MODELO DE PROJETO – PRÊMIO WALTER DOHME

TÍTULO: *Trilha do Futuro*

AUTOR(ES): Armando Candido Bueno Neto [Armando Bueno]
Co-autoras: Suelen Patricia Pereira De Freitas Valquir Rogério Albertini Martins

1. INTRODUÇÃO

As especialidades escoteiras são uma importante ferramenta do Programa Educativo, permitindo que crianças, adolescentes e jovens descubram novos interesses, desenvolvam habilidades e ampliem seus conhecimentos em diferentes áreas.

Entretanto, observou-se que, em muitos momentos, a busca pelas especialidades acaba acontecendo de forma individualizada, com foco principal na conquista do distintivo, deixando de explorar todo o potencial educativo existente no processo de descoberta, experimentação e compartilhamento do conhecimento.

A partir dessa reflexão, o Grupo Escoteiro Ya'Guara 523/SP desenvolveu o projeto "Trilhas do Futuro", uma metodologia que transforma as especialidades escoteiras em jornadas coletivas de aprendizagem, utilizando o Método Escoteiro como base para criar experiências práticas, colaborativas e abertas à comunidade.

O projeto reorganizou a forma de trabalhar competências e habilidades, permitindo que jovens deixassem de ser apenas participantes das atividades e passassem a atuar como protagonistas do próprio aprendizado, pesquisadores, líderes e multiplicadores de conhecimento.

A proposta foi estruturada em quatro etapas:

Descobrir, Aprender, Desenvolver e Compartilhar.

Assim, o Trilhas do Futuro fortalece a identidade escoteira ao demonstrar que o conhecimento adquirido pelo jovem deve ir além da conquista pessoal, tornando-se uma ferramenta para ajudar outras pessoas e construir um mundo melhor.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Transformar o processo de desenvolvimento das especialidades escoteiras em uma metodologia de aprendizagem ativa, fortalecendo o protagonismo juvenil, o sistema de equipes e a aplicação prática do conhecimento

2.2. Objetivos específicos

- Ampliar o interesse dos jovens pelo desenvolvimento das especialidades escoteiras;
- Criar jornadas educativas baseadas no aprender fazendo;
- Incentivar o jovem a pesquisar, experimentar e compartilhar conhecimentos;
- Fortalecer o Sistema de Patrulhas como espaço de aprendizagem coletiva;
- Estimular liderança juvenil e trabalho em equipe;
- Integrar conhecimentos técnicos, culturais, ambientais e sociais ao Programa Educativo;
- Aproximar comunidade e Movimento Escoteiro através da troca de saberes;
- Desenvolver uma metodologia replicável para outras Unidades Escoteiras Locais.

3. JUSTIFICATIVA

O Movimento Escoteiro sempre teve como característica desenvolver jovens preparados para a vida, estimulando interesses individuais e valorizando talentos através da progressão pessoal.

Dentro desse processo, as especialidades possuem papel fundamental, pois permitem ao jovem explorar novas áreas do conhecimento e reconhecer suas próprias capacidades.

Porém, o Grupo Escoteiro Ya'Guara identificou a oportunidade de ampliar essa experiência, transformando a conquista de especialidades em um processo mais colaborativo e conectado ao Método Escoteiro.

O projeto nasceu da pergunta:

"E se o conhecimento desenvolvido por um jovem pudesse ajudar outros jovens a crescerem?"

Com essa proposta, o Trilhas do Futuro passou a transformar especialidades em vivências coletivas, onde cada participante aprende, pratica e compartilha.

O jovem deixa de buscar apenas "um distintivo para si" e passa a compreender que suas habilidades podem gerar impacto positivo ao seu redor.

4. METODOLOGIA

[COMO FAZER? COM QUÊ? QUANDO? O QUÊ? COM QUEM? ONDE? Consiste em dizer qual foi a forma de realização do projeto:

4.1. Pessoas envolvidas (executores e beneficiários – público-alvo)

Executores:

- Escotistas voluntários;
- Jovens do Ramo Sênior;
- Jovens multiplicadores;
- Especialistas convidados;
- Famílias e parceiros.

