

Formando Multiplicadores  
**POSITHIVOS** 

**Guia de Atividades**  
De Lobinho a Pioneiro



**Escoteiros do Brasil**  
São Paulo



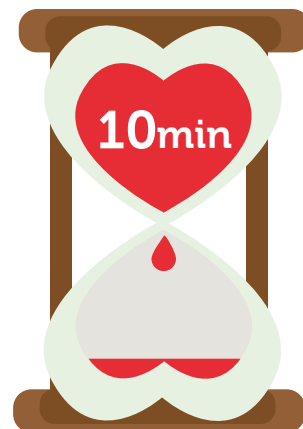
**Fundo  
POSITHIVO**

A Aids e as Hepatites Virais estão presentes. Nós também.

# Legenda

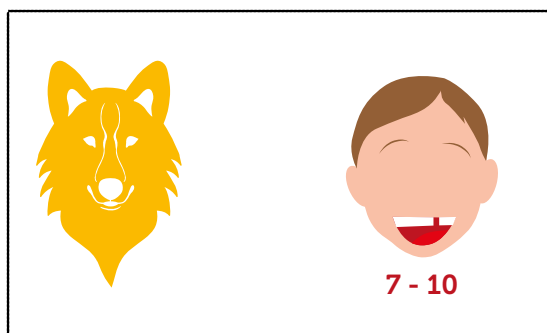
## Duração

A ampulheta tem o tempo de duração aproximado que a atividade dura.

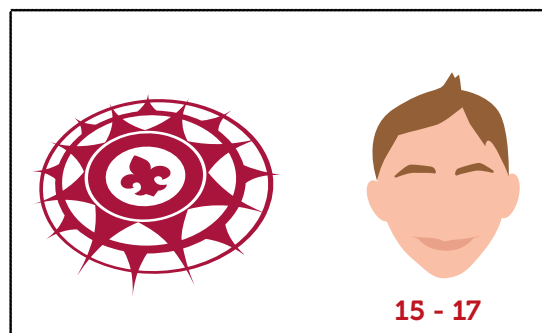


## Idade

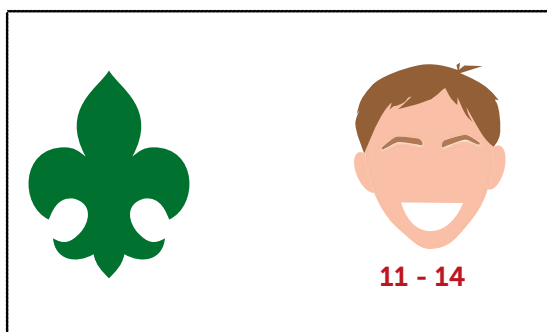
Os jovens indicam a faixa etária para qual a atividade é direcionada.



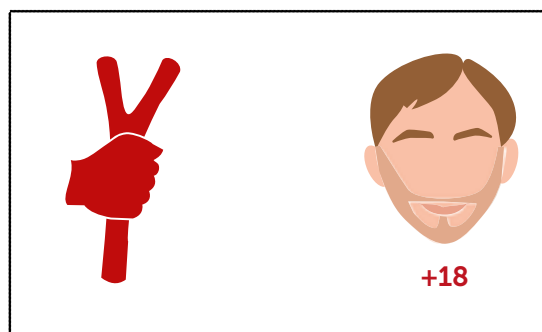
7 - 10



15 - 17



11 - 14



+18

# Índice

<b>Atividades aplicadas em Eventos Regionais</b>		<b>Atividades propostas pela Equipe Regional de Saúde</b>	
O perigo mora ao lado	6	A visita do E.T.	22
Dança das cadeiras	6	A tempestade	22
Bola na cesta	6	Expressando a sexualidade	23
Xi, molhou!	7	Corrida da prevenção	23
Não sabia	7	Espelho mental	24
Explosão de DST	7	A semente	25
Driblando a treta	8	Jogo das aparências	25
Organismo em ação	8	A roda da surpresa	26
Nada vai acontecer comigo	8	Acabei de te conhecer, será que posso ficar com você	26
Apaga mancha	9	O que pensamos sobre as DST e a AIDS	27
Polícia e ladrão/ Curador e infectado	9	AIDS no mundo do adolescente	27
Qual a dança?	9	O ganho da reconstrução (continuação da dinâmica refletindo sobre sentimentos)	28
Combate	10	Refletindo sobre sentimentos	28
Queimada preventiva	10	A bengala	29
Os labirintos	10	E a canoa virou	29
A escolha certa	11	Cama, mesa, bebê	30
O que eu tenho?	11	Fantoches (bonecos)	31
Cabo de guerra	11	Jogo do toque	32
Circuito de bio-segurança	12	Mudança de código	32
De mão em mão	12	Discutindo e prevenção ao HIV/AIDS	32
As pedras no caminho	12	Balão no pé	33
ISTarefas	13	Origem do nome	33
Qual o meu esteriótipo?	13	Mensagem nas costas	33
Construindo e protegendo o corpo humano	14	Uma casa com cupins	34
Conhecendo o corpo do outro	14		
Como me vejo	14		
Pode ou não pode... eis a questão	15	<b>Colaboradores do Guia de Atividades</b>	<b>36</b>
Canibal	15		
Infecção	15		
Quiz do IST	16		
Estouro Colorido	16		
Os males da Cidade dos Homens	16		
Trocando cartões	17		
Jogo da Vida – versão DST	17		
Dinâmica das cores	17		
Roleta Russa	18		
O que os olhos não veem, o corpo pode sentir	18		
Bolinha surpresa	18		
Bexiga da prevenção	19		
Quiz da prevenção	19		
Revezamento da saúde	20		
Cadeira vazia	21		

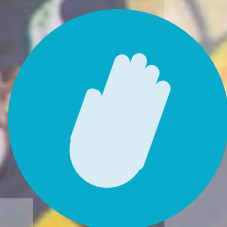
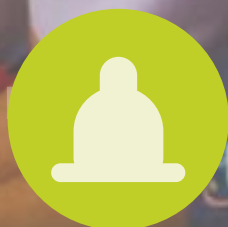


## O que é o Projeto?

O Formando Multiplicadores Posithivos é uma iniciativa da União dos Escoteiros do Brasil – Região São Paulo, visa a formação de multiplicadores, adultos voluntários, engajados na difusão de informações referente a doenças sexualmente transmissíveis através de atividades, jogos, dinâmicas em todas as Unidades Locais espalhadas pelo estado de São Paulo. Os adultos terão oficinas dentro dos cursos regulares da União dos Escoteiros do Brasil, com o intuito de trabalharem em suas cidades com conteúdo atualizados e relevantes para o combate de DST com crianças e jovens de 7 a 21 anos.



# Atividades aplicadas em Eventos Regionais



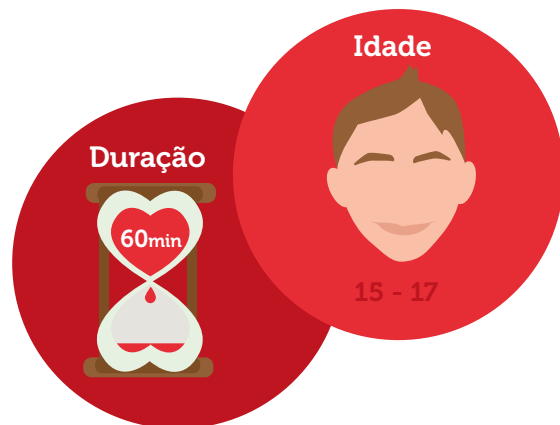
# O perigo mora ao lado

## Material necessário

- Papel e Caneta
- Durex (placa das casas)
- Apito

## Desenvolvimento

Cada dupla montará uma casinha com as mãos e terá uma pessoa como morador. Cada casinha receberá um símbolo. Ao apito, o morador trocará de casa. Uma destas casas, está com vírus de HIV. Ao fim da atividade, as pessoas que passarem por lá e que não sabiam, estarão infectadas. É discutido como se 'pega' e as formas de tratamento.



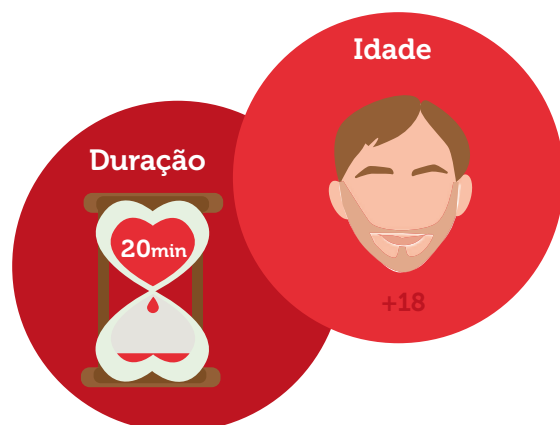
# Dança das cadeiras

## Material necessário

Cadeira, Música, Folha colorida

## Desenvolvimento

Cada cadeira terá um significado, escrito em folhas coloridas: algumas representarão uma DST, outras sem risco algum. Quando a música parar cada participante senta na cadeira disponível. Ao sentar, pega uma das folhas com o significado. Ao final, abre-se para o debate, estimulando a reflexão de que temos a capacidade de julgar qual tipo de relação e proteção queremos ter, e mantendo cuidado para não tomarmos decisões e agirmos por impulso.



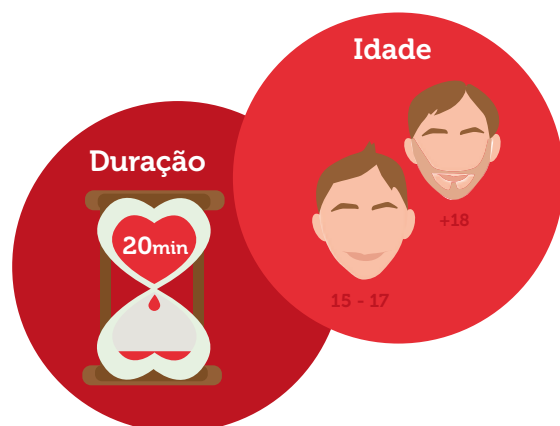
# Bola na cesta

## Material necessário

- Baldes
- Bolinhas coloridas
- Saco de lixo

## Desenvolvimento

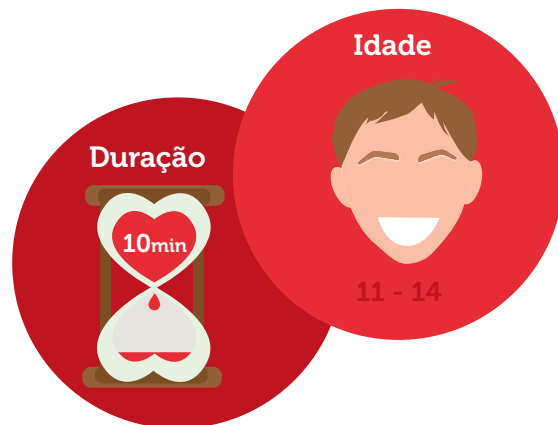
Coloca-se em baldes sacos de lixo, alguns com o fundo furado. As equipes devem tentar acertar os cestos com as bolinhas coloridas. Ao final o chefe tira os sacos de lixo dos baldes, em alguns todas as bolinhas ficarão no saco em outros as bolinhas estarão no balde. O chefe faz a comparação disso com uma relação sexual, onde as bolinhas são os vírus e o balde os nossos corpos. Os sacos sem furos representam o uso de preservativos.



