendo construído a partir de pequenas contribuições semanais, de pensamentos pontuais. Embora este seja um elemento pré-definido para todos os grupos de idade, consideramos que é nas Insurras que começa a ser o centro das atenções e que tentaremos estabelecer hábitos de uso muito mais estáveis e de forma voluntária. Este caderno é privado e pessoal, exceto para quem quiser mostrá-lo, e terá usos múltiplos, considerando o seguinte imprescindível:

- a. Delinear novos projetos e atividades.
- b. Coletar informações de interesse, conhecimento, técnicas, regras, etc.
- c. Coletar vivências, lembranças e experiências de vida como um diário pessoal.
- d. Planejar os dias de atividade, ilustrar ideias para compartilhar com o pequeno grupo e definir prioridades ou tarefas pendentes.

Dessa forma, percebe-se que trabalhar com o caderno de viagem exigirá tempos específicos na atividade semanal, sendo o início e o término da atividade especialmente apropriados. E também precisará de algum tempo nos acampamentos ou rotas, considerando idôneo o planejamento pela manhã e a reflexão à noite, antes de dormir. A sua utilização estará largamente ligada ao pequeno grupo e não tanto ao grupo de idade ou o agrupamento.

c) Identidade individual e coletiva: a curiosidade intelectual também estabelece umha série de interesses mais ou menos claros que dotam cada Insurra de umha identidade própria de forma mais forte do que nas Pícaras. Além disso, o reconhecimento de outros indivíduos e as suas opiniões e o desenvolvimento do lado socioafetivo e da noção de amizade, fortalecem o senso de grupo e o estabelecimento de uma forte identidade coletiva. Lealdade e comprometimento com os seus

companheiros são valores fundamentais das Insurras e devem ser visíveis nas suas atividades, projetos e cotidiano.

d) Competências para o dia a dia: há umha série de competências essenciais para umha Insurra. Ao longo desta etapa, é necessário que todos os componentes dos grupos Insurra possam adquiri-los. Este compromisso é um gesto de autonomia e também uma forma de compromisso e lealdade ao grupo, como já referido. Pode-se dizer que nesta fase, as crianças devem estar cientes de que até agora houve alguém fazendo esse conjunto de tarefas para elas e que é hora de assumir essa responsabilidade. Dentro desse conjunto de habilidades encontramos:

a. Cuidar, cozinhar, limpar: as tarefas de cuidado, que possibilitam tanto a vida cotidiana quanto as atividades extraordinárias do grupo, têm uma atenção especial em Altair. Como afirmado no método geral, se defendemos espaços mais justos, sustentáveis e com maior bem-estar para as pessoas que os compõem, devemos, nesse sentido, adotar h série de comportamentos que o reflitam. Assim, a cozinha, a manutenção da horta, a limpeza das instalações e dos espaços por onde passam os agrupamentos não são atividades secundárias face ao desenvolvimento de atividades desportivas ou de umha velada, por exemplo. Os cuidados devem estar no centro da nossa atividade, não apenas no plano material, mas nas relações interpessoais entre as diferentes pessoas dos grupos. Nesse sentido, dadas as características sociais que temos vindo a relatar sobre o grupo Insurra, nesta IG há umha forte abertura social que nos permite focar mais atenção nas pessoas ao seu redor. É especialmente importante que os seus componentes adquiram autonomia para limpar e recolher tendas de campanha, fazer fogueiras, proteger tendas de campanha, fazer estendais para roupas, elaborar sistemas de coleta, reutilização e reciclagem de resíduos, para cozinhar ou organizar umha compra, consertar pequenos danos nos seus pertences, limpar e secar roupas, limpar e secar botas, curar feridas... itens que serão fortemente consolidados na idade das Aventureiras. A Insurra não exige que façam algo por ela quando não tem conhecimentos ou habilidades suficientes, pede que a ensinem para que ela possa fazê-lo e para ensinar às outras, de umha perspectiva cooperativa e não professoral.