Beneficiários:

- Jovens do Grupo Escoteiro Ya'Guara;
- Jovens de outros Ramos;
- Crianças e adolescentes da comunidade;
- Participantes das oficinas.

4.2. O projeto foi voltado para o público:

( ) Interno (associados da UEL)
( ) Externo (comunidade)
(x) Ambos

4.3. Onde o projeto foi realizado?

O projeto foi desenvolvido pelo Grupo Escoteiro Ya'Guara 523/SP, em suas atividades escoteiras, oficinas formativas, espaços comunitários e ações abertas à comunidade.

4.4. Quantos membros juvenis e/ou crianças, adolescentes e jovens se envolveram na idealização, planejamento e execução do projeto?

Participaram jovens dos Ramos Lobinho, Escoteiro e Sênior, tendo os jovens do Ramo Sênior papel de destaque no planejamento, organização e multiplicação das experiências.

Participaram 31 jovens do movimento escoteiro e 50 jovens externos.

4.5. Como os membros juvenis e/ou crianças, adolescentes e jovens se envolveram na idealização, planejamento e execução do projeto?

O projeto foi estruturado em quatro etapas:

DESCOBRIR 🔑

O jovem entra em contato com uma nova área de conhecimento.
São apresentados desafios, problemas ou temas de interesse, despertando curiosidade e vontade de aprender.

Exemplos:

- pioneiria;
- culinária;
- fotografia;
- artes;
- tecnologia;
- comunicação;
- meio ambiente.

2. APRENDER 🎯

O jovem participa de uma jornada estruturada utilizando uma metodologia própria:

- Acolhida;
- Quebra-gelo;
- Focalização;
- Ampliação;
- Vivência prática;
- Análise;
- Síntese;
- Atividade colaborativa;
- Encerramento.

O conhecimento é construído através da experiência, seguindo o princípio do **Aprender Fazendo**.

DESENVOLVER 🛠️

As patrulhas e equipes aplicam o aprendizado em desafios práticos.
O objetivo deixa de ser apenas saber algo, passando a ser capaz de realizar algo.
Exemplos:

- construir;
- cozinhar;
- criar;
- organizar;
- apresentar;
- solucionar problemas.

COMPARTILHAR 🤝

Principal diferencial do projeto.
Os jovens assumem o papel de multiplicadores.
Eles passam a:

- ensinar outros jovens;
- apoiar oficinas;
- organizar atividades;
- compartilhar suas habilidades com a comunidade.

O aprendizado deixa de ser individual e passa a gerar impacto coletivo.

4.6. Qual o período de execução (quando?) do projeto?
Projeto desenvolvido entre 2025 e 2026.

4.7. Como foi a aplicação e desenvolvimento do projeto?
O Trilhas do Futuro foi estruturado como uma metodologia permanente dentro da Unidade Escoteira Local.

Antes:
As especialidades eram desenvolvidas principalmente através de interesses individuais.

Depois:
Foram transformadas em jornadas educativas coletivas, conectadas ao Método Escoteiro.

A aplicação acontece através de:
Oficinas temáticas
Exemplos:

- Mesa de Aventura (culinária);
- Pioneiria;
- Fotografia e Território;
- Ateliê Criativo;
- Jogos Narrativos;
- Educação Ambiental.

Método Escoteiro aplicado

- **Promessa e Lei**

Conhecimento utilizado a serviço do próximo.

- **Aprender Fazendo**

Aprendizagem através da experiência prática.

- **Sistema de Equipes**

Patrulhas desenvolvem desafios coletivos.

- **Progressão Pessoal**

Integração com competências e especialidades.

- **Suporte Adulto**

Adultos atuam como facilitadores.

- **Envolvimento Comunitário**

Conhecimento compartilhado com outras pessoas.

5. RESULTADOS

[O QUE FOI ENCONTRADO? O QUE FOI GERADO? Descreva os resultados obtidos com o desenvolvimento e conclusão do projeto. Aborde os efeitos do projeto para os executores e para os beneficiados.