# Xi, molhou!

## Material necessário

- Bexiga
- Água
- Copos sem fundo



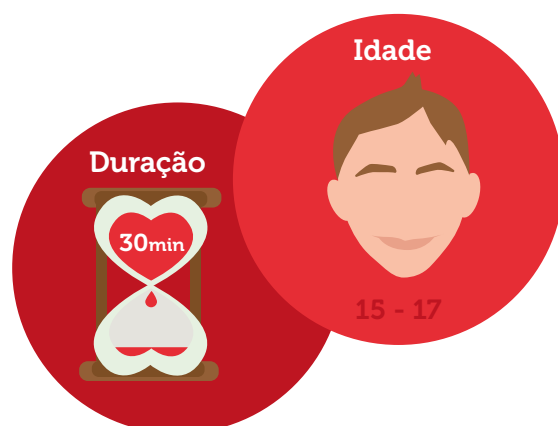
## Desenvolvimento

Cada participante receberá um dos seguintes itens: bexigas boas, bexigas furadas e copos sem fundo. As boas seriam camisinhas boas, as furadas metade prevenidos que deram errado e os copos sem proteção. Cada um terá de encher com água seu objeto. A atividade vai acontecendo com as pessoas tendo o contato e se molhando ou não para representar os riscos e tipo de relação sexual.

# Não sabia

## Material necessário

- 05 tintas coloridas
- 01 tinta preta



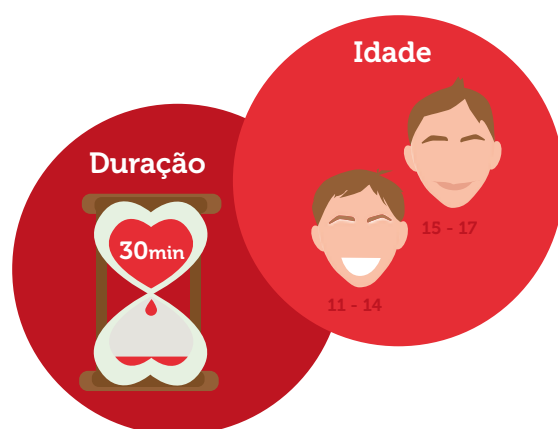
## Desenvolvimento

Divididos em 05 patrulhas os jovens deverão ir atrás das outras patrulhas, cada qual com sua tinta. O objetivo do jogo é que risquem os braços dos membros das patrulhas adversárias. Ao completar as 05 cores (ao riscar o braço do outro, devem falar "Não sabia") o jovem deverá ir à base com a tinta preta (cada cor é uma doença contraída e a preta o coquetel de remédios). Os jovens só saberão disso no final da atividade

# Explosão de DST

## Material necessário

Bexigas e papéis



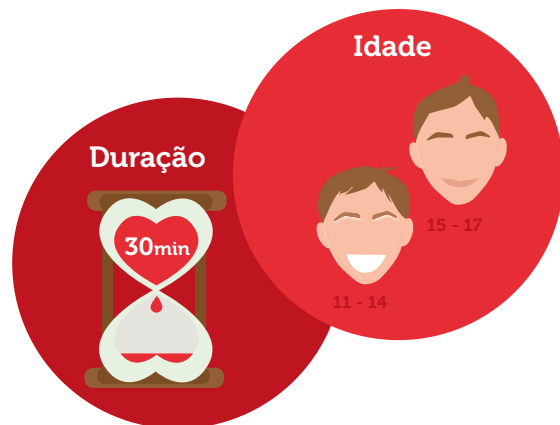
## Desenvolvimento

Serão dispostas pelo campo bexigas com papéis contendo as DST's, formas de contato, prevenção e tratamento. A cada bexiga estourada, devem anotar as informações em uma tabela. Ao final, devem ter todas as informações necessárias sobre cada uma das principais DSTs para que seja aberto um debate com o grupo.

# Driblando a treta

## Material necessário

Pó colorido



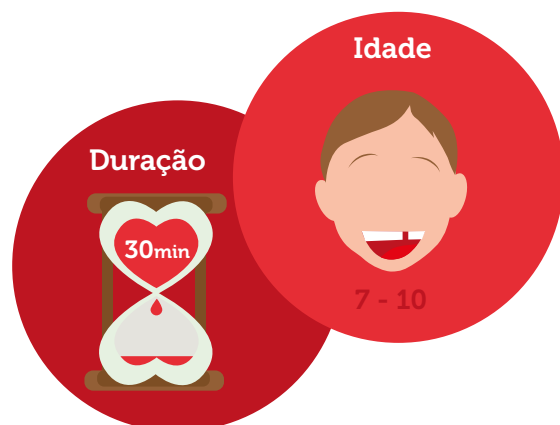
## Desenvolvimento

Os jovens serão divididos em duas equipes. Uma equipe é o ataque (representando as doenças) e a outra a defesa (representando os anticorpos). A equipe de ataque terá pó de uma cor e deverá perseguir a defesa, atirando sua arma (pó colorido). A equipe da defesa pode criar seus meios de se defender. Aqueles que forem atingidos pelo pó colorido estão infectados e se juntam à equipe de ataque, passando a perseguir os demais também.

# Organismo em ação

## Material necessário

Giz, Corda para restringir a área de barreira



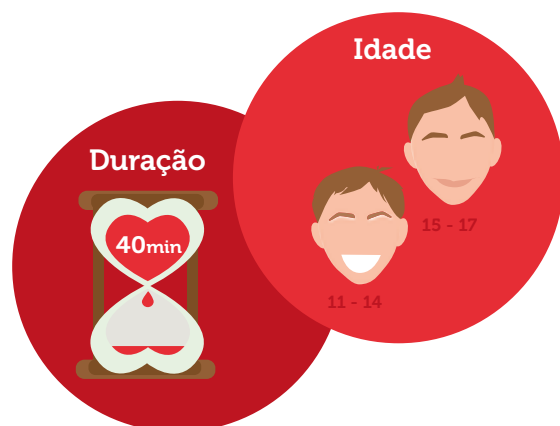
## Desenvolvimento

Duas matilhas (equipes) são colocadas em círculo, com os braços entrelaçados, representando o "organismo". As outras duas matilhas serão os "vírus". O objetivo dos vírus é adentrar o "organismo" (que devem tentar protegê-los e quando se consegue entrar um do círculo deve sair). Podemos fazer uma analogia a ação do HIV, enfraquecendo nosso organismo.

# Nada vai acontecer comigo

## Material necessário

- Papel pardo
- Fita crepe
- Caneta



## Desenvolvimento

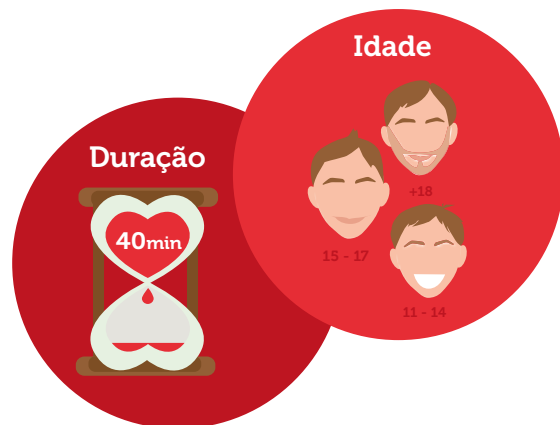
Dividir em 04 subgrupos, discutir a frase "nada vai acontecer comigo", se ela é verdadeira, depois da discussão, substituir a palavra nada por uma situação de DST, as frases serão analisadas e relacionadas com os riscos que os jovens correm.



# Apaga mancha

## Material necessário

- 02 cores de tinta
- 03 cores de pincel atômico
- 02 cores de caneta permanente
- 01 pano com álcool
- 01 bucha com água



## Desenvolvimento

Divide-se 07 equipes iguais que passarão por 07 bases uma de cada vez, onde em cada base são feitas perguntas difíceis para cada membro da equipe relacionadas à DST, se eles errarem, terão o braço marcado. Ao final, reúnem-se todos e explica-se a importância do conhecimento e prevenção. Ai então os escotistas tentam limpar os braços dos participantes (onde algumas coisas não sairão) demonstrando que nem todas as doenças tem cura.

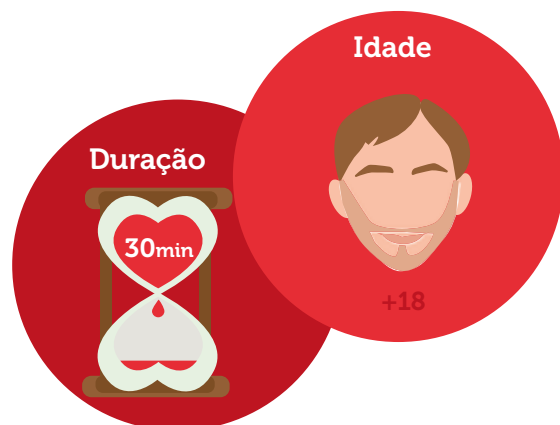
# Polícia e ladrão/ Curador e infectado

## Material necessário

Papéis pequenos dobrados - dentro do papel terá o nome das doenças

## Desenvolvimento

Duas equipes, uma terá que pegar o papel e esconder em algum local do corpo (não pode dentro da roupa). Haverá um espaço determinado onde essas pessoas que estão com o papel escondido terão de permanecer dentro. Ao passar pela faixa, a pessoa pode ser pega pelos ladrões, que deverão procurar, em 30 segundos, o papel escondido. Os papéis encontrados deverão ser guardados em um pote que significam a cura da doença.