b. Reparos, remendos, laços: para realizar algumas das tarefas acima referidas, as Insurras terão que iniciar-se no manuseio de cordas, aprenderem laços que podem ser usados no dia a dia, além de outros itens como pregos, agulha e linha, tiras de couro, e assim por diante. Achamos que cuidar, e no caso de algo quebrar, reparar, é melhor e mais sustentável do que adquirir permanentemente novos objetos. Além disso, acreditamos no profundo vínculo sentimental com as ferramentas que temos à nossa disposição na natureza e na valorização do quão extraordinária e valiosa cada coisa pode ser. Serão os grupos etários especialistas (nomeadamente as Pioneiras) que ensinarão às Insurras este tipo de técnica, exercendo também o seu compromisso de serviço em espaços como a horta ou os acampamentos conjuntos.

c. Primeiros socorros e saúde: As Insurras também devem ter conhecimentos básicos de primeiros socorros e saúde, o que lhes permitirá curar pequenas feridas e reagir a imprevistos na saúde de si ou das suas colegas, evitando imprudências e reforçando o comportamento responsável. Novamente, entendemos que esse conhecimento deve ser trocado com os grupos mais antigos e experientes, mas também vem da mão de especialistas que podem treiná-las com rigor. No nível de agrupamento, as Insurras devem ter um vínculo especial com primeiros socorros e saúde.

d. Sabedoria popular: Como afirmado no método geral, a sabedoria popular também receberá atenção especial em Altair, pois representa umha valiosa herança de memória, tradição ou valorização do cotidiano em nossas vidas. Essa sabedoria segue dous caminhos diferentes nas Insurras: um interno e outro externo. O interno utilizará a própria tradição do Agrupamento, que deve ser capaz de consolidar os seus próprios saberes e transmiti-los internamente, no tipo de intercâmbios descritos nos parágrafos anteriores. O externo, virá da possibilidade de diálogos intergeracionais, com as pessoas idosas, gozando de especial consideração, cuidado e interesse da nossa parte, como fontes de conhecimento e experiências de vida e dignidade.

e) Caminhadas e percursos: já percebemos de antemão que a caminhada é umha dinâmica intimamente ligada às Insurras, ou que começa especialmente, como o caderno de viagem, neste GI. Combinamos nele o sentido do esforço físico, o

conhecimento do corpo, o sentido de pertença e camaradagem, com o conhecimento do entorno .

f) Empatia: a empatia será muito valorizada no grupo Insurra, trabalhando este valor em benefício da integração de novos membros no GI, da compreensão dos diversos interesses do grupo e do relacionamento com outras pessoas em torno da sua atividade .

g) Acordos, consensos e debates: a consolidação da expressão oral, memória e senso de justiça permitem um melhor desenvolvimento dessas três dinâmicas nas Insurras. O objetivo é caminhar para a autogestão, autonomia e horizontalidade nas decisões individuais e coletivas que são tomadas. Toda a atividade e projeto devem ser desenvolvidos por meio dessas dinâmicas.

h) Lealdade e comprometimento: esta IG deve promover um sentimento de lealdade aos seus pares e ao próprio projeto Altair, que sustenta sua continuidade. Como referência à Carta Constitucional, Altair nasce do pacto livre e voluntário e do compromisso das pessoas que o compõem, e estes são valores centrais que dão sentido a toda a proposta. Os comportamentos das Insurras devem caminhar nessa mesma direção.

4 Caraterísticas do Grupo de Idade e do Pequeno Grupo

4.1. Constituição do Grupo de Idade

Um grupo de Insurras deve, idealmente, ter entre 16 e 20 membros, não sendo aconselhável ultrapassar esse número, exceto em situações especiais. Para conformá-lo, será necessário ter um mínimo de 3 (em geral), pois com um número menor a pedagogia do projeto e o trabalho em pequenos grupos perderiam sentido.

