

Método Pedagógico Aventureiras

1. Aventureiras. Características fisiológicas e psicológicas evolutivas.

O grupo de Aventureiras é marcado pelo início da adolescência tal como a concebemos na sociedade ocidental. Este é um período em que, para compreendê-lo, devemos diferenciar os componentes biológicos dos psicológicos e enfatizar o seu caráter psicossocial e destacar o seu papel como transição evolutiva.

A adolescência não tem o mesmo significado em todas as sociedades e, portanto, podemos considerá-la como umha construção social, pois a pessoa está imersa numha sociedade e, portanto, a sua construção se dará a partir dos fatores nela envolvidos.

Deve-se notar que a adolescência é diferente em cada cultura; dentro de umha mesma cultura, em ambientes urbanos ou rurais; no mesmo ambiente, dentro de cada família; não se pode dizer que haja umha padronização da definição dada a multiplicidade de elementos que a compõem.

Mesmo assim, do ponto de vista evolutivo, o grupo de Aventureiras estaria no início da adolescência (10 a 14 anos).

Em geral, é a partir dos 12 anos, quando a capacidade atencional melhora significativamente. A partir dessa idade ocorre umha transformação do pensamento que permite aos adolescentes raciocinar de forma hipotético-dedutiva, ou seja, de forma abstrata, sobre situações ou afirmações verbais que não têm relação direta com a realidade. Nesse período atinge-se a plenitude do pensamento e a chegada do pensamento formal, que se consolidaria por volta dos 14-15 anos, embora estará mui influenciada pola educação formal que as crianças recebem. Esse tipo de pensamento é universal, é a culminação do desenvolvimento cognitivo e apresenta vários avanços importantes.

As suas principais características são:

- Usar o pensamento abstrato.
- Fazer hipóteses. Eles usam raciocínio hipotético-dedutivo.
- Subordinar o real ao possível.
- Utilizar a combinatória.
- Utilizar a lógica das proposições.
- Possuir umha estrutura de conjunto.

Em termos de desenvolvimento socioafetivo, a adolescente enfrenta mudanças físicas e novas demandas sociais que a farão duvidar de a sua identidade, de saber quem ela é. A comunicação emocional é profundamente afetada pelo grau de confiança que existe entre interlocutores e adolescentes, relações sociais, amizades, estáveis até a adolescência, muitas vezes incluem comportamentos pró-sociais e altruístas, e estão associadas a interações positivas.

Nesse sentido, a amizade fornece um contexto positivo para a expressão e regulação emocional. Por outro lado, o rompimento de amizades durante esse período pode ter sérias implicações para a adaptação das meninas e é especialmente doloroso na pré-adolescência, levando em alguns casos a episódios depressivos, aumento de sentimentos de solidão e risco de ser vitimizado pelos pares. .

No entanto, até atingirem a adolescência não conseguem integrar plenamente as emoções com valências opostas no que diz respeito ao mesmo aspecto (por exemplo, saber que amam umha amiga mesmo que nesse momento estejam zangadas com ela).

As principais características que apresentam:

- Maior medo e menos interesse nos pais.
- Vazio emocional, humor variável.

- Preocupação com a aparência do corpo.
- Insegurança quanto à aparência e atratividade.
- Crescente interesse pela sexualidade.
- Integração no grupo de amigos.
- Amizade e fortes relações emocionais.
- Inicia contato com o gênero de interesse.
- Desenvolvimento da identidade.
- Raciocínio abstrato.
- Objetivos vocacionais irrealistas.
- Necessidade de mais privacidade.
- Dificuldade no controle dos impulsos. Provas de autoridade

2. Objetivos pedagógicos

Como o nome sugere, as Aventureiras precisam de aventura. Como já consta da Carta Constitucional da Associação, neste grupo a ideia e o desenho do projeto entram de forma mais explícita. As Aventureiras já desenham conscientemente um projeto, traçam metas e dividem responsabilidades; tudo com um caráter obviamente lúdico cujo propósito é uma aventura, entrando num mundo que não conheciam jogando naquele mundo; e a fruição alcançada por meio de um processo coletivo de aprendizagem e cooperação; com capacidade de planejamento de médio prazo.