5.1. Quantas pessoas foram beneficiadas diretamente pelo projeto?

103 pessoas, incluindo:

- membros juvenis;
- adultos voluntários;
- participantes das oficinas;
- comunidade atendida.

5.2. Quantas pessoas foram beneficiadas indiretamente pelo projeto?

+200 pessoas. Famílias, comunidade e instituições parceiras impactadas pelas ações.

5.3. Qual o efeito da ação do projeto sobre os envolvidos, tanto idealizadores como os beneficiados?

O projeto **Trilhas do Futuro** fortaleceu a aplicação do Método Escoteiro ao transformar as especialidades em oportunidades de desenvolvimento por meio do **Sistema de Patrulhas**, colocando os jovens como protagonistas na construção da própria jornada educativa.

Para os **jovens do Ramo Sênior**, o principal impacto foi a ampliação da autonomia e da capacidade de liderança. As patrulhas deixaram de apenas participar de atividades propostas pelos adultos e passaram a identificar interesses, escolher desafios, planejar oficinas, organizar recursos, dividir responsabilidades e avaliar os resultados alcançados.

Dentro das patrulhas, cada jovem pôde contribuir com suas habilidades individuais, assumindo funções conforme seus talentos e interesses, fortalecendo o compromisso coletivo e o aprendizado entre pares. O conhecimento deixou de estar centralizado no adulto e passou a circular entre os próprios jovens.

O projeto reforçou o papel do escotista como **orientador da jornada**, oferecendo apoio, segurança e acompanhamento, mas permitindo que os jovens fossem responsáveis pelas decisões e pela execução das ações. Dessa forma, aplicou-se o princípio de que o jovem aprende fazendo, experimentando desafios reais e refletindo sobre suas experiências.

Para os **jovens multiplicadores**, o Trilhas do Futuro possibilitou vivenciar uma importante transição do Ramo Sênior: deixar de apenas receber conhecimento para assumir responsabilidades, liderar equipes e colocar suas competências a serviço de outras pessoas.

Para os **beneficiários**, o projeto proporcionou experiências educativas construídas pelos próprios jovens, criando um ambiente de troca onde crianças, adolescentes e comunidade puderam aprender através de atividades práticas, colaborativas e inspiradas nos valores escoteiros.

O maior resultado alcançado foi demonstrar que a especialidade não representa apenas uma conquista individual, mas uma ferramenta para fortalecer a patrulha e servir à comunidade:

o jovem descobre uma habilidade, a patrulha transforma esse conhecimento em ação e juntos deixam uma contribuição positiva para o mundo ao seu redor.

5.4. Quais os parceiros/apoiadores do projeto?

- Escoteiros do Brasil;
- Instituições públicas locais;
- Escolas parceiras;
- Casa do Escoteiro
- Ponto de Cultura
- Famílias e voluntários.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O **Trilhas do Futuro** demonstra que o Programa Educativo Escoteiro permanece atual e capaz de dialogar com os desafios das novas gerações.

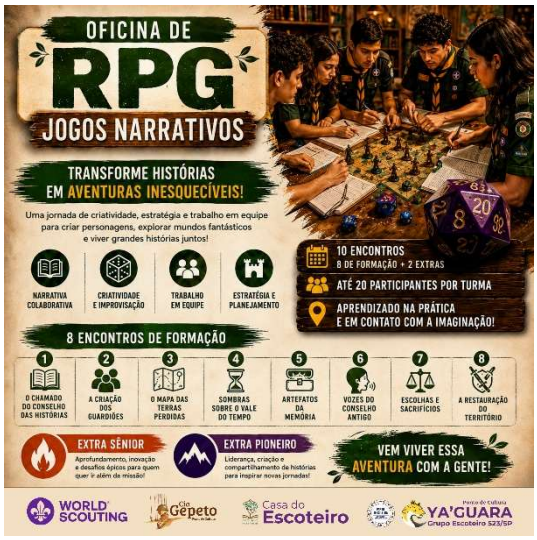
Ao transformar especialidades em jornadas de aprendizagem, o projeto resgatou o verdadeiro sentido da progressão pessoal: descobrir talentos, desenvolver competências e utilizar essas habilidades para servir.