4.2. Constituição do Pequeno Grupo Orgânico

O pequeno grupo ideal nesta idade é de 4 ou 6 altaíres, sendo o elo organizacional central de umha altair e onde se integram os novos componentes do GI. O GI deve trabalhar sem pequenos grupos até atingir 6/7, formando então 2 pequenos grupos de 3 ou 4. A partir daqui os PGs crescerão organicamente de acordo com as necessidades e circunstâncias particulares que possam ocorrer, mantendo certo equilíbrio no número

de membros de cada PG, privilegiando as preferências individuais ou grupais e deixando autonomia na decisão dos altares. No entanto, não serão excedido 6 membros por PG e não haverá mais de 4 PG no GI Insurra, salvo exceções.

Os PGs orgânicos terão um funcionamento estável e regular ao longo do ano, dotando-se de um nome anualmente e que pode ser renovado para anos posteriores.

4.3. O espaço de encontro de As Insurras

As Insurras devem ter um espaço físico numha das dependências do agrupamento, preferencialmente exclusivo. O acondicionamento, cuidado e uso adequado deste será da exclusiva responsabilidade do grupo, incluindo despesas extras além das correntes que o agrupamento assume.

O espaço das Insurras deve ser organizado e estruturado para a descoberta. Ou seja, fornecer incentivos e recursos suficientes para uso ou consulta em todos os momentos.

A disposição ideal será aquela que permita ter um local confortável de reuniões e assembleias de todo o GI no centro do espaço, no chão, funcionando também como ponto de encontro entre pequenos grupos e para o jogo e o relaxamento, e umha série de cantos estáveis que acomodam cada um desses pequenos grupos, com mesas e cadeiras que podem ser movidas, e nos quais se desenvolvem e refletem suas necessidades particulares. As dimensões aproximadas são de 40 metros quadrados para o GI completo, sendo 10 metros quadrados para cada PG.

Além disso, podem existir outros cantos que, embora possam e devam ser multifuncionais, devem responder principalmente a tarefas específicas e às competências das Insurras. Como um canto com ferramentas e superfícies de corte para praticar laços, aprender remendos ou técnicas básicas de montagem; um espaço de biblioteca GI onde também pode consultar online (se possível), guardar livros e referências bibliográficas, cadernos; e outro para saúde, higiene e cuidados.

Por outro lado, não é recomendável, salvo motivações excepcionais, revestir as paredes do espaço com memórias e referências a projetos anteriores, enchendo o espaço com demasiados estímulos, mas estes materiais ficarão guardados na memória ou guardados

no biblioteca e comemorado especial e pontual. As paredes devem ser usadas apenas para o aqui e agora do projeto e sua organização, que deve ser o foco do grupo.

4.4. Funcionamento e dinâmica do grupo

O grupo de Insurras realiza reuniões regulares, semanalmente, no dia da atividade regular do Agrupamento. Esta frequência pode ser alterada excepcionalmente se a evolução de um projeto assim o exigir. Nessas reuniões, como regra geral:

1. O GI se reúne no início e no final do dia: jogando coletivamente, atualizando-se e se organizando. Se necessário, realizando umha assembléia.
2. Os GPs orgânicos reúnem- se para desenvolver as suas responsabilidades: cadernos, relatórios, cotas, etc.
3. Projeto/atividade (decidido naquele dia ou nas semanas anteriores): realizado pelas Insurras de acordo com a distribuição de responsabilidades decidida. A duração e continuidade desta parte da atividade regular deve ser central e regulada na sua motivação e dinamização pola EE.
4. Eventual reunião de órgãos que avaliam o andamento do projeto, com as pertinentes responsáveis.
5. Momento final do PG.
6. Jogo ou atividade coletiva.

Pelo seu trabalho e organização nos projetos, os PGs terão que marcar uma Cimeira semanal, que tornará visíveis os seus passos e evolução para Altair, o céu, as estrelas, o seu compromisso semanal individual e coletivo com o projeto. Um objetivo, uma ação na qual concentrar esforços e jogo.

As Insurras também participarão, além da atividade regular, dos diversos eventos programados, como festas, reuniões, apresentações, formações, acampamentos e eventos em geral. Ressaltar, nesse sentido, a relevância das caminhadas para as Insurras, conforme já indicado anteriormente. Deve organizar-se ou participar de umha

caminhada em cada período que abriga um projeto, por isso é recomendável fazer pelo menos quatro caminhadas por ano.