O grupo de Aventureiras marca um antes e um depois na ação pedagógica de Altair porque inclui uma idade em que os valores do grupo se tornam conscientes e são precisos e essenciais para a ação cotidiana do grupo. Os valores que serão descritos a

seguir incluem um caráter grupal e de ação e relação com o meio ambiente e a comunidade. Eles também incluem uma compreensão das dificuldades sociais e históricas nos relacionamentos e desigualdades de gênero.

Podemos esclarecer como valores:

- Cooperativismo: para o desenvolvimento de atividades e projetos, as Aventureiras devem trabalhar em conjunto para atingir o objetivo proposto.
- Confiança estrutural: além do sentimento de pertença que aos poucos vai se enraizando, a aventureira durante os seus anos no grupo terá que adquirir esse valor para um melhor desenvolvimento de atividades, projetos e bem-estar próprio.
- Comunitarismo: por meio de atividades, projetos e acampamentos, as Aventureiras terão o maior contato possível com as diferentes comunidades próximas e com a sua vizinhança.
- Dialoguismo: a promoção do diálogo como mecanismo de ação para o progresso do próprio grupo. Consenso e respeito também estariam implícitos. Todos eles são incentivados em cada um dos processos de desenvolvimento da dinâmica do próprio grupo pelo seu jeito assemblear e tomada de decisão em grupo.
- Igualdade: a consciência das desigualdades de gênero será essencial para ser assimilada no grupo de Aventureiras. A igualdade e a liberdade de gênero atuam como mecanismo transversal, natural e cotidiano na convivência do grupo.

Podemos estabelecer como saberes:

- Saber aventureiro: consiste em assimilar os próprios objetivos do grupo de idade, incluindo saber desenhar de forma lúdica, saber chegar o grupo, a um lugar, ao agrupamento ou mesmo à comunidade em geral, saber planejar aventuras desenvolvidas em projetos. Esse saber inclui o "saber fazer" que, relacionado ao escrito anteriormente, consiste na internalização prática das ações que são feitas individualmente e em conjunto com o grupo ("fazer para x"). Também consiste em aprender a planejar projetos a médio prazo.

- Organização de atividades de grupo: saber escolher os materiais necessários para os acampamentos bem como a sua montagem (tendas, estruturas e construções).
- Cozinhar: como elemento básico, devem saber preparar receitas nos acampamentos.

3. A pedagogia do projeto na IG. Características, temporalidade, estruturas básicas de planejamento e execução.

Conforme consta na Carta Constitucional de Altair, a sua base educacional é a pedagogia do projeto e umha metodologia baseada na ação que terá um foco especial no trabalho pola igualdade, respeito às pessoas, ao meio ambiente e contato com a natureza, jogar como instrumento central da sua actividade e o acampamento como quadro privilegiado.

Conforme já estabelecido, o trabalho educativo em Altair tem, como regra geral, atividade semanal e estável, salvo alterações decorrentes dos períodos festivos e circunstâncias específicas de cada comunidade.

Por isso, a pedagogia do projeto exige e pressupõe um forte compromisso das educadoras e das altaíres que, semana a semana, vão avançando no projeto desenhado em busca da sua culminância.

3.1. Constituição do grupo de Aventureiras.

Não existe um número ideal de integrantes do Grupo. Vai depender das circunstâncias do grupo e das Aventureiras. De qualquer forma, se o número for superior a 5 membros haverá que propor a atividade em pequenos grupos. As divisões podem ser feitas por afinidades dos próprios membros, circunstâncias pedagógicas ou estruturais do Agrupamento e/ou membros dos grupos. Podem ser considerados pequenos grupos de pessoas da mesma idade ou mistos. Deve-se ter o cuidado de ouvir as Aventureiras que compõem os grupos, bem como a sua estabilidade nos pequenos grupos ao longo de cada um dos projetos, exceto em circunstâncias excepcionais.

Estima-se que o número ideal de Aventureiras seja entre 12 e 16 pessoas. Uma vez que tenha um número de 6 ou mais a atividade deve ser realizada estabelecendo pequenos grupos com um número ideal de 4 e mínimo de 3; em todo caso, sempre procurando o número par para favorecer o consenso e a integração.