# Qual a dança?

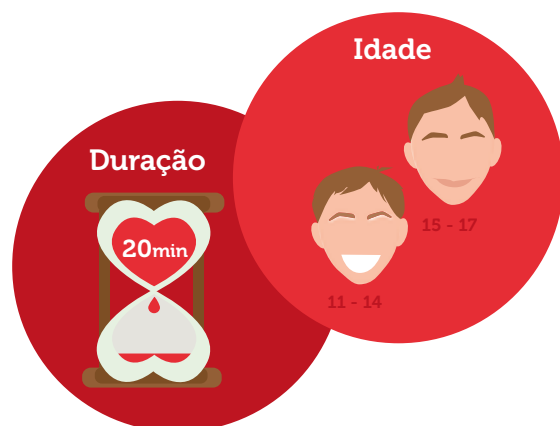
## Material necessário

Papel, caneta e criatividade

## Desenvolvimento

Cada participante escreve o nome de uma DST em um papel, estas serão sorteadas e, sem que os participantes vejam qual é a doença do seu papel colando o papel em sua testa. O objetivo é descobrir qual é a "sua doença" fazendo perguntas para os outros participantes.

Antes de se iniciar o jogo é recomendado que se faça uma palestra informativa sobre as DSTs.



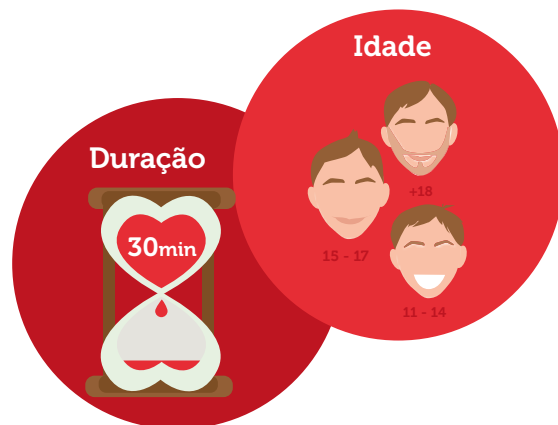
# Combate

## Material necessário

- Tinta
- Água
- Balde
- Esponja

## Desenvolvimento

A cada 8 pessoas existirá um infectado. Cada infectado será de uma cor diferente, que representa um tipo de doença. Ao sinal do apito o jogo começa e o infectado tem que pintar os demais. A pessoa que foi pintada estará infectada e deve ir até o chefe e cumprir um desafio. A cada infecção o desafio fica mais difícil. Cada desafio cumprido cura uma doença. Vence quem tiver menos infecção.



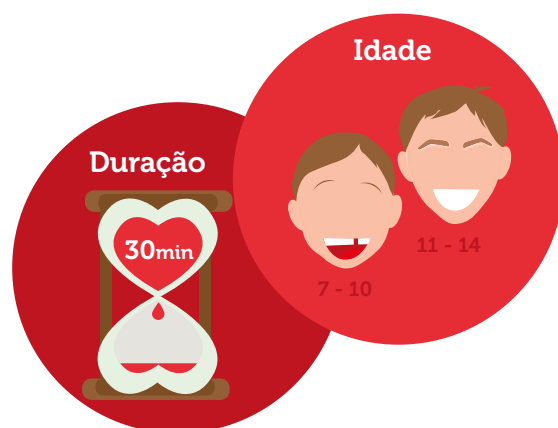
# Queimada preventiva

## Material necessário

- Bastão
- Bola

## Desenvolvimento

Queimada. As bolas são as doenças e, quando uma pessoa é atingida, está infectada. O bastão é a camisinha e a única maneira de se defender é rebater a bola. Quando a bola for rebatida, a pessoa que jogou será eliminada do jogo.



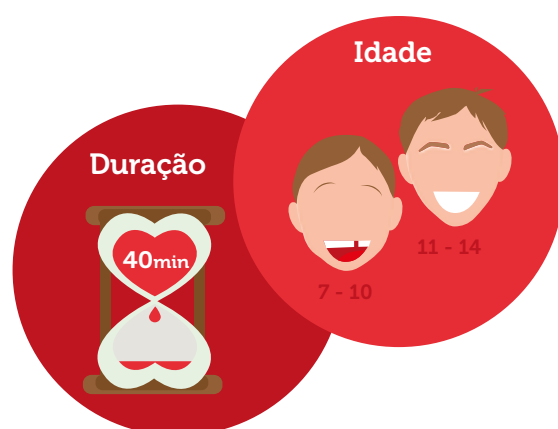
# Os labirintos

## Material necessário

- Lona
- Cartolina
- Caneta
- Adesivo
- Espaço físico
- Profissionais de saúde

## Desenvolvimento

Serão montados 3 labirintos: um do sim, um talvez e um não, sendo o 1º o mais rápido e o último mais devagar. Durante o percurso haverá perguntas sobre sexo/ proteção e o único caminho que a resposta pode ser escolhida e o talvez (se sim ou não) o caminho do sim só poderá responder sim ou não e o não respectivamente. O objetivo é mostrar que não se deve seguir o caminho do sim só porque é mais rápido.



# A escolha certa

## Material necessário

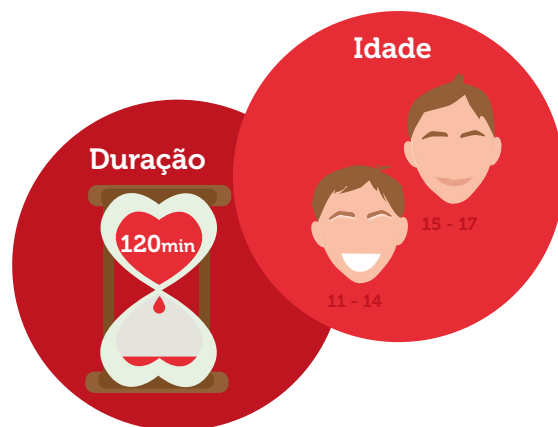
- Saco de batatas
- Sisal
- Bandeira

## Desenvolvimento

1º Jogo do saco: dois caminhos a escolher, um fácil (sem o saco) e o outro difícil (com o saco de batata). O saco de batata é o preservativo e o caminho certo a escolher, porém é o mais difícil.

2º Mãe da rua: onde um time ataca (vírus) o outro defende (anticorpos). O objetivo é ultrapassar o campo de defesa do outro time e chegar ao outro lado.

Palestra sobre DST e IST



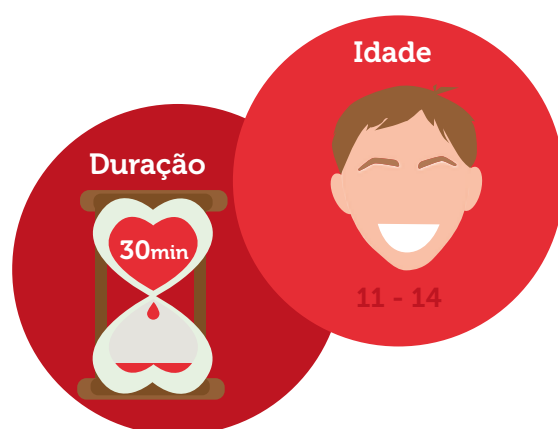
# O que eu tenho?

## Material necessário

- Folhas
- Caneta
- Fita adesiva

## Desenvolvimento

Após um conhecimento prévio sobre as principais DSTs, os participantes escolherão uma das doenças e as escreverão num papel, sem que os outros participantes o vejam. O papelzinho será distribuído e colado na testa dos participantes, que tentará descobrir qual doença recebeu, através de perguntas que serão respondidas pelos colegas com "sim" e "não". Aquele que receber uma resposta negativa perderá a vez e caso a resposta seja positiva, ganha-se mais uma pergunta. Ganha quem acertar primeiro o conteúdo de sua testa.



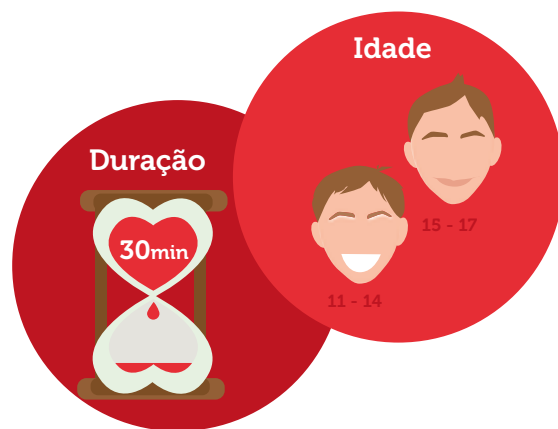
# Cabo de guerra

## Material necessário

- Corda
- Luvas

## Desenvolvimento

Montar duas equipes de cabo de guerra, primeiro sem as luvas para demonstrar a "a relação sem proteção e depois com luvas para demonstrar a proteção. Abre-se o debate posterior.

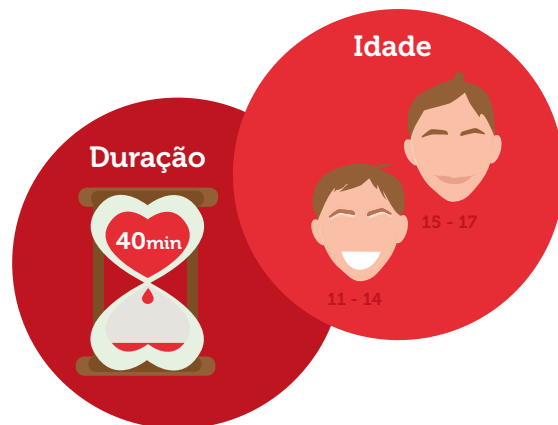




# Circuito de bio-segurança

## Material necessário

- Pneus, adriça, cones, coisas para obstáculos
- Sangue falso (ketchup, molho de tomate)
- Materiais de socorro
- Bebidas para simular o coqueteis
- Seringas
- Luvas
- Copo e canudo
- **não utilizar material de socorro pérfuro-contante!**



## Desenvolvimento

Um circuito em que o primeiro jovem se acidenta e os próximos realizam o primeiro atendimento, tomando os devidos cuidados quanto ao contato com o sangue, encaminham para a assistência médica e preparam o coquetel, escolhendo uma seringa adequada para simular a aplicação no paciente.