5. Pedagogia do projeto, ação e transição.

Afirma-se tanto na Carta Constitucional como no Método Geral que a pedagogia do projeto, a ação e a transição são as raízes que direcionam a intervenção educativa do projeto Altair, sobrepondo-se entre si como umha única espinha dorsal. Assim, crescemos e amadurecemos com nossos projetos; entendemos as mudanças que ocorrem em cada GI como parte dessas pedagogias, por meio da transição; e experimentamos e construímos nossa proposta através da ação.

5.1. Duração e estrutura de um projeto Insurra

Atentando-se às particularidades do grupo Insurras, como já mencionamos na introdução deste documento, a ideia do projeto deve aparecer aqui de forma mais clara e óbvia, sendo o núcleo em torno do qual orbita a atividade regular, avançando de Cimeira a Cimeira, como deve ser visível graficamente na organização do projeto. A duração ideal de um projeto Insurras será em torno de 2 meses (não descartando umha prorrogação de até 3 meses em casos particulares). Colocando-nos numha ordem anual, isto equivale a um mínimo de 4 projetos por ano, incluindo as fases de motivação inicial e também de divulgação e celebração final.

Além disso, destacam a importância dos acampamentos, como lugares de vivências de alta intensidade e convivência estável, espaços propícios ao compartilhamento, culminando ou idealizando projetos.

As fases de um projeto e os elementos básicos que as regem podem ser vistos no Método Geral, mas destacamos aqui algumas considerações a ter em conta no GI das Insurras:

a) Fase 1. A ideia: os projetos nascerão das motivações e ideias coletivas do GI, através de dinâmicas como o brainstorming e a discussão e debate na Assembleia. Eles terão tema livre, mas será conveniente relacioná-los aos objetivos pedagógicos das Insurras. Por isso, é comum que os projetos girem, por exemplo, em torno da preparação de um

Grande Jogo, da exploração da natureza ou de um determinado lugar e as suas características, e da descoberta de novos saberes e habilidades em geral.

b) Fase 2. O estímulo: o interesse inicial e a ideia devem explodir através do estímulo, estimulando o impulso pelo conhecimento e pela descoberta. Estão aqui integradas as relações com pessoas, entidades ou locais que possam motivar a realização do projeto. Nesse sentido, com as Insurras será dada especial atenção à relação com as pessoas idosas (e não só), com as entidades culturais do entorno, com as entidades ambientais, entre outras.

c) Fase 3. O plano e a execução: embora não em detalhes, nesta fase deverão ser estabelecidos objetivos, tempos e responsabilidades, tanto individuais como no PG, que se desenvolverão nas Insurras no dia a dia, orientados novamente aos objetivos pedagógicos gerais deste GI. Esta fase deve ser coordenada pelo Comité de Coordenação.

d) Fase 4. Avaliação e celebração: teremos que fazer uma avaliação mínima quinzenalmente, através do órgão avaliador. Os projetos terminarão com umha celebração e apresentação dos resultados, embora estes sejam menos relevantes do ponto de vista educacional do que os processos. Mostraremos aos outros o que estivemos tempo fazendo, agradeceremos a quem nos ajudou e compartilharemos esse resultado com o grupo, com as famílias e vizinhas.

5.2. Papel do jogo

A vida do Grupo de Idade e dos pequenos grupos durante os projetos deve ser atravessada pelo jogo, entendido como ferramenta pedagógica e como forma de encarar as cousas com entusiasmo e alegria. Através do jogo, as Insurras aprendem novas habilidades, conhecimentos e atitudes, exploram o desconhecido e descobrem. É também umha forma de se relacionar com outras pessoas, com o seu contexto mais próximo, com seus vizinhos.

Toda unha tipologia de jogos deve ser aberta para neles introduzir as habilidades, destrezas, valores que queremos promover e a índole inclusiva, plural, cooperativa, colaborativa ou competitiva no bem comum que devem ter.