Mais do que conquistar distintivos, os jovens passaram a compreender que cada conhecimento adquirido pode ser uma ferramenta para transformar o mundo ao seu redor.

O projeto reafirma a essência do Escotismo:

aprender fazendo, crescer compartilhando e deixar o mundo melhor através daquilo que somos capazes de construir juntos.

ANEXO I - divulgação













Prêmio Walter DOHME 2026

Escoteiros do Brasil São Paulo

CULINÁRIA: FOGO E TRADIÇÃO

Promover a valorização dos saberes culinários tradicionais, fortalecendo a memória, a identidade cultural e o vínculo comunitário por meio da gastronomia. A proposta integra cultura alimentar, culinária afetiva e técnicas mateiras em vivências práticas ao ar livre. As atividades estimulam o respeito à natureza e o resgate de tradições populares. Para isso, serão utilizados utensílios, insumos e equipamentos adequados, garantindo qualidade pedagógica e segurança.

- **ABERTURA** – Acolhida e Apresentação (10 min)
- **FOCALIZAÇÃO** – Sensibilização e Introdução Prática (20 min)
- **AMPLIAÇÃO** – Montagem e Acendimento da Fogueira (35 min)
- **ANÁLISE DE CONTEÚDO** – Preparo da Receita (35 min)
- **SÍNTESE** – Degustação e Partilha Reflexiva (15 min)
- **ENCERRAMENTO** – Organização Final e Fechamento (5 min)



10 ENCONTROS
8 DE FORMAÇÃO + 2 EXTRAS

ATÉ 20 PARTICIPANTES POR TURMA

APRENDIZADO NA PRÁTICA E EM CONTATO COM A CULTURA!

TEMA	CONTEÚDO	ATIVIDADE	PRODUTO
ENCONTRO 1 Introdução às Técnicas Mateiras: Fogo e Segurança **Item 2**	• Tipos de fogueira (estrela, corredor, caçador) • Triângulo do fogo • Segurança e controle de chama	• Montagem de fogueira em equipe • Acendimento com métodos simples • Controle de chama para cocção leve	**Chá mateiro + pão na brasa** → Jovens preparam bebida quente e pão direto na brasa
ENCONTRO 2 Utensílios Tradicionais e Preparo na Panela de Ferro **Item 5, 6**	• Uso e cuidado com panela de ferro • Controle de calor na fogueira • Higiene básica no preparo	• Preparação coletiva em panela de ferro • Controle de fogo médio	**Arroz tropeiro mateiro** → Prato completo preparado na fogueira
ENCONTRO 3 Técnicas de Assado na Brasa **Item 4**	• Diferença entre chama e brasa • Grelha improvisada • Tempo de cocção	• Montagem de espetos • Assar alimentos na brasa	**Espetinhos rústicos (legumes e frango)** → Assado direto na brasa com controle de calor
ENCONTRO 4 Cozimento Enterrado: Técnica da Caiçara **Item 3**	• Cova térmica • Uso de folhas e isolamento • Tempo de cozimento	• Construção da cova • Preparação e retirada do alimento	**Batata-doce recheada na caiçara** → Alimento cozido enterrado com técnica tradicional
ENCONTRO 5 Forno Improvisado Mateiro **Item 6**	• Tipos de forno mateiro (barro/lata) • Isolamento térmico • Controle de calor interno	• Construção de forno improvisado • Teste de cocção	**Pão rústico mateiro** → Pão assado em forno construído pelos jovens
ENCONTRO 6 Conservação Natural e Defumação Simples **Item 1**	• Conceito de defumação • Conservação natural de alimentos • Segurança alimentar	• Montagem de defumador simples • Processo de defumação	**Linguiça e legumes defumados** → Alimentos conservados por técnica tradicional
ENCONTRO 7 Sobremesas Mateiras **Item 4**	• Técnicas doces na brasa • Caramelização • Uso de frutas	• Preparação de sobremesa na fogueira	**Banana caramelizada com canela** → Sobremesa feita na brasa com controle de calor leve
ENCONTRO 8 Refeição Completa Comunitária **Item 2, 4, 8**	• Planejamento de cardápio • Divisão de tarefas • Organização em equipe	Patrulhas responsáveis por etapas: • Fogo • Prato principal • Acompanhamento • Sobremesa	**Refeição mateira completa** → Cardápio definido pelos jovens integrando todas as técnicas

Item 2 (Visitar um teatro) Atividade extra

Item 3 (Assistir peça teatral) pode ser incluído no encontro 3 e 5

EXTRA SÊNIOR
Aprofundamento, inovação e desafios épicos para quem quer ir além da missão!

