

Ramo: Escoteiro

## RADAR 24 Horas

### Informações:

- ODS desenvolvido: Educação de Qualidade
- Área de desenvolvimento enfatizada: Físico, espiritual.
- Duração: 1h30
- Local: Videoconferência - Cada um na sua casa.
- Participantes: de 1 a 10 participantes (participe junto com a sua família).

### Programa Geral da Atividade:

Tempo	Atividade	Responsável
10 min	Abertura (Bandeira, Oração e aviso)	
20 min	Quebra Gelo - Os 3 sons	
40 min	Radar 24 horas	
20 min	Avaliação e Encerramento	

### Descrição das atividades:

#### Atenção!

O preparo de cada uma das atividades deve obedecer às orientações e o protocolo de prevenção à COVID-19 nas atividades dos Escoteiros do Brasil.

#### Objetivo!

A atividade tem como objetivo principal incentivar os jovens a continuarem realizando atividades escoteiras mesmo estando em casa. A participação dos familiares também é importante, pois tem a finalidade de inserir os pais na proposta educativa do Movimento Escoteiro.

#### Áreas de Desenvolvimento

Essa atividade contribui para aquisição de competências nas seguintes áreas de desenvolvimento: Físico, Intelectual, afetivo e espiritual.

### **Progressão pessoal:**

**Pista e trilha:** F18, I31 e E97.

**Rumo e travessia:** A69

### **Antes de começar**

- Combinar com os jovens para que estejam na plataforma de comunicação (Google Meet, Skipe, Zoom, etc.) na hora marcada, de vestuário/uniforme e com o celular na mão.
- Dentro do possível os escotistas devem se alternar na interação com os jovens.
- Informar aos pais as condições da atividade com antecedência

### **Descrição da Atividade**

#### **Rotina Inicial (Abertura)**

Na hora marcada, abrir a sala de comunicação, aguardar a chegada dos jovens, dar as boas vindas aos participantes. Com a Bandeira Nacional presente no evento realizar a saudação a bandeira. Um monitor, previamente combinado, realiza a oração. Em seguida, realizar o grito da tropa.

#### **Quebra-Gelo**

##### **Recursos materiais necessários:**

Equipamentos sonoros para emitir 03 (três) sons diferentes de sua escolha.

##### **Recursos humanos necessários:**

Um ou mais escotistas.

##### **Descrição da atividade:**

A atividade será realizada em 03 (três) etapas, em cada etapa o chefe deverá reproduzir 01 (um) tipo de som de sua escolha (Ex: Apito, Violão, Sino, etc.), deverá repetir (reproduzir) o som por 03 (três) vezes antes de passar para a próxima fase. Em cada fase, os escoteiros deverão prestar atenção no som que está sendo emitido e assim que descobrirem deverão falar o que está sendo produzido pelo chefe.

##### **Dicas:**

De acordo com a desenvoltura dos participantes podem ser propostos desafios com maior ou menor grau de dificuldade.

### **Radar 24 horas**

#### **Recursos materiais necessários:**

Notebook, PC ou tablete, celular e acesso a internet

#### **Recursos humanos necessários:**

Um ou mais escotistas.

#### **Descrição da atividade:**

Os escoteiros munidos de seus celulares deverão acessar o google no aparelho celular, digitar na área de pesquisa, **radar 24 horas**. Abrir o **flightradar24** ([www.flightradar24.com](http://www.flightradar24.com)), fechar os avisos, arrastando os dedos na tela do celular devem minimizar o mapa até acharem o Brasil, procurar no mapa o Distrito Federal e buscar o aeroporto de Brasília (Aramis - Aeroporto Internacional de Brasília.). Neste momento irão observar muitas aeronaves de cor amarela sobrevoando o aeroporto de Brasília. Minimizando o mapa selecionem aleatoriamente uma aeronave que não esteja na rampa de aproximação do aeroporto de Brasília.

- Rampa de aproximação: 2 a 3 km do aeroporto
- O que é rampa de aproximação? É uma aproximação final (também chamada de perna final e perna de aproximação final) é a última "perna" (etapa) na aproximação de uma aeronave para o pouso, quando ela está alinhada com a pista e descendo para o pouso. Na fraseologia padrão da aviação, o termo é frequentemente reduzido para "final".

Ao clicarem na aeronave escolhida, vão observar que vai acontecer a mudança de cor amarela para vermelha e vai aparecer o nome a empresa e o nr do voo. Em uma tela no rodapé da pagina, vai aparecer uma foto da aeronave, a calibragem do altímetro (CALIBRATED ALT.), a velocidade da aeronave (GROUND SPEED), de onde a aeronave partiu, qual o destino da

aeronave, o tipo de aeronave, qual horário de partida e chegada no destino final.

**1. Tarefas:**

- a) Perguntar para os escoteiros qual altura a aeronave está voando (CALIBRATED ALT.)?
- b) Qual a velocidade da aeronave (GROUND SPEED)?
- c) Quantos passageiros podem viajar na aeronave escolhida?

**Observação:**

- a) A calibrated alt é dada em pés (ft) que equivale a: 0,3048 metros
- b) A ground speed é dada em nós (kts) que equivale a: 1.85 km/h
- c) Para saber quantos passageiros a aeronave pode transportar, expliquem para os escoteiros que eles deverão pesquisar na internet pelo modelo da aeronave, buscando suas características. (Ex: Airbus A321-251NX)

Dica importante: Explicar para os escoteiros como fazer a conversão de ft para metros e de kts para km/h.