Os jogos são escolhidos pelas próprias Insurras, mas devem contar com a ajuda e o trabalho de educadores, que podem sugerir e propor, fazer mudanças etc. Haverá também espaço para a jogo espontâneo que acontece no grupo.

5.3. Ação e transição nas Insurras

Os projetos e atividades realizadas pelas Insurras devem responder, por um lado, às suas características individuais e coletivas e, por outro, aos objetivos pedagógicos indicados neste documento para o IM.

Devem procurar-se situações concretas que possam permitir o desenvolvimento ou a prática dos objetivos e conteúdos pedagógicos.

Assim, deverá continuar-se com muitas dinâmicas manuais, que envolvem a manipulação de elementos e permitem às Insurras a sua manipulação e descoberta autônoma. Também haverá destaque para o movimento, principalmente ao ar livre, com umha tendência marcante para o Grande Jogo, que pode durar horas e até um dia inteiro, e exploração natural. As descobertas feitas em explorações e atividades regulares também gerarão perguntas que precisam ser respondidas, por que sempre haverá umha dose de pesquisa. Por fim, nesta etapa que navega entre a exploração da realidade e a fantasia, a capacidade simbólica será relevante, utilizando papéis e personagens que podem criar histórias, narrativas e estruturar projetos.

6. Quadro simbólico

6.1. Nomenclatura

Conforme referido na introdução deste documento, o nome Insurras vem de Cabo Verde, onde é utilizado para caraterizar umha pessoa inquieta. No sentido Altair, essa inquietação refere-se tanto ao sentido físico quanto ao intelectual. Assim, umha Insurra é umha pessoa que quer descobrir e conhecer, que ansia, devece por viajar de um lugar para outro no mapa e nas ideias, de ilha em ilha, como em Cabo Verde. Gosta de se mover polo mundo ao seu redor e entendê-lo. Movimento e descoberta: Insurras são

ação, precisam de ação e atividade constantemente. Precisam se sentir cansadas e exaustas antes de parar.

6.2. Saudações

A saudação oficial de Altair consiste num movimento de mão aberta, um punho que se abre numa mão aberta, umha estrela, como símbolo de fraternidade, amizade e encontro. Cada um dos dedos representa cada um dos grupos de idade que compõem o agrupamento e a estrutura do Altair. As Insurras são representadas com o dedo anelar, representando o seu compromisso com o grupo.

6.3. Cores

A cor atribuída às Insurras é o azul.

6.4. pulseira e estrela

Dentro da chamada Constelação da Águia, na qual está localizada a estrela Altair, a estrela que está simbolicamente ligada às Insurras é "Eta Aquilae". Este nome aparecerá nas pulseiras junto com a "Boa Estrela". As pulseiras serão um elemento identificador a ser usado em todos os momentos da atividade Altair. A pulseira das Insurras também é composta pelas cores amarela (representativa da estrela Altair e do MEI) e azul (própria do grupo de idade).

6.5. Boné

O boné é um elemento simbólico comum a todos os grupos de idade. No caso das Insurras, será azul e ostentará a estrela e o nome Altair na forma logotipada aprovada e os nomes da entidade nacional, do agrupamento e os seus símbolos correspondentes. Como refere o Método Geral, para além da sua carga simbólica, é umha peça de vestuário com várias funcionalidades: cobrir a cabeça quando chove ou o sol esquenta, proteger-se do frio...

7. Responsabilidades, órgãos e regulamentos

7.1. Responsabilidades

O grupo Insurras deve ter umha série de responsabilidades distribuídas entre os membros do GI, escolhidas polas suas companheiras em assembleia e com duração mínima trimestral, podendo ser revogadas. Nesse sentido, umha pessoa pode exercer várias responsabilidades ao mesmo tempo. Devem focar no pressuposto de autonomia pessoal e compromisso com o grupo. Todas elas aparecem detalhadas no Método Geral, então aqui será feita apenas uma pequena referência de acordo com o grupo Insurra. São as seguintes:

a) Coordenadora: é a pessoa que deve recolher as questões a serem abordadas na assembleia, respondendo às necessidades que percebe e às solicitações do resto do grupo. Também desempenha um papel fundamental na obtenção de acordos e pactos no grupo, como a designação de responsabilidades. Por outro lado, a coordenadora também representará o GI no Conselho do Agrupamento.