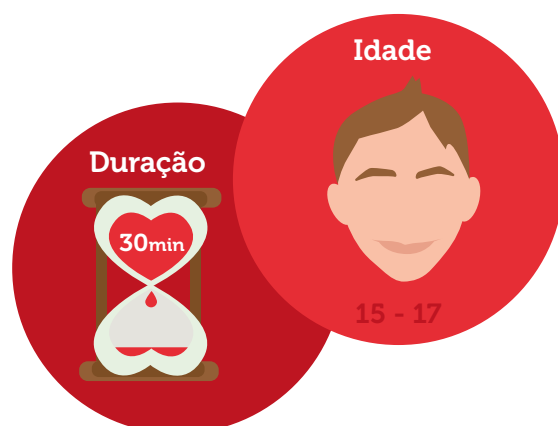
# De mão em mão

## Material necessário

- Bexiga
- Papel e caneta (Com o nome das doenças)

## Desenvolvimento

Distribui-se várias bexigas contendo o nome e a prevenção para DSTs. O jovem lê o papel que tirou e guarda para si. Ao sinal do chefe, sai cumprimentando as mãos dos outros elementos contando quantas mãos essa pessoa cumprimentou. Ao final o jovem diz em voz alta a doença ou a prevenção que tirou e fala quantas pessoas cumprimentou. O chefe em seguida relaciona a doença à prevenção e contágio.



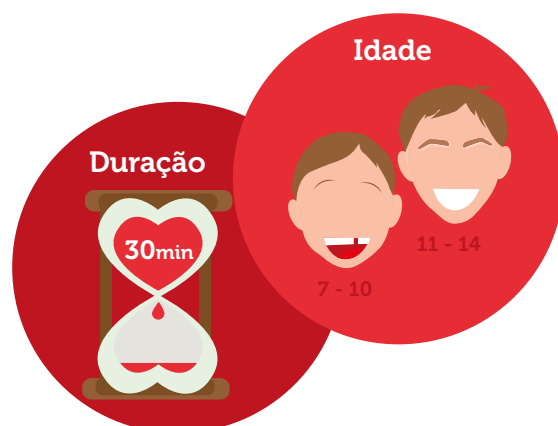
# As pedras no caminho

## Material necessário

Caminho de pedras com pedras não pontiagudas

## Desenvolvimento

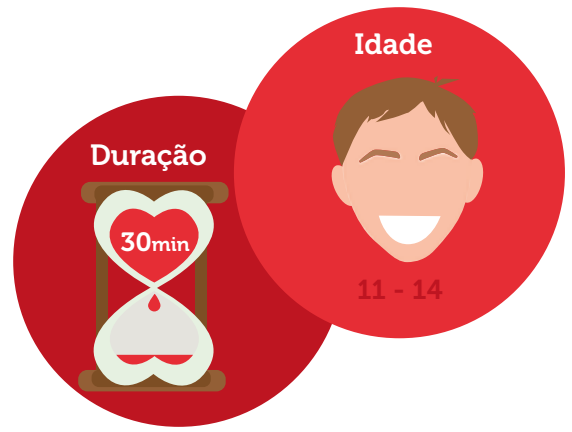
O chefe chama os lobinhos para um local onde há um caminho pedregoso. Ele pede para os lobinhos tirarem os sapatos e atravessarem o caminho descalços. Depois pede que coloquem os sapatos e atravessem o mesmo caminho, calçados. Então, o chefe faz uma reflexão perguntando o que os lobinhos sentiram. Fala sobre a importância de estar protegido em todas as situações.



# ISTarefas

## Material necessário

- Lenços
- Cartolina
- Folha sulfite
- Graveto
- Sisal
- Durex
- Água



## Desenvolvimento

1ª parte: os escoteiros tem que socorrer uma vítima com um corte profundo

2º parte: a chefia anuncia aos jovens que durante o socorro eles contraíram uma infecção sexualmente transmissível. E para descobrir qual é, esses devem coletar pistas espalhadas pelo campo (usando sinais de pista).

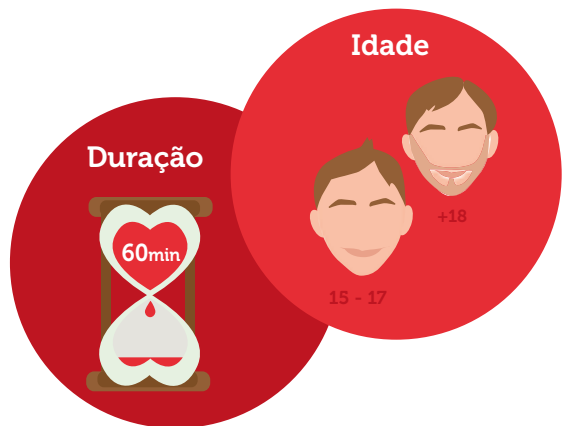
Cada pista contém a história de uma pessoa e um sintoma que ela sofre. Ex. um advogado tem apresentado manchas na pele, uma das pistas é obrigatoriamente "um grupo escoteiro se expôs durante um socorro e tem apresentado deficiências no sistema imunológico". Após acharem todas as pistas os jovens retornam e encaixam cada uma em uma doença. A grande sacada do jogo é ter 5 pistas de pessoas infectadas (os escoteiros contraíram HIV) e uma pista de uma pessoa que só tem virose. Essa pessoa deve estar em um grupo que sofre preconceito, tais como "mulheres em situação de prostituição" ou "homossexual". O objetivo é tirar o estigma.

3ª parte: a chefia explica a importância do uso de luva (tendo os jovens lembrado dela no procedimento ou não. Para a não transmissão de ISTs.

# Qual o meu esteriótipo?

## Material necessário

- Tinta anti-alérgica
- Música



## Desenvolvimento

Vendar os participantes, colocar tinta na mão de uma pessoa só. A música toca e devem cumprimentar 20 pessoas. Ao final da atividade a situação do contágio se torna visível.

Discutir sobre as formas de contágio. Será que um aperto de mão transmite a doença? Quais doenças são mais fáceis de ser contraídas?

Cada participante recebe duas etiquetas. Uma com uma característica pessoal (homossexual, homem, mulher, gorda, magra, negra, branca, japonês) e outra com uma DST (tenho Aids, Tenho gonorreia, sou saudável, tenho sífilis). Sem que saiba o que está escrito nas suas etiquetas, deve coloca-las na testa.

Os demais participantes devem tratar as pessoas da forma como as pessoas com estes "rótulos" são tratadas até que cada um descubra o que está escrito na sua etiqueta.

Abre-se para discussão acerca dos preconceitos e dos estereótipos que são criados e disseminados pela sociedade e como as pessoas se sentem com relação a isto.

\*Tomar cuidado na abordagem dos estereótipos para não serem criados outros nem para que se coloque os participantes em situações desconfortáveis.

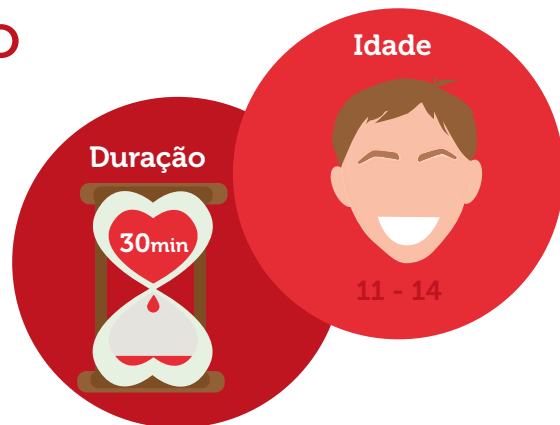
# Construindo e protegendo o corpo humano

## Material necessário

- Cartolina ou papel Kraft
- Tesoura
- Pincel atômico

## Desenvolvimento

Cada jovem desenha ou recorta uma parte do corpo humano depois montam o “boneco” e falam sobre as possíveis proteções à sua saúde. (Desenvolve a competência: “Percebo que meu corpo está mudando, e faço atividades que o ajudam a ser forte e sadio, evitando aquilo que pode me fazer mal”). Exploramos ao final os aspectos das IST’s com mais detalhes



# Conhecendo o corpo do outro

## Material necessário

- Papel pardo com mais ou menos dois metros para cada equipe
- Cartolina de 2 cores (preta, amarela, vermelha, cinza e branca)
- Lápis de cor
- Fita crepe
- Tesoura sem ponta
- Canetinhas
- Giz de cera
- Cola

## Desenvolvimento

Dividir a alcateia em 2 equipes. Os meninos vão construir um corpo de menina e as meninas vão construir um corpo de menino. Informar os lobinhos que o corpo precisa ficar do tamanho do menor lobinho da equipe. No momento da construção observar cada comportamento, dúvidas e receios para poder trabalhar com eles depois.



# Como me vejo

## Material necessário

Papel e lápis colorido

## Desenvolvimento

A Atividade dura um período de um ciclo de programa (ou seja, cerca de 6 meses). No início, cada lobinho desenha como se vê e guarda a cópia. Após trabalhar as questões corporais no ciclo, repete-se ao final o desenho e compara.





# Pode ou não pode... eis a questão

## Material necessário

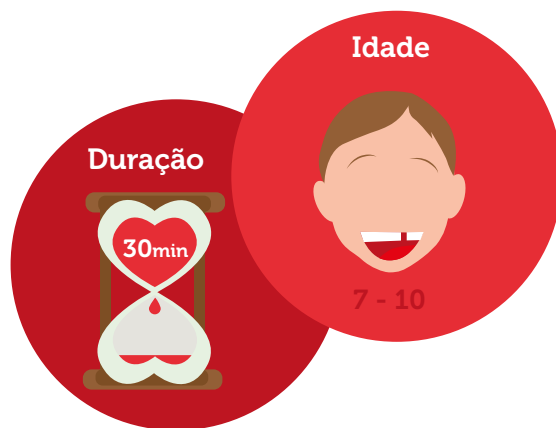
- Caixa
- Papéis com frases

## Desenvolvimento

Dentro de uma caixa haverá frases com coisas para os lobinhos identificarem se a criança pode ou não pode fazer. A cada frase que eles escolherem, devem identificar se podem ou não fazer e o porquê.

Exemplos de frases:

- Ajudar os mais velhos
- Maltratar os animais
- Um adulto pode tocar em lugares íntimos
- Você tocar em outra pessoa em lugares íntimos



# Canibal

## Material necessário

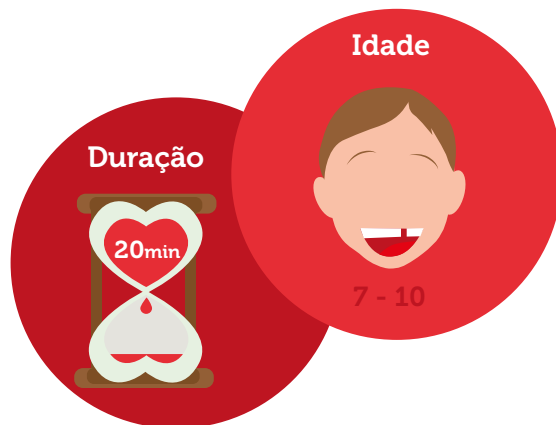
Tinta "pinta-cara" anti-alérgica

## Desenvolvimento

Cada chefe recebe uma cor de tinta. Os lobinhos recebem a missão de recolher todas as cores exceto a cor preta (que é o canibal). Se pintar de preto, o lobinho deve recomeçar a recolher as cores novamente.