Por idade, e dentro dos critérios acima expostos, aconselha-se que o Grupo seja constituído por pessoas de 1º e 2º anos da fase aventureira.

Desenhar projetos e desenvolvê-los em grupo significa aprender em cooperação, solidariedade e empatia. As Aventureiras devem sentir-se parte do seu grupo e interessadas em fazer aventuras juntas.

Enquanto neste grupo é importante estimular a participação e o consenso em assembleias e reuniões o número ideal será par, pois incentiva os processos de consenso entre elas. É essencial a distribuição de papéis dentro do grupo de forma a favorecer aspetos como a sua própria integração e acompanhamento nas emoções características desta fase como o retraimento e a vergonha.

Altair apresenta-se como um projeto de educação no tempo livre e, por isso, também será muito importante conhecer e analisar os papéis dos educadores deste grupo os diferentes papéis que as crianças desenvolvem e dos quais elas próprias podem tomar consciência, as suas relações com o seu ambiente . . . , a valorização das emoções nas diferentes circunstâncias que podem experimentar os altares e o acompanhamento e escuta ativa nas circunstâncias que se apresentam ao longo do tempo.

3.2. Funcionamento do Grupo

Conforme indicado no método geral, cada grupo constitui, para todos os efeitos, um GI do Agrupamento. Isso, por outro lado, não impede a realização de acampamentos e atividades conjuntas. As educadoras devem incentivar os âmbitos de construção e realização de projetos sobre diferentes temas de interesse comum a médio e longo prazo com um fim objetivo para motivar as próprias Aventureiras. Além disso, como é característico e essencial na Altair, o sentimento de pertencimento ao grupo e ao Agrupamento em todos os membros deve ser estimulado e nutrido. As Aventureiras

devem sentir como próprios os projetos e aventuras desenvolvidos, além de se sentirem fundamentais nos processos criativos.

Dentro do grupo de Aventureiras existem certas responsabilidades que devem ser escolhidas anualmente na assembleia do GI e que devem ser respeitadas em todo esse tempo, exceto em circunstâncias excepcionais; essas responsabilidades serão descritas na seção sobre responsabilidades individuais.

Por outro lado, a estratégia didática realizada, conforme consta da Carta Constitucional da Associação, será a pedagogia do projeto.

O projeto, com um tema acordado, deverá atender aos centros de interesse do próprio grupo de idade; a sua duração será determinada no tempo e com uns objetivos claros, que gradualmente, avançarão.

No caso de Aventureiras, recomenda-se que os projetos durem entre 3 e 4 meses e terminem no acampamento correspondente.

Sobre este assunto, é fundamental estimular o entusiasmo e a motivação das crianças em todos os momentos para evitar o abandono do projeto ou a desmotivação.

Além disso, no desenvolvimento do projeto, as educadoras devem atender às necessidades específicas de cada uaha deles na forma de objetivos e buscar o desenvolvimento e aprimoramento das qualidades da sua personalidade.

Será imprescindível elaborar um cronograma antes de iniciar o projeto e ser rigoroso no cumprimento das datas para não prolongar o projeto no tempo e causar desmotivação ou abandono parcial ou total por parte das Aventureiras do Grupo. Recomenda-se que seja dado um espaço de tempo em todos os dias de atividade ordinária e também que cada projeto culmine em cada um dos acampamentos organizados pelo Grupo e Agrupamento através da sua apresentação. Será também importante divulgá-lo, após a sua apresentação final, a nível comunitário.

3.3. A dinâmica do grupo; encontros e espaços

Será preciso avançar, com apoio motivacional das educadoras, para que a dinâmica do grupo seja ativa e propositiva e um lugar de conforto para todas elas.

No caráter assemblear e de diálogo se estabelecem-se

- Assembleia das Aventureiras:

Consiste num espaço de caráter avaliativo, de proposta e de organização no próprio grupo. No final do dia as crianças em modo assemblear avaliam e propõem. No que diz respeito à frequência da assembleia, será a cada 15 dias no período de atividade ordinária e ao final do dia em cada um dos acampamentos que ocorrerem.

Para a assimilação de funções dentro do próprio grupo, é imprescindível estabelecer cargos que se alternem anualmente. Assim, haverá uma criança que coordenará a assembleia e outra que será a secretária que anotará uma ordem da assembleia reunindo as ideias principais que servirão também como memória do próprio grupo.