b) Secretária: é a outra responsabilidade fundamental do exercício da assembleia, colaborando com a coordenadora na elaboração da ordem do dia e recolhendo os acordos que forem alcançados no decurso da assembleia. Deve guardar e preencher Livro de Assembleias do GI .

c) Representante do GI no Conselho de Bardos/Aedos: participa do Conselho com o restante dos GIs, compartilha as decisões deste com o grupo, e tem capacidade de elaborar cancionero próprio das Insurras e das suas músicas.

d) Cronista: deve coleccionar as grandes memórias do GI: os seus projetos, caminhadas, acampamentos, dormidas, vida diaria... É fundamental para a memória do grupo e do próprio agrupamento. Para a elaboração desta história, como indica o Método Geral, podem ser utilizados diferentes formatos mas, no caso das Insurras, consideramos adequada a elaboração de um grande livro, sem ser um elemento pré-definido e obrigatório. Nas Insurras, sempre que possível, esta será umha responsabilidade partilhada por duas pessoas, podendo ajudar-se mutuamente e potenciar a sua criatividade.

e) Memória: deve manter e informar sobre a lei, as regras, as decisões tomadas. Trabalha com os documentos da cronista, da secretária, da fotógrafa ou da documentalista, mas

não produz, recolhe, ordena, recorda e preserva. No caso de GI Insurras sem PG recomenda-se que as responsabilidades de coordenação e memória sejam exercidas pela mesma pessoa.

f) Recursos: deve ser responsável por inventariar o material do GI, coordenar a organização dos espaços e a sua limpeza, propor compras de material à equipa educativa e manter a contabilidade das Insurras, no caso de captação de recursos próprios.

g) Enfermeira: esta responsabilidade tem funções relevantes tanto para o GI como para o Agrupamento como um todo, pois como referido anteriormente, as Insurras devem adquirir competências em relação à saúde física e mental das colegas. A enfermeira deve revisar o Pronto Socorro do GI, solicitar compras à Responsável polos Recursos e planejar ou solicitar o treinamento necessário para o grupo.

h) Empatia e Envolvedora: Nos grupos Insurra ambas as responsabilidades estarão associadas à mesma pessoa que assumirá as funções e tarefas próprias e participará no Conselho da Estrela e do Conselho de Boas-vindas representando o grupo.

7.2. Órgãos

a) Assembleia de Insurras: segue a dinâmica descrita no Método Geral, dirigidas pela coordenadora e pela secretária. Deve reunir-se trimestralmente no início, nos acampamentos e em quantas ocasiões extraordinárias se julgarem necessárias. Reúne com a finalidade de determinar, organizar e avaliar atividades e projetos, ouvindo propostas, reclamações, eleições e cousas similares. No início do curso, em assembléia, devem ser formados os PGs e os altaíres devem ser dotados das responsabilidades mencionadas na seção anterior.

b) Comissão de Coordenação: constituída pelas educadoras Insurras (com voz, mas sem voto) e pela coordenadora de cada PG. É responsável pela coordenação operacional no tempo entre assembleias e a execução das decisões que emanam desta.

a) c) Órgão de avaliação: terá um nome simbólico diferente dependendo da entidade nacional. Nas Insurras, reunirá quinzenalmente, com carácter geral e durante a

atividade regular, e quando a Comissão de Coordenação julgar necessário. Nos acampamentos funcionará diariamente, no horário pré-jantar. Pode ser a Assembleia

d) Conselho / Assembleia da Estrela de Insurras/ Pequeno Grupo: é um órgão específico de resolução de conflitos, inerentes à interação social, dotado de certa gravidade ou relevância para o grupo Insurra ou para um PG específico. Segue a dinâmica descrita no Método Geral.

e) Mediação: Sem ser um órgão em si, a mediação é umha estratégia de resolução de conflitos em que se coloca em jogo a intervenção de um terceiro neutro, ajudando as partes a resolverem os seus problemas num ambiente seguro. Segue a dinâmica descrita no Método Geral.