EXTRA PIONEIRO
Liderança, criação e compartilhamento de histórias para inspirar novas jornadas!

WORLD SCOUTING · Cia Gepeto Ponto de Cultura · Casa do Escoteiro · Ponto de Cultura YA'GUARA Grupo Escoteiro 523/SP

Prêmio Walter DOHME 2026

Escoteiros do Brasil São Paulo

OFICINA DE TEATRO

FOGO DE CONSELHO



Desenvolver habilidades de expressão corporal, vocal, improvisação e criação cênica por meio de jogos teatrais, articulando práticas culturais comunitárias inspiradas no fogo de conselho, culminando em apresentação coletiva.

ESTRUTURA METODOLÓGICA DE CADA ENCONTRO

Cada encontro será organizado em:

- **ABERTURA** acolhida e aquecimento
- **FOCALIZAÇÃO** sensibilização temática
- **AMPLIAÇÃO** desenvolvimento técnico e jogos teatrais
- **ANÁLISE DE CONTEÚDO** prática criativa aplicada
- **SÍNTESE** partilha / reflexão
- **ENCERRAMENTO** fechamento

- ATÉ 20 PARTICIPANTES POR TURMA
- APRENDIZADO NA PRÁTICA E EM CONTATO COM A CULTURA!
- 10 ENCONTROS 8 DE FORMAÇÃO + 2 EXTRAS

TEMA	CONTEÚDO	ATIVIDADES	PRODUTO
ENCONTRO 1 Origem do Teatro e Significado do Fogo de Conselho	• Origem do teatro; • Origem e significado do fogo de conselho; • Teatro como narrativa comunitária.	• Jogos de integração; • Dinâmica "contar histórias ao redor da roda"; • Exercícios de presença cênica.	Primeiras narrativas orais em roda. ITEM 1
ENCONTRO 2 Expressão Corporal e Voz Cênica	• Corpo como instrumento teatral; • Voz, ritmo e projeção; • Expressividade em cenas coletivas.	• Jogos corporais; • Exercícios vocais; • Improvisações guiadas.	Mini cenas corporais sem fala. ITEM 4
ENCONTRO 3 Improvisação Teatral e Esquetes	• Improvisação; • Criação de esquetes; • Construção de cenas rápidas.	• Jogos de improvisação; • Criação de pequenas cenas inspiradas em histórias escoteiras.	Apresentação de esquetes curtas. ITENS 4 E 3
ENCONTRO 4 Elementos da Cena: Figurino, Adereços e Espaço Cênico	• Função técnica no teatro; • Figurino e adereços; • Cenografia simples.	• Criação de figurinos simbólicos; • Experimentação com adereços; • Composição visual de cena.	Montagem de ambientações cênicas. ITEM 5
ENCONTRO 5 Narrativas Coletivas e Roteirização	• Criação de roteiro coletivo; • Estrutura narrativa; • Organização dramática.	• Escolha de tema; • Construção colaborativa do roteiro; • Definição de personagens.	Primeiro roteiro coletivo. ITEM 6
ENCONTRO 6 Montagem de Cena e Ensaios Dirigidos	• Marcação cênica; • Entradas e saídas; • Construção da presença em palco.	• Ensaios orientados; • Ajustes de interpretação; • Ritmo de cena.	Cena estruturada ensaiada. ITENS 6 E 4
ENCONTRO 7 Preparação da Apresentação Final	• Integração dos elementos técnicos; • Ajustes finais; • Preparação de apresentação pública.	• Ensaio geral; • Figurino, som e ambientação; • Revisão completa.	Espetáculo pronto. ITEM 6
ENCONTRO 8 Apresentação Cultural Comunitária	• Vivência de apresentação teatral; • Compartilhamento cultural; • Avaliação coletiva.	• Apresentação final ao público; • Roda de conversa e feedback; • Celebração encerramento.	**Apresentação cultural comunitária inspirada no fogo de conselho.** ITEM 4