A duração da assembleia terá um início e um fim. Por meio de uma palavra ou gesto estabelecido pelo próprio grupo, o espaço começará e terminará. Isso é essencial para a assimilação da relevância de agrupar informações e tratar com seriedade os assuntos que dizem respeito ao grupo. A programação dependerá dos interesses do próprio grupo de idade.

- Conselho da Estrela:

Espaço de resolução de conflitos em grupo que é convocado quando surge um na atividade. Conselho da Estrela deve o seu nome ao simbolismo cruzado das constelações e a sua importância na associação Altair.

Neste espaço de resolução de conflitos, é imprescindível a existência dum elemento material que corresponda ao nome dado ao Conselho. Neste caso, como é o Conselho da Estrela, deve haver uma estrela, que pode ser feita com um material de livre escolha, que pode ser usada no desenvolvimento da resolução de conflitos.

O Conselho da Estrela é convocado quando há conflito dentro das atividades e é convocado pela pronúncia do nome do espaço. Quando convocado, automaticamente qualquer atividade que esteja ocorrendo é paralisada para a resolução do conflito relevante.

Neste caso, haverá um criança que lidere dando a palavra e buscando a ordem do diálogo deixando as pessoas envolvidas no conflito mostrarem a sua preocupação e visão do

problema e posteriormente em grupo tentarão chegar a umha solução.

Quando as crianças considerarem que o conflito está resolvido, a líder encerrará o Conselho e retomará as atividades que estavam sendo feitas.

3.4. Estrutura de grupo de Aventureiras

Cada grupo escolherá umha pessoa coordenadora por um período mínimo de três meses e máximo de seis. O objetivo desta será assegurar a coesão e integração do Grupo, a conceção e execução das atividades, a condução dos espaços de reflexão e partilha do Grupo, de acordo com as educadoras do Grupo. Também abrirá espaço para que a assembleia decida sobre as regras a serem dotadas e as iniciativas a serem empreendidas.

Cada ex-coordenadora formará um conselho consultivo para auxiliar e ajudar a coordenadora, que se reunirá a pedido da coordenadora.

Cada Grupo escolherá umha pessoa que atuará como a sua Memória: aquela que testemunhará o que está acontecendo na vida do Grupo e dará a conhecer as regras de que se vai dotando.

Deve haver umha Assembleia do Grupo, quando convocada pela coordenadora ou a pedido de um membro do Grupo, como espaço fundamental e máximo de decisão do Grupo e âmbito de reflexão, debate e partilha e resolução de conflitos, incluindo a

admissão ou expulsão de qualquer membro, que, em nenhum caso, poderá ser efetivada sem o consentimento da educadora.

A educadora estará presente em todas as assembleias e reuniões do Grupo, exceto naquelas que, por motivos pedagógicos, decida não estar presentes. Existem mais responsabilidades individuais dentro do GI que serão especificadas na seção "*regras e responsabilidades individuais e coletivas no grupo de Aventureiras*"

4. Quadro simbólico

Dentro do agrupamento existirão elementos materiais comuns com características distintivas que representam a coesão dos grupos de idade e a pertença ao grupo. Além disso, devido ao nome da associação, as estrelas devem estar sempre presentes em qualquer Agrupamento.

Como elemento básico na promoção do sentimento de pertença ao grupo e como eixo transversal de atuação dentro do próprio agrupamento correspondente. As pessoas identificamo-nos com símbolos que se referem a nós e nos fazem sentir pertencentes a algum lugar ou elemento.

Por esse motivo, o simbolismo é usado como elemento para a educação em valores e a sua assimilação. O quadro simbólico principal da Associação Altair são as estrelas que juntas formam um universo.

o Nomenclatura: O grupo é assim chamado por causa de a sua natureza aventureira.

O Saudação oficial: consiste num movimento de mão aberta, um punho que se abre numa mão aberta como símbolo de fraternidade.

o Cores: verde, devido à estreita relação que este grupo tem com a natureza. É também a cor simbólica da esperança, paz e equilíbrio.

o Pulseiras: a pulseira dos Aventureiras será amarela e verde com a inscrição "Teta Aquilae".