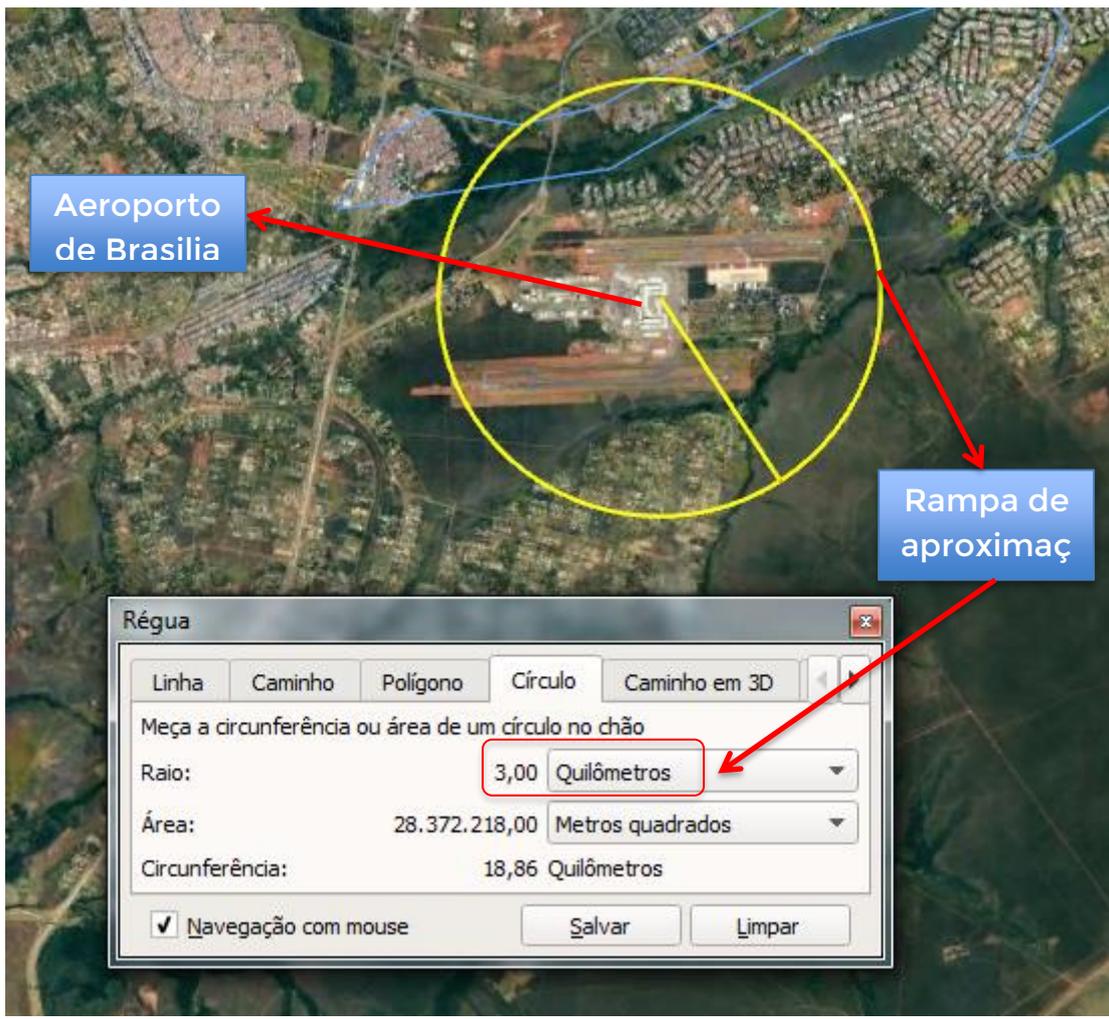
**Avaliação e encerramento**

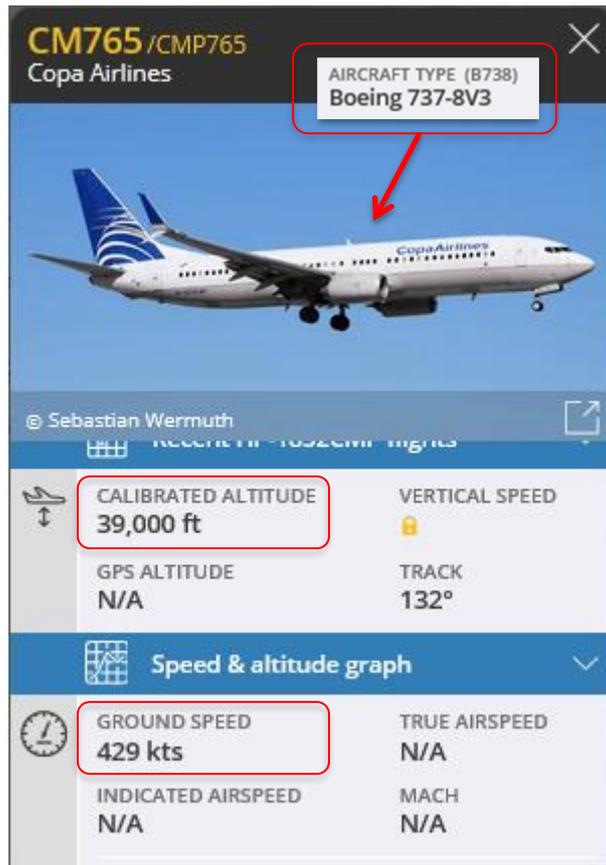
Realizar a avaliação da atividade juntamente com a tropa, passar os avisos da próxima reunião.

**Anexos**

<https://www.flightradar24.com/>

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Aproxima%C3%A7%C3%A3o\\_final](https://pt.wikipedia.org/wiki/Aproxima%C3%A7%C3%A3o_final)





Ficha de atividade elaborada por:

JULIO CESAR FABRICIO STAUDT - Grupo Escoteiro Melvin Jones 21°/RO.