ITEM 2 (Visitar um teatro) Atividade extra

ITEM 3 (Assistir peça teatral) pode ser incluído no encontro 3 e 5



WORLD SCOUTING · Cia Gepeto Ponto de Cultura · Casa do Escoteiro · Ponto de Cultura YA'GUARA Grupo Escoteiro 523/SP

Prêmio Walter Dohme 2026

Escoteiros do Brasil São Paulo

OFICINA DE PIONEIRIAS

APRENDER, CONSTRUIR E TRANSFORMAR

A oficina de Especialidades Escoteiras tem como objetivo desenvolver competências práticas e socioeducativas por meio de vivências que integram conhecimento técnico, cultura e trabalho em equipe.



- ATÉ 20 PARTICIPANTES POR TURMA
- APRENDIZADO NA PRÁTICA E EM CONTATO COM A NATUREZA!
- 10 ENCONTROS 8 DE FORMAÇÃO + 2 DE COMPARTILHAMENTO

ESTRUTURA METODOLÓGICA DE CADA ENCONTRO

Cada encontro será organizado em:

ABERTURA	FOCALIZAÇÃO	AMPLIAÇÃO	ANÁLISE DE CONTEÚDO	SÍNTESE	ENCERRAMENTO
acolhida e aquecimento	sensibilização temática	desenvolvimento técnico e jogos teatrais	prática criativa aplicada	partilha / reflexão	fechamento

TEMA	CONTEÚDO	ATIVIDADE	PRODUTO
ENCONTRO 1 Introdução e nós básicos	• Conceito de pioneiria • Tipos de cordas • Segurança básica • Nós: direito e volta do fiel	• Demonstração de nós • Treino individual e em duplas • Dinâmica de aplicação (amarrar objetos simples)	Participante executando pelo menos 2 nós básicos com autonomia
ENCONTRO 2 Quadro de nós	• Função e aplicação dos nós • Diferença entre nós e amarrações	• Montagem de quadro com até 10 nós • Identificação e explicação de uso • Apresentação em grupo	Quadro de nós identificado e explicado **(Item 1 da especialidade)**
ENCONTRO 3 Engenhoca simples	• Estruturas simples • Introdução às amarrações	Construção guiada: • tripé • suporte simples • lixeira escoteira	Engenhoca funcional construída em equipe **(Item 2)**
ENCONTRO 4 Amarrações e estabilidade	• Amarração quadrada e diagonal • Estabilidade e resistência • Segurança no uso de cordas	• Treino de amarrações • Teste de resistência das estruturas • Movimentação de objetos com corda	Aplicação correta de amarrações com segurança **(Itens 2 e 6)**
ENCONTRO 5 Planejamento de estrutura	• Noções de planejamento • Leitura e elaboração de croqui • Organização de materiais	• Desenho de croqui da estrutura • Planejamento em equipe • Definição de funções	Croqui simples de construção + plano de execução **(Itens 4 e 5)**
ENCONTRO 6 Construção em equipe	• Trabalho em equipe • Organização de tarefas • Execução de estruturas	Construção de: • mesa rústica OU • portal OU • estrutura funcional	Estrutura funcional construída coletivamente **(Itens 4 e 7)**
ENCONTRO 7 Aplicação prática	• Uso de pioneiria em acampamentos • Segurança prática • Adaptação de estruturas	Montagem de estrutura aplicada: • suporte de panela • base de cozinha • apoio funcional	Estrutura utilizada em situação real **(Itens 6 e 8)**
ENCONTRO 8 Consolidação	• Revisão geral dos conhecimentos • Avaliação das técnicas aprendidas	• Ajustes nas construções • Revisão prática dos nós e amarrações • Avaliação coletiva	• Participantes aptos a cumprir os requisitos da especialidade • Estruturas finalizadas e funcionais