5. Normas e responsabilidades individuais e coletivas no grupo de Aventureiras

O grupo deve avançar na coesão e na autogestão. Para fazer isso, deve definir as suas regras de funcionamento no âmbito dos princípios e valores da Altair.

Entende-se que, num grupo formado, no segundo ano de vida do grupo, este já deve ter vida independente em todas as suas atividades e decisões, supervisionado pelas educadoras.

- Atenção ao local, o grupo deve cumprir as responsabilidades materiais e atender às necessidades do próprio grupo.

- O papel na montagem do acampamento

Recomenda-se que as Aventureiras se envolvam na montagem de o seu acampamento para incentivar o interesse, a preocupação, a coesão do grupo e o sentimento de pertencimento.

Um dos conceitos mais importantes a serem incentivados pelas educadoras é contribuir com algo para o lugar de acampamento, e para isso a relação com a vizinhança e o conhecimento do meio ambiente serão essenciais.

No que diz respeito às responsabilidades individuais, haverá cifras que deverão ser estabelecidas para os diferentes membros que compõem o GI por eleição do Grupo na Assembleia dos Aventureiras; o ideal seria a mudança de responsabilidades num período mínimo de 3 meses e máximo de 6. O estabelecimento das diferentes responsabilidades deve ser fixado em Assembleia do Grupo sempre com consenso e a educadora, em circunstâncias excepcionais, se alguma situação incorreta for observada pode não aceitá-lo. As responsabilidades correspondem a:

- Representante no Conselho do Agrupamento: será a representante do GI no Conselho do Agrupamento listado na seção sobre métodos gerais.

- Cronista: será a pessoa encarregada de recolher a história do Grupo de Idade (as grandes lembranças das saídas, as experiências dos acampamentos...). A elaboração desta história pode ser em formato de mapa, livro, álbum de fotos...

Segundo o número de pessoas que façam parte do GI, e por tratar-se dumha função que pode precisar de ajuda poderá ser acompanhada de outras responsabilidades relacionadas como a de Fotógrafa ou Documentalista.

- A memória: a sua função será garantir que não se perca a memória dos pequenos grupos, Grupos de Idade, agrupamentos, entidades nacionais, etc. que constituem a memória de Altair, articulando ações para a sua conservação, custódia e divulgação. A memória bebe, entre outras, das fontes produzidas pola cronista, a secretária, a fotógrafa e a documentarista. Em suma, a memória classifica, coleta e preserva, compila e arquiva e exige a produção dessa documentação.

- Responsável/Gestora de materiais: será responsável por fazer um inventário de todos os elementos que o IG possui. Ela também terá que coordenar a sua organização e seus cuidados tanto nas instalações do agrupamento como nas saídas e acampamentos. Será ela quem proporá à tesoureira a compra do material que o GI necessita; ou à equipa educativa, no caso em que o GI não tenha recursos suficientes.

- Tesoureira. A tesoureira ficará encarregada de manter as contas da GI, bem como arrecadar o dinheiro das cotas (fixado polo Conselho do Agrupamento). Também coordena as compras de suprimentos, medicamentos, etc. que o IG requerir.

- Enfermeira: a sua principal função é organizar o kit de primeiros socorros do GI e solicitar a compra de medicamentos à tesoureira quando necessário. É recomendável que tenha treinamento básico de primeiros socorros.

6. Órgãos e dinâmicas específicos

- **Espaço tabu:** é um espaço íntimo em que são abordados e partilhados temas "tabu", experiências, segredos... sempre em relação às necessidades e interesses da IG em questão.

A a sua finalidade pedagógica é desenvolver a capacidade crítica e reflexiva dos altaíres e a a sua honestidade e pertença ao grupo. Além disso, considerando o tempo livre como umha poderosa ferramenta de educação emocional, esse espaço é utilizado para alívio emocional e apoio polas companheiras e com a educadora. É umha atividade que pode ser realizada na atividade regular, mas é umha atividade particularmente típica dos acampamentos, a ser realizada à noite em grupo.

O seu desenvolvimento consiste no grupo sentado em círculo, num espaço afastado das distrações e num local considerado íntimo.