Obs: Os chefes ficam escondidos e os lobinhos devem encontra-los

Após o término do jogo (vence quem primeiro tiver todas as cores sem o preto), o chefe vai apresentar as doenças (DST) e dizer que elas eram a cor preta que deve ser evitada



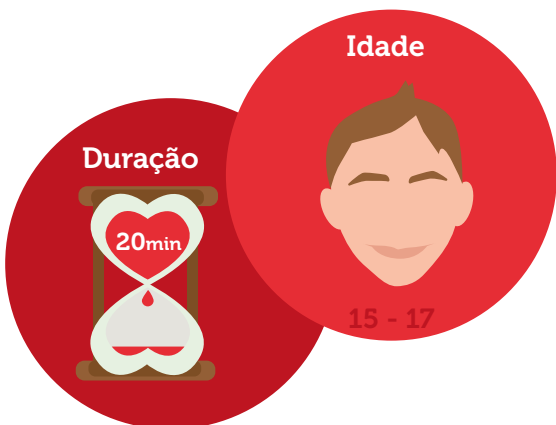
# Infecção

## Material necessário

- Bexigas
- Escudo
- Água
- Corante

## Desenvolvimento

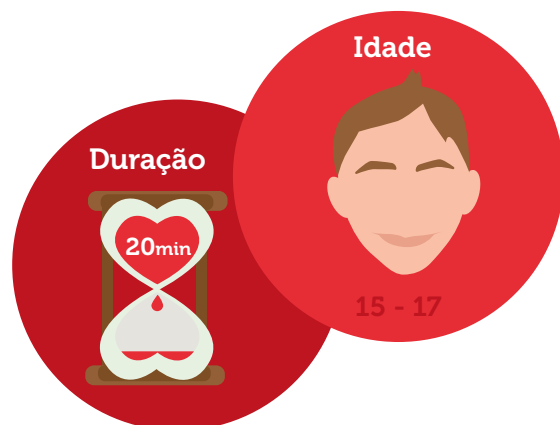
O objetivo desse jogo é enfatizar a importância das defesas do corpo humano. Ao apito do Escotista, os jovens lançam as bexigas com água colorida entre si e os mesmos devem se defender com um escudo. Após o jogo é feita a explicação sobre DSTs e/ou ISTs.



# Quiz do IST

## Material necessário

- Bexigas
- Farinha
- Sino
- Perguntas



## Desenvolvimento

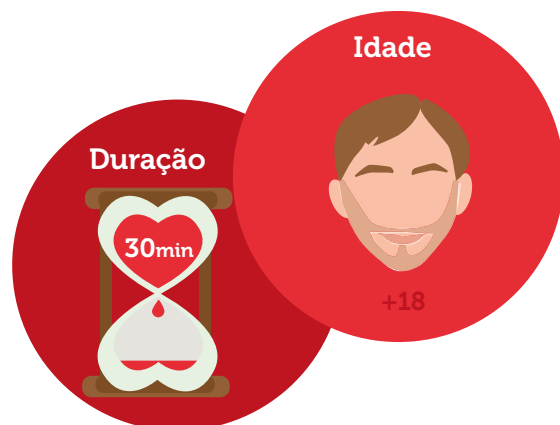
O jogo é um quiz de perguntas e respostas, onde serão formadas duplas (parceiros/as) dentro das patrulhas (equipes), em que será passado ao parceiro de quem irá responder uma bexiga que contenha farinha. O jovem que errar a pergunta irá prejudicar (infectar) o parceiro, que terá sua bexiga estourada. Ao final, faz-se a explanação sobre as ISTs.

# Estouro Colorido

não adequado para asmáticos e jovens com problemas de alergia

## Material necessário

- Bexiga
- Talco com corante em pó
- usar materiais não alergênicos



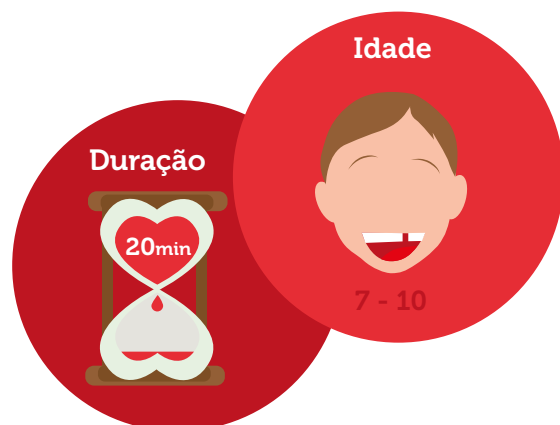
## Desenvolvimento

Formadas equipes pares, numerados de acordo com a quantidade de participantes. Entre estas equipes haverá um balde com bexigas cheias com talco dentro. O chefe chama um número, os jovens correspondentes correm até o balde, escolhem uma bexiga e estouram um no outro. A bexiga branca estaria imune e as coloridas infectadas. Após o jogo é feita a explicação sobre as ISTs.

# Os males da Cidade dos Homens

## Material necessário

Folhetos informativos sobre DSTs (para a leitura com os pais)



## Desenvolvimento

Fundo de Cena: Mogli em uma das visitas escondidas à cidade dos homens encontra um hospital/ laboratório  
Jogo: Pega-pega com um 'pegador' "imune" e um "infectado". Os lobinhos capturados pela pessoa imune podem ser soltos novamente. Os capturados pela pessoa "infectada" ficam sentados permanentemente.

# Trocando cartões

## Material necessário

- Cartões vermelhos, brancos e azuis
- Material de palestra

## Desenvolvimento

Jogo: cada indivíduo ganha 2 cartões e a cada rodada troca 1 cartão. A pessoa que troca um cartão vermelho envia o "vírus".

Cartões: V e B – sem proteção/ contaminado

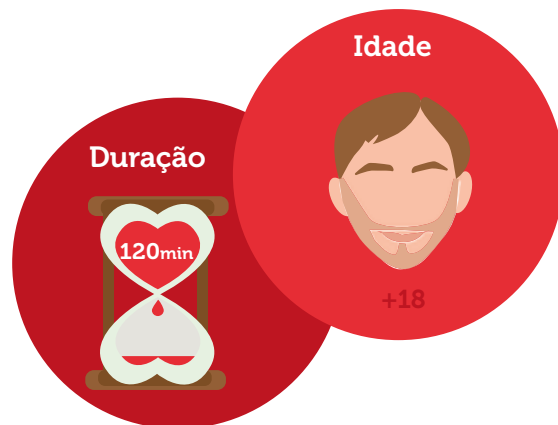
V e A – com proteção/contaminado

B – sem proteção

A – com proteção

Palestra sobre o tema

Depoimento de um voluntário



# Jogo da Vida – versão DST

## Material necessário

- Dados
- Giz para traçar o tabuleiro
- Fichas de dinheiro
- Fichas com tarefas

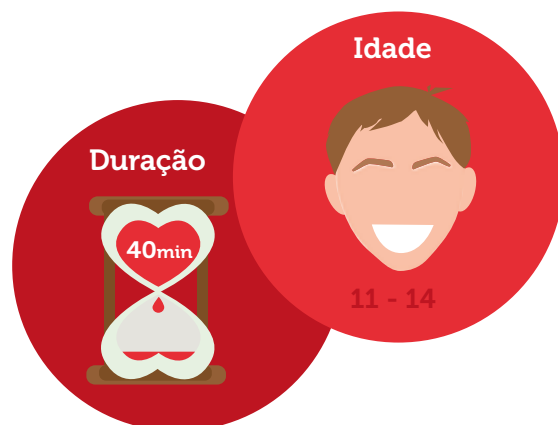
## Desenvolvimento

Passo 1: Pesquisa de DSTs pelas patrulhas e apresentações para a tropa

Passo 2: Jogo de Tabuleiro

Regra: inicia com dinheiro da vida (100), joga os dados. Cada casa possui condições de risco e com proteção ou não, que toma dinheiro da vida ou acrescenta.

Objetivo: chegar até o final da vida com maior valor de dinheiro, sem falir ou morrer antes do final



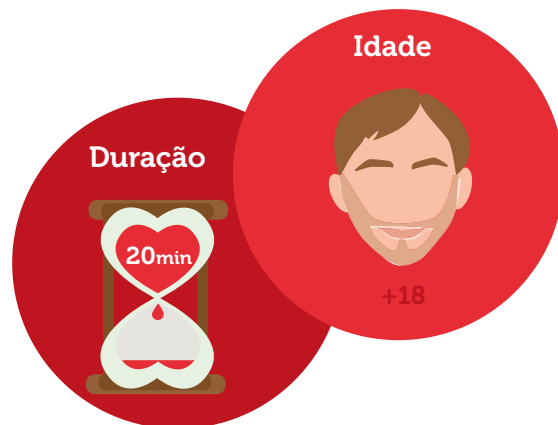
# Dinâmica das cores

## Material necessário

- Garrafas pet
- Tinta guache amarela e azul
- Água

## Desenvolvimento

Distribuir garrafas com tinta azul e amarela diluídas em água. As garrafas deverão estar pela metade. Aleatoriamente os pioneiros vão se reunir em grupos e dividir os líquidos, misturando-os. Explica-se que os azuis eram HIV+, os amarelos saudáveis, ou seja, os verdes foram contaminados.

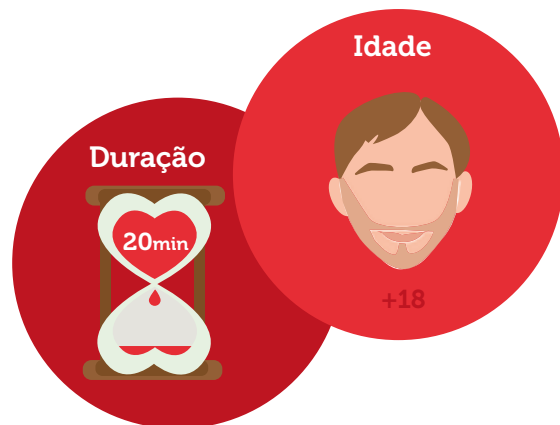




# Roleta Russa

## Material necessário

- Tinta guache
- Lenço escoteiro
- Etiqueta adesiva
- Caneta
- Música animada (Balada)



## Desenvolvimento

Venda-se os jovens e passa-se a tinta na mão dos jovens com cores de distintas, cada cor representa uma DST. Ao se encontrarem irão passar a tinta na mão do outro. A música está sendo tocada ao fundo.