7.3. Regras ou estatutos

No início das atividades anuais, as Insurras terão que elaborar/revisar as suas normas em Assembleia, a proposta do PG. O mesmo corpus regulatório será formado ao longo dos anos, será obrigatório e será revisado trimestralmente. É um elemento que recolhe a própria memória da IG e da sua evolução, e que suscita, mais umha vez, o compromisso e lealdade das Insurras com o resto do grupo. Essas regras nos ajudam a conviver, facilitam a resolução de conflitos e marcam o próprio sentido do grupo. Podem ser recolhidos em formato de rolo e serão guardados pola responsabilidade do Material.

8. Dinâmica e espaços Insurra

8.2. Dinâmicas

8.2.1. Caminhadas

Já avisamos de antemão que a caminhada é umha dinâmica intimamente ligada às Insurras, ou que começa especialmente, como o caderno de viagem, neste GI. Combinamos nele o sentido do esforço físico, o conhecimento do corpo, o sentido de pertencimento e camaradagem, com o conhecimento do entorno e, como relatado no método geral, sobretudo isso: "as caminhadas devem ter a função de nutrir o saber e a memória coletivos". Este tipo de atividade será realizado nos acampamentos e na

atividade regular dos grupos, recomendando-se pelo menos um percurso trimestral deste tipo. As Insurras, como GI particular, terão de ter as suas próprias caminhadas, podendo ainda celebrar caminhadas conjuntas de todo o agrupamento. O conhecimento da flora e da fauna, do meio social e da sua história serão elementos fundamentais nas caminhadas das Insurras, assim como o jogo. Como exemplo, podemos citar caminhadas de Insurras de tipo mui diferente:

- a) Inserido em um projeto.
- b) Descoberta do meio social, natural, etc.
- c) Cooperação entre grupos.
- d) Jogo e Grande Jogo.
- e) Alcançar um determinado objetivo.

Todos eles devem ter umha celebração no final do caminho.

8.2.2. Dormidas

As dormidas devem ser outro momento de atenção especial, junto com as caminhadas, às necessidades e cuidados que a EE, o GI ou PG devem proporcionar às suas membros, de atenção e respeito aos medos, problemas, necessidades; um ambiente que, nos momentos antes de dormir, convida à reflexão e à celebração, à confiança individual e coletiva no ato mais íntimo e individual: dormir, descansar, mudar de dia.

8.3. Espaços

8.3.1 O Acampamento Insurra

Os acampamentos são momentos especiais para qualquer GI, polo que significa dormir fora de casa para qualquer criança e passar vários dias convivendo com outras pessoas fora do espaço familiar.

A autonomia para além da esfera familiar é um passo natural das membros da Altair, devendo gozar de consideração e entusiasmo polo resto do agrupamento, enfrentando também possíveis contradições que outros membros possam ter tido nesse mesmo

tempo, nessa primeira vez. Mas sem dar muita importância, pois é um passo que todos devem dar, trabalhando aqui a ação e a transição.

Compromisso e lealdade ao grupo, camaradagem, devem ser três valores fundamentais do grupo Insurra, incompatíveis com o não comparecimento dos altaíres já admitidas no GI aos acampamentos regulares. Sem motivo de força maior, o não comparecimento a dois dos acampamentos anuais pode resultar na expulsão do grupo, após reunião do órgão que regulamenta a admissão e expulsão.

Pelo menos um acampamento por trimestre será realizado anualmente. Aconselha-se também a realização de um acampamento um mês após o início das atividades, motivando a integração de novos altaíres ao grupo e marcando um ponto de viragem para a aceleração dos ritmos de atividade regular e realização de projetos. Devemos salientar que estes acampamentos terão uma duração mínima de duas noites. Em cada acampamento Insurra deve haver um elemento central a ser descoberto, sobre o qual investigar, em torno do qual uma parte das atividades irá girar. Este item pode ser um tema (por exemplo, piratas), um lugar para visitar (por exemplo, um castro), um sentimento (por exemplo, alegria), umha história específica ou umha personagem.