As participantes sentam-se ao redor de umha caixa (ou outro recipiente) contendo papéis com diferentes tópicos escritos.

Cm motivo da busca de intimidade e conforto, cada umha das Aventureiras terá que carregar um objeto precioso e as educadoras terão que fornecer folhas em branco e material de desenho e escrita que possa ser um recurso para um espaço mais descontraído e de mais fácil expressão. Como materiais, também se precisará de umha candeia para dar luz no meio do círculo que dará início ao espaço quando ele for acesa.

Em seguida, aleatoriamente, cada umha recebe um desses papéis contidos na caixa, umha vez que todas as participantes tenham compreendido os conceitos-tópicos contidos na caixa. No momento em que a aventureira vê o tema que o tocou aleatoriamente, ele deve relatar umha experiência, mostrar a sua opinião ou refletir sobre ela. Se não se sentir emocionalmente capacitada para resolver o problema que o tocou, pode dizer abertamente que não quer.

O restante do grupo pode intervir compartilhando novas reflexões, opiniões, experiências relacionadas ao tema a ser abordado. O espaço tabu terminará quando a candeia estiver apagada.

- Conselho das boas-vindas

A Associação considera o sentimento de pertença como algo fundamental na a sua ação e por isso é necessário ter mecanismos que ajudem e acompanhem na imersão da nova pessoa membro no grupo de Aventureiras. Assim, o Conselho das Boas-vindas é concebido como um órgão de integração de novas pessoas, acolhimento e conhecimento do grupo.

Fomentar e assimilar o sentimento de pertença à Altair e ao agrupamento correspondente é crucial. Um órgão para a promoção disso é o Conselho de Boas-vindas, que será realizado sempre que novas crianças entrarem no grupo.

O funcionamento deste órgão consiste no próprio grupo ensinando à noa pessoa como funciona o grupo, as formas de trabalhar e as formas de organização. Este espaço não tem umha duração específica no tempo. Além disso, quando umha pessoa nova entra no grupo de idade as componentes terão que preparar um presente individualmente para as novas pessoas.

- Conselho Grupal

O conflito é um fato social incontornável e necessariamente presente e, por isso, é fundamental assimilar o que significa resolver conflitos nas crianças por meio do diálogo, de modo assmeblar e da promoção da empatia.

Nos casos em que um conflito atinge umha imensidão total no Grupo e Idade, este Conselho deve ser convocado. A disposição desta será circular e umha estrela será colocada no centro (mais umha vez, polo simbolismo da associação, pola *estrela que nos une aqui*).

Sempre respeitando o turno da fala e em ordem, as crianças devem apresentar os eus argumentos e ouvir umas às outras. A mediadora (sugere-se umh educadora devido ao

não envolvimento no conflito) deve estimular a participação de todas as partes envolvidas e não envolvidas.

- Mediação

Quando o conflito atingir uma dimensão inabarcável nos órgãos assembleares do GI como o Conselho da Estrela ou a Assembleia dos Aventureiras, será necessário convocar o espaço de mediação. Consistirá na intervenção de um terceiro neutro num conflito, com o objetivo de auxiliar as partes a resolver os seus problemas num ambiente seguro. Será convocado somente quando o conflito ultrapassar o grupo e se prolongar no tempo entre duas, três crianças ou mais.

Para estimular espaços de consenso e diálogo, será apropriado que uma das pessoas que integram o Grupo de Aventureiras fosse a terceira neutra na mediação. Esta responsabilidade será exercida pela pessoa eleita como chefe da IG no Conselho do Agrupamento. O educador do Grupo terá a tarefa de formalizar e preparar para chegar a mediar o conflito. Esse processo de aprendizagem será gradual ao longo do tempo através da observação e indicações que a própria educadora irá proporcionar. O mediador não impõe uma solução para o problema, e são as partes que sempre mantêm a responsabilidade de tomar a sua própria decisão.

A pessoa mediadora pode ser, se assim o estimar, a educadora do GI. Tem como missão melhorar o processo de comunicação ajudando as partes a definir claramente o seu problema, a entender os interesses de cada parte e gerar opções para a resolução da disputa. A mediadora não impõe uma solução para o problema, e são as partes as que sempre mantêm a responsabilidade de tomar a sua própria decisão. O objetivo desse espaço é evitar o enquistamento do conflito e as suas repercussões, levar em conta as necessidades de cada pessoa envolvida e chegar a um acordo em que ambas as partes se sintam à vontade e, claro, restabelecer a comunicação.