Depois de algumas músicas tocadas retira-se o lenço e pede-se para que vejam as cores das mãos e identifiquem a DST contraída.

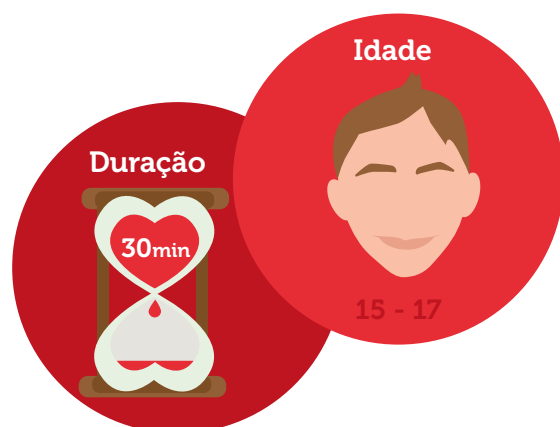
Conscientizar o jovem dos riscos de contato sexual desprotegido.

\*Vendado é sem proteção, sem venda, é com proteção.

# O que os olhos não veem, o corpo pode sentir

## Material necessário

Tintas coloridas e vendas para os olhos



## Desenvolvimento

Cada jovem vai receber um pote branco (branco por fora e tinta colorida por dentro). Com os olhos vendados a pessoa abre e tenta marcar as pessoas. (Ao final estarão coloridos).

"Olhos vendados é igual falta de conhecimento"

"E ao ver o pote branco eu pressupunha que a tinta é branca, mas não estão, estarão todos coloridos"

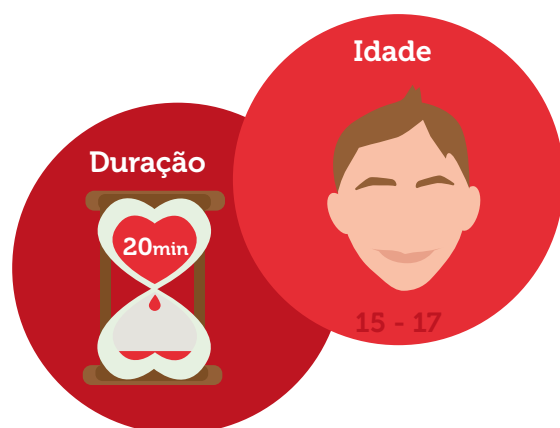
Fazendo-os refletir sobre o dia todo, "Quem vê cara não vê coração"

Reflexão sobre as DST e nós não sabemos o que há "dentro das pessoas"

# Bolinha surpresa

## Material necessário

Bolinha de ping pong com várias cores



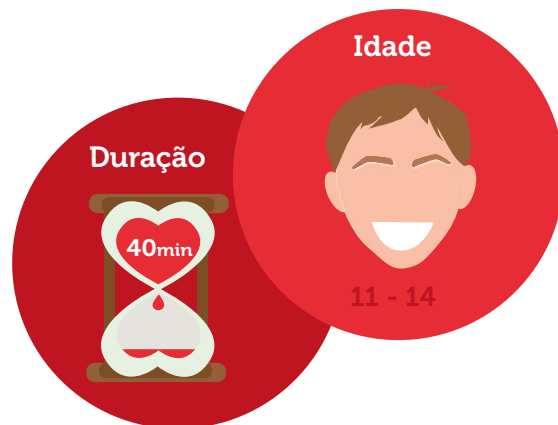
## Desenvolvimento

Cada bolinha representa uma doença ou não. Estão espalhadas pela sede, ao longo de um determinado tempo eles terão que achar e pode ser traçado entre eles e ao final é revelado o que cada bolinha representa. É feito um momento de reflexão

# Bexiga da prevenção

## Material necessário

- 34 bexigas
- Papel
- Caneta



## Desenvolvimento

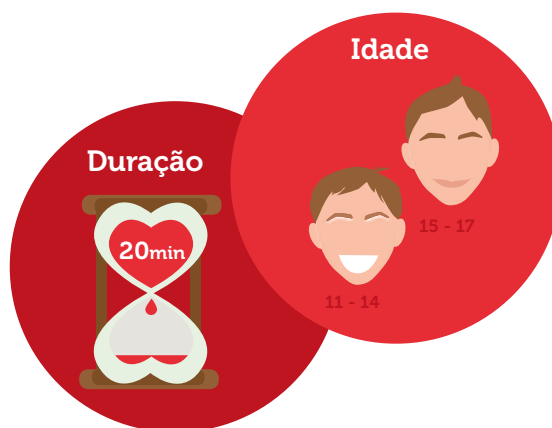
Os jovens estarão dispostos em um campo ou sala, serão soltas bexigas. Cada bexiga terá um papel dentro com uma DST, a outra com as formas de prevenção, um com as formas de contágio e um com as formas de tratamento.

Deverão encher a bexiga até estourar, ler o papel e procurar dentre os participantes aqueles que correspondem ao tratamento, prevenção, contágio e tratamento para cada doença. Alguns serão repetidos, mas tudo bem, desde que a correspondência esteja correta. A equipe formada monta uma tabela com estas informações. Ao final, abre para explanação sobre todas as tabelas formadas.

# Quiz da prevenção

## Material necessário

Tinta anti-alérgica



## Desenvolvimento

Jogo de perguntas e respostas. O facilitador faz uma pergunta sobre o tema. Os primeiros de cada patrulha devem correr até o facilitador. Aquele que bater primeiro na mão do facilitador terá o direito de resposta. Quem acertar a resposta poderá fazer uma marquinha de tinta nos adversários. Quem tiver menos marca ganha o jogo.

Exemplos de perguntas que podem ser feitas (os facilitadores podem criar outras):

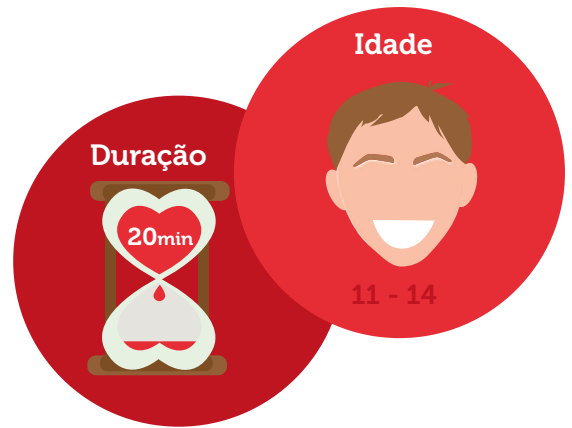
Verdadeiro ou falso:

- Apenas relação homossexual transmite HIV
- O uso simultâneo de camisinha feminina e masculina aumenta a proteção
- Camisinha é o único meio de proteção
- Em uma brincadeira de "ovo na colher" passar a colher de boca em boca pode transmitir alguma DST
- Alguém que nunca teve relação sexual não pode contrair HIV
- Existem métodos contraceptivos fornecidos gratuitamente
- Não existem tratamentos gratuitos para a HIV
- Camisinha protege contra todos os tipos de HIV
- Os filhos dos portadores de HIV também contrairão a doença
- Toda DST apresenta sintomas visíveis
- As mulheres são mais suscetíveis a contrair DSTs

# Revezamento da saúde

## Material necessário

- Painel com descrições das doenças
- Tarjetas com os nomes das doenças



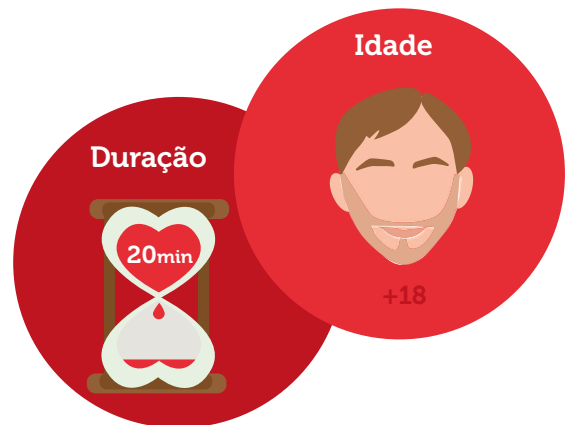
## Desenvolvimento

Monta-se um painel com a descrição de cada doença sexualmente transmissível. Entrega-se os nomes de algumas doenças para cada patrulha. Um de cada vez da patrulha devem correr e colocar o nome da doença no local correto da descrição. Após o jogo, apontam-se os erros e acertos e abre-se para uma conversa sobre o tema.

# Cadeira vazia

## Material necessário

- Cartas e uma cadeira
- Papel e caneta



## Desenvolvimento

Objetivo: Encaminhar um debate sobre DSTs e prevenções, desconstruir preconceitos relativos às DSTs. Todos em círculo, com uma cadeira vazia no meio. Ao lado da cadeira haverá uma cesta com relatos de pessoas portadoras de doenças, tais como a AIDS. Cada um dos participantes elabora uma ou mais perguntas a ser feita para a pessoa infectada. Um voluntário senta na cadeira e lê um dos relatos, procurando imprimir no relato (que estará em primeira pessoa) a emoção contida na carta. Os participantes podem fazer perguntas ou comentários para esta pessoa. Depois outra pessoa toma o lugar na cadeira e lê outro relato. O processo é repetido diversas vezes. Depois abre-se o diálogo sobre os sentimentos gerados por esta dinâmica e outros conceitos relacionados.



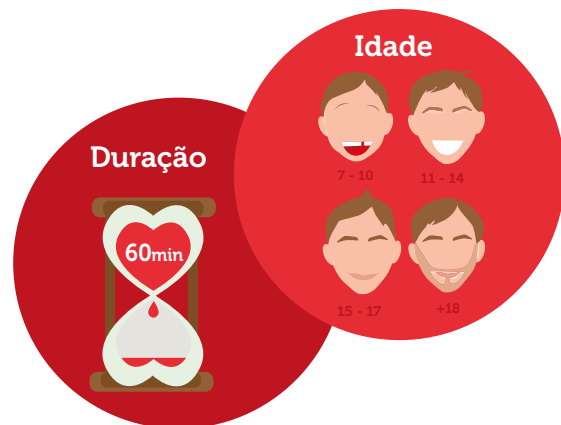
# Atividades propostas pela Equipe Regional de Saúde



# Visita do E.T.

## Material necessário

- Sala ampla
- 5 cartolinas
- 5 pincéis atômicos
- Fita crepe
- Adereço para cabeça



## Desenvolvimento

Objetivo: Levantar questionamentos relativos à sexualidade, desvinculados de um contexto sociocultural.