Haverá também um acampamento anual de verão, que encerrará o ciclo de encontros e terá um mínimo de 13 noites. Será um dos momentos álgido do ano, em que os ritos de passagem terão lugar para muitos dos altaíres, para celebrar e comemorar, despedir as Argonautas, e sobretudo é um momento de experiência vital e de intensidade educativa incomparável.

As Insurras devem ter plena participação na vida do próprio acampamento, cuidando das tarefas da cozinha, dispondo espaços organizados para higiene e asseio pessoal, lavando e secando utensílios de cozinha e roupas, consertando o que for necessário ou montando as próprias tendas de campanha. Seguindo o método geral, entre muitas outras atividades das Insurras, sempre que possível, serão acesas fogueiras nos diferentes ritos, noites e festas, principalmente em épocas de frio. A atividade será avaliada diariamente, antes do jantar do GI.

No caso de acampamentos de verão, haverá também percursos ou caminhadas com dormidas fora do próprio acampamento, com duração mínima de dois dias, sendo recomendados três.

8.3.2 A horta

Conforme consta no Método Geral, os grupos que podem ter umha terra cultivável, própria ou arrendada por alguma pessoa, entidade ou instituição. Este espaço é um elemento de grande profundidade no significado pedagógico de Altair, e é o foco de grande parte dos objetivos da Carta Constitucional de Altair.

“Poucas atividades poderão concentrar melhor os objetivos da Carta Constitucional de Altair que a atividade da pequena horta do grupo: responsabilidade, compromisso, ciclos da época, do ano, da vida, alimentação, dieta, sustentabilidade, valor das cousas, natureza, esforço, dedicação... e tantas outras ideias, valores, conhecimentos, destrezas que podem apor-se a estas.”

A horta configura-se para as Insurras como um lugar de compreensão do mundo e das relações que nele articulamos. Na horta aprendemos e conhecemos mais sobre as propriedades da terra, os organismos, as sementes, os cultivos, as necessidades e ciclos de sol e água, e a cultura do próprio lugar. Focamos em um ambiente mais saudável e sustentável, relacionamo-nos com o nosso ambiente local, experimentamos um senso de comunidade, trabalho e esforço coletivo.

O modelo de gestão e as tarefas atribuídas às Insurras na horta devem constar no início do ano num plano elaborado pela Equipa Educativa com base nas agendas anuais e trimestrais de cada grupo, sob a supervisão da Responsável da Horta. Dadas as características da GO, elas serão relacionadas ao manuseio real dos produtos e seu conhecimento.

9. Perfil da educadora

As Insurras, dependendo do número de membros do GI e das pessoas disponíveis, podem ter 1/2/3 educadoras. Terão, como no resto de GI, um papel de

acompanhamento e motivação dos processos e de supervisor dos projetos ou, se necessário, até de direção. Promovem cooperação, empatia, solidariedade, compromisso e lealdade no grupo.

No seu perfil, devem ser pessoas alegres e mui propositais, que ofereçam a sua opinião e ajudem de forma natural, criativa e ativa, que sejam capazes de buscar recursos para motivar as aprendizagens de habilidades, conhecimentos e valores das Insurras em todos os momentos e com conhecimento de dinâmicas e hábitos para fazê-lo. Elas devem ser organizadas e rigorosas com seu trabalho educativo e o seu relacionamento com as famílias, mas também divertidas e fascinantes para as Insurras, cheias de surpresas que desejam descobrir.

De acordo com o esquema descrito acima no desenvolvimento psicoevolutivo, a missão fundamental da educadora de Insurras é estabelecer hábitos para a vida social dentro e fora do GI e da Altair, garantindo a formação de pessoas comprometidas, empáticas e solidárias com os outros. Válidas, também, para desenvolver de forma autônoma e assumir as responsabilidades de sua idade. E insaciáveis de novos conhecimentos, curiosos e criativos, com o cheiro posto no caminho que as levará às Aventureiras.