CONHECER | FAZER | COMPARTILHAR | TRANSFORMAR

SIGA NOSSAS AVENTURAS! @geya.guara

WORLD SCOUTING · Cia Gepeto · Casa do Escoteiro · Ponto de Cultura - YA'GUARA Grupo Escoteiro 523/SP

Prêmio Walter Dohme 2026

Escoteiros do Brasil São Paulo

RPG
JOGOS NARRATIVOS

CRIAR HISTÓRIAS É VIVER AVENTURAS!

Desenvolver criatividade, narrativa colaborativa, expressão cultural e trabalho em equipe por meio da criação e prática de jogos de RPG, estimulando a construção coletiva de histórias e universos ficcionais.



"AS CRÔNICAS DO TERRITÓRIO ESQUECIDO"

Uma aventura colaborativa em que os jogadores assumem o papel de guardiões de um território ameaçado pelo desaparecimento das memórias culturais de seu povo. Para restaurar o equilíbrio, precisarão explorar territórios, desvendar enigmas, resgatar artefatos narrativos e reconstruir coletivamente a história perdida.



ESTRUTURA DE CADA ENCONTRO (2H)

- ABERTURA / RECAPITULAÇÃO: 10 MIN
- FOCALIZAÇÃO (TEMA DO CAPÍTULO): 15 MIN
- AMPLIAÇÃO (NOVAS MECÂNICAS / PREPARAÇÃO): 20 MIN
- SESSÃO PRÁTICA DA CAMPANHA: 65 MIN
- SÍNTESE / REGISTRO DA JORNADA: 10 MIN

TEMA	CONTEÚDO	ATIVIDADES	SESSÃO PRÁTICA
CAPÍTULO I: O Chamado do Conselho das Histórias	• O que é RPG • Papel do narrador e jogadores • Introdução ao sistema	• Apresentação do universo; • Criação inicial dos personagens; • Primeira missão: reunir o grupo	Os heróis recebem a missão de recuperar o primeiro fragmento da memória cultural.
CAPÍTULO II: A Criação dos Guardiões	• Construção aprofundada de personagens • Habilidades, talentos e antecedentes	• Finalização das fichas; • Desenvolvimento dos vínculos entre personagens.	Exploração da Vila das Origens e primeiro conflito narrativo.
CAPÍTULO III: O Mapa das Terras Perdidas	• Construção de mundo • Mapas e ambientação narrativa	• Criação coletiva do mapa da campanha; • Definição de regiões do território.	Travessia pela Floresta dos Ecos.
CAPÍTULO IV: Sombras sobre o Vale do Tempo	Regras, testes, desafios e combate narrativo	• Aprendizagem prática das mecânicas; • Testes de dados.	Primeiro grande confronto contra guardiões corrompidos.
CAPÍTULO V: Artefatos da Memória	Materiais de apoio: mapas, tokens, cartas	• Produção de artefatos físicos da campanha; • Construção de objetos mágicos narrativos.	Busca do segundo artefato perdido.
CAPÍTULO VI: Vozes do Conselho Antigo	• Narração compartilhada • Mestre rotativo	• Jogadores assumem pequenas cenas como narradores; • Expansão do universo.	Revelação das antigas lendas do território.
CAPÍTULO VII: Escolhas e Sacrifícios	• RPG e valores humanos • Dilemas éticos e cooperação	• Situações morais complexas; • Tomada de decisões coletivas.	Decisão crucial que altera o destino da campanha.
CAPÍTULO VIII: A Restauração do Território	• Encerramento da narrativa • Conclusão da campanha	• Batalha final; • Reconstrução simbólica das memórias culturais.	Grande desfecho da campanha.

PRODUTO FINAL:
Livro coletivo da campanha + mapa do território reconstruído + galeria dos personagens

WORLD SCOUTING · Cia Gepeto Ponto de Cultura · Casa do Escoteiro · Ponto de Cultura YA'GUARA Grupo Escoteiro 523/SP

Prêmio Walter DOHME 2026

Escoteiros do Brasil São Paulo

OFICINA DE FOTOGRAFIA TERRITÓRIO

REGISTRO QUE CONECTA, MEMÓRIAS QUE TRANSFORMAM!