- 1 - O escotista pedirá a todos que caminhem pela sala.
- 2 - Ele avisará que chegaram E.T.s na Terra e gostariam muito de saber sobre a sexualidade dos humanos.
- 3 - O escotista comentará que apareceram 5 jornalistas para conversar com os E.T.s e colocará crachás com a inscrição "Imprensa" em 5 participantes.
- 4 - Em seguida, o facilitador pedirá que se formem 5 grupos de E.T.s, com 1 jornalista em cada grupo, sentados no chão.
- 5 - Esses 5 jornalistas irão registrando as perguntas que os E.T.s fizerem sobre a sexualidade dos terráqueos.
- 6 - Para cada grupo, serão dados 1 cartolina e 1 pincel atômico; e o(a) jornalista anotará os itens mais interessantes perguntados pelos E.T.s e irá procurar respondê-los.
- 7- A Prefeitura também pretenderá ajudar e enviará 5 consultores da cidade para complementar as dúvidas dos E.T.s. (nesse caso, poderão ser envolvidos outros escotistas).
- 8- Antes de finalizar, o facilitador perguntará se as expectativas dos E.T.s foram atendidas e pedirá aos jornalistas que afixem a matéria da reportagem (as cartolinas) na parede.

Pontos para discussão: a) Refletir se é fácil ou não falar sobre sexualidade. b) Por que é fácil para algumas pessoas e difícil para outras? c) Com quem os jovens se sentem mais à vontade para conversar sobre sexualidade?

Resultado esperado: Ter possibilitado a verbalização de fantasias e assuntos desprovidos das "amarras sociais", isto é, de preconceitos, estigmas, estereótipos e crendices.

# A tempestade

## Material necessário

- Fichas e palavras chaves: *doença; preconceito; DST; AIDS; família; ajuda; cuidado; coração; valores; esperança; amigo*

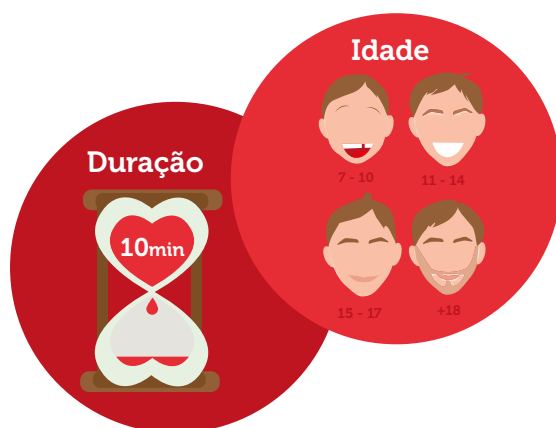
## Desenvolvimento

Objetivo: Promover a descontração dos participantes do grupo.

O que você deverá fazer:

- 1 - O escotista pedirá a todos que fiquem sentados em círculo (não deverá sobrar cadeiras vazias).
- 2 - O escotista explicará o jogo:

Vamos fazer uma viagem no mar; Quando no decorrer da viagem ocorrer onda para a direita, pula-se uma cadeira para a direita, quando ocorrer uma onda para a esquerda, pula-se uma cadeira para a esquerda; Ao final da tempestade, todos trocam de lugar. Neste momento, o escotista toma o lugar de um participante. Este deverá pegar na mão do facilitador a ficha e falar sobre ela; Em seguida, toma o seu lugar e continua o jogo.



# Expressando a sexualidade

## Material necessário

- Cartolinas
- Folhas de papel
- Canetas coloridas
- Revistas e jornais atuais
- Tesouras e cola

## Desenvolvimento

Objetivo: Discutir com os jovens as manifestações da sexualidade.

O que você deverá fazer: Trabalho individual:

Pedir aos jovens que pensem em algo que tenham visto, ouvido, falado ou sentido sobre sexualidade. Solicitá-los a guardar esses pensamentos para si. Não é necessário escrever. Trabalho em grupo: 1 - Formar grupos de 5 jovens e solicitar que conversem sobre diferentes situações em que a sexualidade é manifestada pelas pessoas no ambiente social.

Entregar revistas, jornais, folhas de papel, canetas, tesouras e cola aos grupos.

Solicitar os grupos a montar um painel com as figuras, os anúncios e textos que estejam relacionados com a sexualidade.

Após a elaboração do painel, pedir a cada grupo que eleja um representante para explicar como foi o processo de discussão e de montagem do painel.

Cada coordenador de grupo coloca seu painel em uma parede da sala e explicará para o grande grupo o seu real significado.

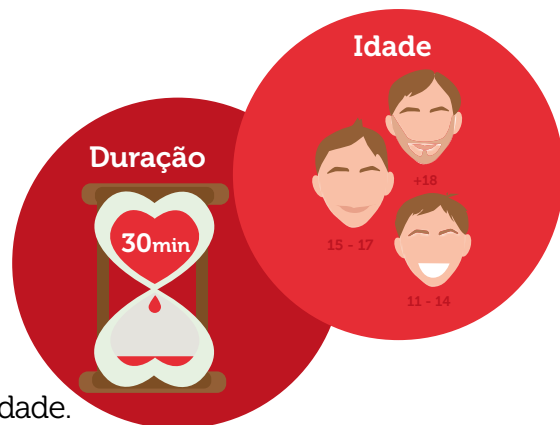
pós as apresentações dos coordenadores, abrir um debate com todos os participantes.

O escotista poderá fazer uma síntese dos tópicos apresentados e incentivar a reflexão sobre essas manifestações da sexualidade em diferentes culturas.

Pontos para discussão:

- a) Por que as pessoas confundem sexualidade com sexo?
- b) De que maneiras a sexualidade pode ser expressada?
- c) Que sentimentos podem estar envolvidos na expressão da sexualidade?
- d) O que se entende por sexualidade, sensualidade, erotismo e pornografia?

Resultado esperado: Ter esclarecido as concepções do grupo sobre sexualidade e suas diferentes formas de expressão.



# Corrida da prevenção

## Material necessário

- Cartolina
- Pincéis atômicos
- Fita adesiva
- Filipetas com os nomes dos tipos de métodos contraceptivos.

## Desenvolvimento

O que você deverá fazer:

1 - O escotista colará uma cartolina para cada patrulha,

onde deve haver colunas com os métodos contraceptivos:

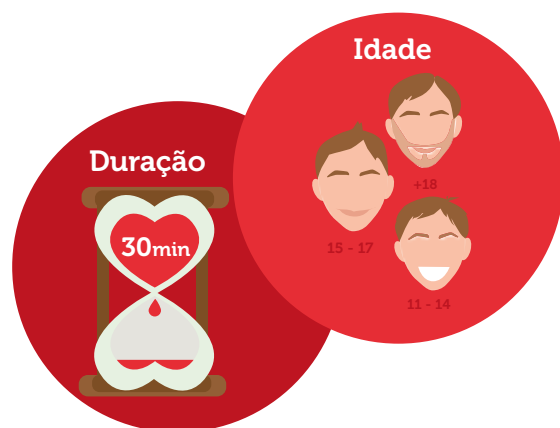
métodos de barreira; métodos comportamentais; métodos hormonais; dispositivos intra-uterinos, métodos cirúrgicos.

2 - Entregar a cada patrulha um kit contendo as respostas.

3 - O escotista provocará discussão no grupo, para que os participantes identifiquem cada método dentro das várias categorias.

4 - Ao sinal, cada integrante das patrulhas, irão pegar uma filipeta do kit e colar na coluna correspondente ao método contraceptivo.

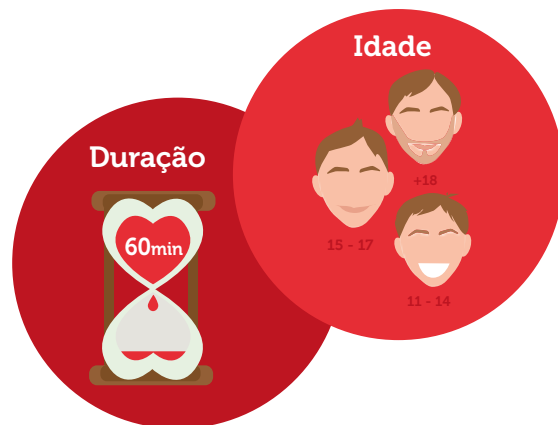
5 - O jogo termina quando todos colaram as filipetas do kit. Vence a patrulha que tiver mais acertos.



# Espelho mental

## Material necessário

- Folhas de papel sulfite
- Lápis
- Toca-fitas
- Música lenta



## Desenvolvimento

Objetivo: Auxiliar o jovem a tomar consciência da imagem que ele tem do seu próprio corpo.

O que você deverá fazer:

Orientação geral (5 minutos): 1 - Pedir a todos os participantes que andem pela sala (descalços) ao som da música seguindo as instruções do escotista:

Andar na ponta dos pés; Andar apoiando o corpo no calcanhar; Andar na chuva; Andar em uma superfície quente; Andar passando por uma porta estreita; Andarem câmera lenta; Andar em marcha ré.

Os jovens não deverão tocar o corpo do outro colega.

Pedir a todos que parem onde estão, fechem os olhos, pensem na parte do seu corpo que acham mais bonita e atrativa, e guardem mentalmente essa imagem consigo.

Trabalho individual (10 minutos):

1 - Solicitar cada jovem a sentar, a pegar sua folha de papel sulfite e a procurar esquematizar no papel a imagem captada pelo seu cérebro. Não colocar o nome.

2 - Lembrar que é somente um esquema e não um desenho artístico.

Trabalho em grupo (35 minutos):

1 - Pedir a cada jovem que vire o esquema para baixo e aguarde.

2 - Quando todos terminarem, pedir que façam as folhas circularem, com o esquema para baixo.

3 - Pedir-lhes que parem de passar quando as folhas atingirem a metade do círculo, e que as desvirem.

4 - Cada um, com uma folha nas mãos, comentará ou mostrará o que a pessoa conseguiu passar de sua imagem mental

5 - Quando todos terminarem a tarefa, pedir que façam circular todos os esquemas, para serem vistos.