A mediação deve ser realizada fora do horário das atividades ordinárias numa hora e espaço acordados com a educadora do GI e, no caso de existir no acampamento deve

ser realizada num espaço afastado do restante do grupo para que nenhum fator possa intervir como interruptor na expressão das partes envolvidas.

A finalidade e objetivo deste espaço é oferecer às partes envolvidas no conflito novas vias de diálogo e entendimento e o papel do mediadora nunca será conciliadora, mas, pelo contrário, ativo.

A estrutura do processo de mediação seguirá 7 fases:

1. Organização da mediação

Consistirá na convocação das partes envolvidas, da educadora e da responsável do GI no Conselho do Agrupamento, bem como na organização do espaço.

2. Introdução e contrato de mediação

As partes são informadas sobre o processo e comprometem-se em participar. Será aconselhável assinar um "contrato de mediação". Nesse momento, as partes serão informadas detalhadamente sobre o processo de mediação para que a sua participação no processo de mediação seja baseada numa decisão informada, as partes serão comunicadas da sua responsabilidade na mediação e será aberto um espaço para confirmação explícita do entendimento e aceitação das partes em se submeter ao processo e aceitar a mediadora.

3. Recolha de informações

Nesta fase, as partes compartilham informações sobre a disputa e expressam como isso as afeta ou as consequências para elas. O papel da mediadora aqui será perguntar, investigar, ouvir e atender sem emitir, em hipótese alguma, um julgamento pessoal.

Após a manifestação de ambas as partes, a mediadora fará uma síntese das informações fornecidas pelas partes e solicitará às partes que corrijam qualquer esclarecimento errôneo.

4. Identificação de temas e criação do esquema a seguir

A mediadora, com o acordo das partes, divide o problema nas suas partes (questões) e restabelece a ordem a ser seguida em a sua análise e discussão. Acabará definindo umha agenda de tópicos.

5. Geração de ideias e opções sem compromisso em cada tópico

Ele consistirá em lidar com cada tópico separadamente e procurar possíveis maneiras de corrigi-lo. O papel da mediadora aqui será facilitar a discussão de tal forma que surjam possíveis alternativas e aumente a flexibilidade das partes.

6. Negociação para criar umha solução razoável

As partes analisam e avaliam as alternativas e formulam acordos sobre as diversas questões em disputa.

7. Revisão, acordo final e encerramento

Será a fase em que as partes chegam a um ponto em que parecem ter um acordo. A mediadora agrupa os acordos e elabora o acordo, que deve ser voluntário, equilibrado e legítimo, específico e concreto, informado, realista e possível e com vista ao futuro.

É importante que haja um acompanhamento do conflito pola mediadora e também pola responsável polo GI.

- Estatutos

Dentro de cada grupo de idade serão elaborados estatutos em assembleia, os quais, no momento e quando deliberados, poderão ser modificados. Consiste na elaboração das normas de funcionamento do próprio IG que serão tomadas de acordo com os interesses coletivos com a finalidade de obter umha estrutura e organização para o seu desenvolvimento como grupo.

O formato, neste caso, será feito de pergaminho dobrado de forma a estimular a memória e a inspiração na história das decisões do grupo.

Será elaborado na Assembleia de Aventureiras e poderá ser modificado quando o grupo julgar necessário. A iniciativa pode surgir tanto de uma aventureira quanto do Grupo coletivamente.

As regras contidas nos estatutos sob nenhuma circunstância podem ser removidas; elas só podem ser revogadas por outras e, portanto, reformadas no caso de um desacordo posterior. Dessa forma, além de estabelecer regras de funcionamento, será também um suporte para a permanência escrita da memória do Grupo e de a sua história.

O pergaminho deve estar no espaço de trabalho das Aventureiras e, embora a responsabilidade pelo bom cuidado dos materiais seja do Grupo, deve ser guardado pela responsável pelo material.