Desenvolver competências práticas em fotografia comunitária, estimulando o olhar sensível sobre o território e capacitando os participantes para registrar paisagens, pessoas, cultura local e memória comunitária por meio da linguagem fotográfica.



METODOLOGIA GERAL

Encontros realizados em ambiente externo e organizados em:

- **ABERTURA E BRIEFING TÉCNICO** – acolhida e apresentação
- **FOCALIZAÇÃO** – sensibilização temática do território
- **AMPLIAÇÃO** – prática fotográfica orientada em campo
- **ANÁLISE DE CONTEÚDO** – leitura coletiva das imagens produzidas
- **SÍNTESE** – reflexão e desafios para próximo encontro

TEMA	LOCAL	CONTEÚDO	PRÁTICA	EXERCÍCO
ENCONTRO 1 História da Fotografia e Primeiros Olhares do Território - **Itens 1 e 8**	Praça pública ou espaço comunitário aberto	• História da fotografia (linha do tempo) • Introdução ao olhar fotográfico • Leitura visual do espaço	Registro de 5 imagens contando "primeiras impressões do território	Linha do tempo viva da fotografia + primeiras fotos documentais
ENCONTRO 2 Composição Fotográfica em Trilhas Naturais - **Item 2**	Parque ecológico / trilha leve	• Regra dos terços • Simetria • Linhas diagonais • Formas naturais	Produção de 5 fotos com diferentes composições	Caça fotográfica de enquadramentos naturais
ENCONTRO 3 Luz Natural e Luz Artificial - **Item 3**	Parque com áreas abertas e sombreadas	• Luz direta • Luz difusa • Contraluz • Luz artificial complementar	3 fotos com luz natural 3 fotos com luz artificial	Comparação de iluminação em mesmo objeto
ENCONTRO 4 Movimento e Velocidade - **Item 4**	Praça esportiva / ciclovia / pista de caminhada	• Captura de movimento • Congelamento • Arrasto	3 fotos congeladas 3 fotos com movimento borrado	Fotografar pessoas ou objetos em deslocamento
ENCONTRO 5 Configurações Fotográficas e Experimentação - **Item 5**	Mirante / área panorâmica	• ISO • Velocidade • Abertura	Fotografar o mesmo cenário mudando: • ISO • Velocidade • Abertura	Análise comparativa técnica
ENCONTRO 6 Fotografia Comunitária: Retratos e Narrativas Humanas - **Item 7, início**	Feira, praça ou espaço comunitário	• Retrato ambiental • Narrativa fotográfica • Ética no registro de pessoas	Produção de retratos com moradores e cenas comunitárias	Mini ensaio "Faces do Território"
ENCONTRO 7 Edição Básica e Curadoria das Imagens - **Item 6**	Espaço com notebooks/projetor ou centro cultural	• Seleção de imagens • Luz e contraste • Corte e enquadramento • Softwares/apps simples	Editar 3 fotos produzidas	Antes e depois das imagens
ENCONTRO 8 – Cobertura Fotográfica e Exposição Final - **Itens 8 e 7, fim**	Evento comunitário / parque / mostra cultural	• Cobertura fotográfica documental • Curadoria expositiva • Montagem de narrativa visual	Registro coletivo de evento ou vivência comunitária	**Exposição fotográfica comunitária: "Olhares do Território"**

OBSERVAR | REGISTRAR | COMPARTILHAR | TRANSFORMAR

SIGA NOSSAS AVENTURAS! @geya.guara

WORLD SCOUTING · Cia Gepeto · Casa do Escoteiro · Ponto de Cultura YA'GUARA Grupo Escoteiro 523/SP

Anexo II – Fotos



Figura 1 - Oficina de Fotografia



Figura 2 - Oficina de RPG



Figura 3 - Oficina de Culinária



Figura 4 - Oficina de Pioneiria