- Inquérito

Quando uma criança se junta ao grupo, ela recebe um breve inquérito com três perguntas básicas: comida favorita, jogo favorito e o que mais gosta no mundo, para usar quando necessário para uma dinâmica ou momento específico. A importância desse elemento é a conexão somática caso ocorra um momento mais complexo ou quando seja necessária calma na própria criança. A presença desses elementos pode facilitar o bem-estar da criança em momentos específicos em que o seu estado emocional não é o ideal ou após uma situação de conflito para ela. Quando essas circunstâncias surgem, a educadora deve fornecer alguns dos elementos incluídos no inquérito.

7. Acampamentos e roteiros

Os acampamentos em Altair são o espaço privilegiado para a aprendizagem na ação e podem ser o palco para festas de final de projeto ou o local ideal para o surgimento de um novo projeto ligado a algum percurso ou atividade integrada no acampamento.

É importante que as Aventureiras façam umha saída de GI nos acampamentos durante os dias que julgarem necessários (dependendo da duração e dinâmica de cada acampamento).

É necessário que durante a atividade regular, nas saídas e acampamentos, as Aventureiras organizem dinâmicas para o próprio grupo, bem como a elaboração e construção de elementos próprios para a sua fruição. Também é mui necessário estimular as preocupações e interesses sobre o futuro do acampamento por parte das educadoras, a fim de criar um vínculo antes e depois de cada acampamento com as crianças. A ideia de contribuir com algo para o destino do acampamento, a sua gente e a natureza deve ser incentivada.

Para os Aventureiras, o acampamento significa o fim do projeto, é o espaço que oferece a oportunidade de culminar a aventura preparada nos meses anteriores.

8. O perfil e o papel da educadora

Dentro da proporção máxima de 1/7, recomenda-se que cada grupo tenha 1 ou 2 educadores, no máximo, dada a natureza e os objetivos da fase, para evitar qualquer tipo de sensação invasiva de a sua presença e afirmar um papel da educadora de acompanhamento e supervisão e nunca diretivo.

No o seu perfil, convém que seja umha pessoa com experiência de vida e participação associativa, conhecedora da realidade social do seu meio e do mundo associativo e comunitário do mesmo (e, se possível, com relações no mesmo); reflexivo e com umha forte capacidade de integração e compreensão. Que seja visto polos Aventureiras como umha referência para o projeto Altair. Com estabilidade passada e futura no agrupamento. Com disponibilidade e acessível no seu tempo livre fora do horário habitual de atividade do Agrupamento.

O papel da educadora é principalmente o de acompanhante, que caminha ao lado, orienta, incentiva, motiva e dá sentido educativo às atividades escolhidas pelas crianças.

Precisa considerar os elementos psicossociais de cada grupo de idade. A educadora nas fases iniciais deve ser umha pessoa madura, com um bom nível de formação, além de boas doses de imaginação, alegria e dinamismo. Deve ter um papel ativo no grupo que deve motivar e incentivar a participação mas com umha visão crítica que permita ver o progresso e as deficiências pessoais das crianças. Com umha presença maior no início, mui ativa, deixando o destaque aos poucos, aos poucos, para as crianças e aumentará a sua presença no final dos ciclos.

Também é importante que os grupos ou assembleias não condicionem as decisões das crianças, polo que pode ser bom deixar a a sua opinião no final.

9. A horta

A horta é para Altair é um instrumento de senso comunitário de primeira magnitude. Desde a horta, entendemos o mundo e apoiamos a sua ação de serviço e desenvolvemos ações para usufruir e promover a soberania alimentar, uso, qualidade, segurança, valorização dos produtos da horta. A horta presente nas atividades de cada grupo de idade e na ação coletiva do grupo levará a mais conhecimento, mais relacionamentos e um impacto progressivo num ambiente mais saudável e sustentável. Especificamente, as Aventureiras vão focar a a sua atividade na aventura e na contribuição para o grupo e agrupamento de elementos que ajudem o processo da horta. Construção de umha tenda, um cartaz, umha cancela, etc.

A regularidade é recomendada dada a necessária motivação contínua dos membros do grupo de Aventureiras. Precisarão ouvir as necessidades do próprio espaço para poder projetar elementos que contribuam para o o seu crescimento.