6 - Cada participante guardará sua folha.

Manual do Multiplicador 32 Pontos para discussão [<https://goo.gl/DSYrDx>]:

a) Os homens e as mulheres estão satisfeitos com suas formas físicas?

b) A forma como nos sentimos em relação ao nosso corpo é influenciada pelo que as pessoas do outro sexo acham interessante ou atraente?

c) Existem partes do nosso corpo que podemos modificar. Por que e para que?

Resultado esperado: Os adolescentes terão vivenciado a oportunidade de tomar consciência das suas mudanças físicas.



# A semente

## Material necessário

- Aparelho de som
- Música instrumental suave

## Desenvolvimento

Objetivos: Identificar a disponibilidade das pessoas em se relacionar consigo mesmas e/ou com os outros, por meio do que foi imaginado/vivenciado.

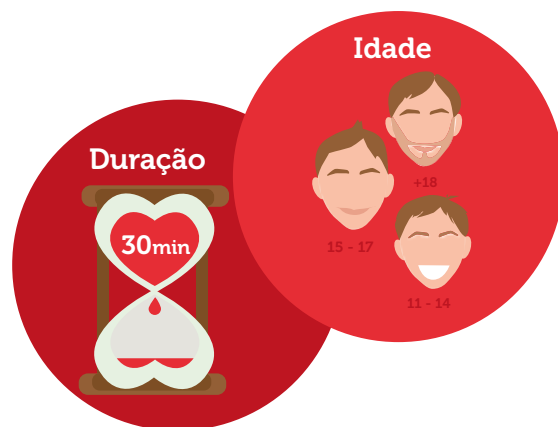
O que você deverá fazer:

1) Com breve relaxamento e música de fundo, o facilitador irá surgir aos participantes que sejam sementes e, sentindo-se como tal, eles poderão brotar, crescer, virar árvore, flor etc.

Pontos para discussão:

- a) Possibilidade de incorporar conceitos novos.
- b) Situações que representam ganhos para o futuro.
- c) Entender a prevenção como cuidado, respeito e amor a si mesmo.

Resultado do esperado: Ter promovido uma reflexão sobre o modo de as pessoas se relacionarem consigo mesmas e com os outros.



# Jogo das aparências

## Material necessário

- Balões
- Pedacos de papel
- Lápis ou canetas
- Música alegre

## Desenvolvimento

Objetivo: Demonstrar como estereótipos e interpretações subjetivas interferem na comunicação.

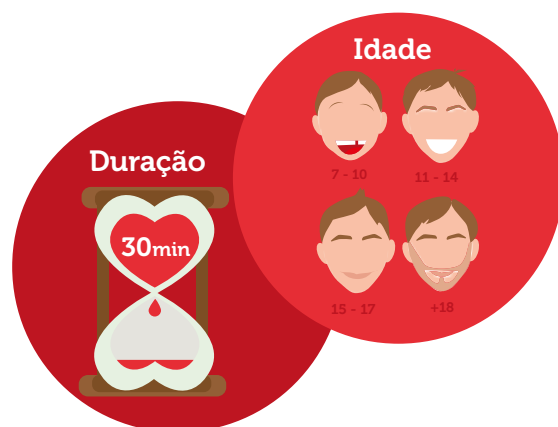
O que você deverá fazer:

- 1 - Entregar um balão vazio e um pedaço pequeno de papel em branco para cada um dos participantes.
- 2 - Cada pessoa deverá escrever no papel 3 (três) características pessoais, de maneira que, a partir dessas características ela possa ser identificada pelos outros participantes.
- 3 - A seguir, os participantes deverão dobrar o papel e colocá-lo dentro do balão.
- 4 - Agora, cada pessoa deverá encher o seu balão. Quando todos os balões estiverem cheios deverão ser jogados todos para cima, ao mesmo tempo, ao som de uma música animada.
- 5 - Quando a música parar, cada um deve pegar o balão que estiver na sua frente e estourá-lo.
- 6 - Finalmente, cada participante deverá ler o papel que encontrar dentro do balão e tentar identificar a pessoa que apresenta as características descritas.

Pontos para discussão:

- a) Como adquirimos os estereótipos?
- b) Por que, muitas vezes, as aparências enganam?
- c) Os estereótipos influenciam no comportamento e nos sentimentos das pessoas? De que forma?

Resultado esperado: Ter discutido os estereótipos conhecidos pela comunidade.



# A roda da surpresa

## Material necessário

- Caixas de vários tamanhos (para que caiba dentro da outra)
- presentes (apito, mamadeira, meia, óculos, lenço, pente e chupeta)
- música alegre e movimentada

## Desenvolvimento

Objetivos: Identificar a disponibilidade das pessoas em se relacionar consigo mesmas e/ou com os outros, por meio do que foi imaginado/vivenciado.

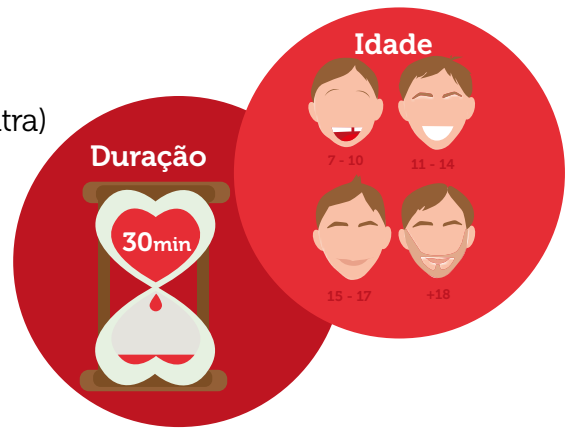
O que você deverá fazer:

1) Com breve relaxamento e música de fundo, o facilitador irá surgir aos participantes que sejam sementes e, sentindo-se como tal, eles poderão brotar, crescer, virar árvore, flor etc.

Pontos para discussão:

- a) Possibilidade de incorporar conceitos novos.
- b) Situações que representam ganhos para o futuro.
- c) Entender a prevenção como cuidado, respeito e amor a si mesmo.

Resultado do esperado: Ter promovido uma reflexão sobre o modo de as pessoas se relacionarem consigo mesmas e com os outros.



# Acabei de te conhecer, será que posso ficar com você

## Material necessário

- Seleção de músicas rápidas e lentas
- Vendas para os olhos
- Barbante

## Desenvolvimento

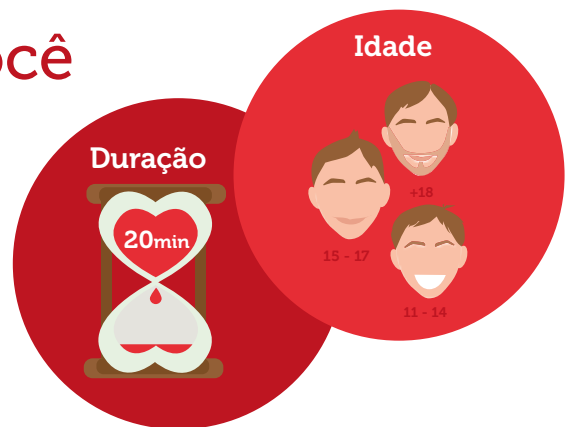
Objetivo: Demonstrar aos adolescentes a importância do uso do preservativo em todas as relações sexuais, pois os aspectos físicos, embora possam parecer saudáveis, não garantem que as pessoas sejam imunes às DST/ aids.

O que você deverá fazer:

- 1 - Iniciar a atividade ainda com os adolescentes sentados em círculo, reforçando que o nosso papel, enquanto educadores, é respeitar a orientação sexual de cada indivíduo. Nisso inclui-se também o respeito pelas mais diferentes formas de realizações sexuais.
- 2 - Situar o grupo no espaço físico que será utilizado para a realização da atividade (círculo feito de barbante), não sendo permitido o toque entre os escoteiros, mas sim com movimentos do corpo (rosto, cabeça, tórax e pernas).
- 3 - Vendar os olhos de todos os participantes.
- 4 - Colocar uma música de dança rápida por aproximadamente 3 minutos.
- 5 - Colocar uma música lenta e tirando as vendas, solicitar cada um a encontrar um parceiro.
- 6 - Com a ajuda dos escotistas, fazer com que fiquem em dupla e solicitar ambos a realizem o mesmo movimento.
- 7 - Ao final da música, peça para cada par dar um abraço no colega e, em seguida, sentar-se.

Pontos de Discussão: Levantar com o grupo as seguintes percepções: 1 como acontecem os envolvimento sexuais ocasionais? 2 Conhecemos realmente o estado de saúde dos nossos parceiros pela aparência física? 3 Se não o conhecemos, como nos envolvermos, sem correr risco? 4 Eis a questão: transamos ou não transamos?

Observações: Deixar claro para o adolescente que nesta atividade deve predominar o respeito a qualquer tipo de envolvimento e orientação sexual.



# O que pensamos sobre as DSTs e a AIDS

## Material necessário

- Cartolinas ou papel pardo branco
- Lápis de cor ou pincel atômico (várias cores)
- Música instrumental tranquila

## Desenvolvimento

Objetivo: Auxiliar o adolescente a refletir em seus sentimentos com relação à aids e às DST e a distinguir fatos de crenças.

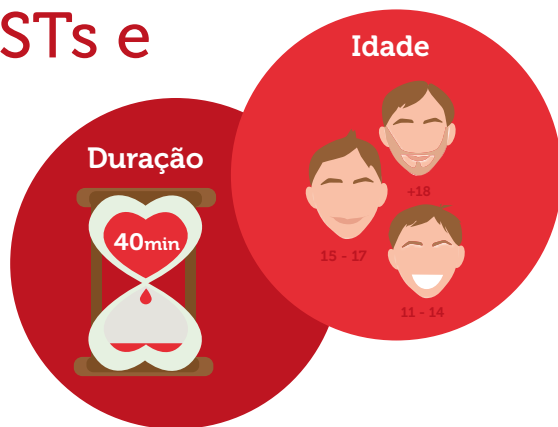
O que você deverá fazer:

- 1 - Permanecer em círculo, por patrulha.
- 2 - Entregar para cada patrulha, uma cartolina e lápis de cor;
- 3 - Solicitar que cada patrulha represente, por meio de desenho, seu sentimento com relação à aids e às DST.
- 4 - Cada participante terá de 30 segundos a 1 minuto para expressar sua idéia no papel, em silêncio.
- 5 - O cartaz deverá ir passando por cada um dos integrantes, até que todos tenham expressado a sua idéia.
- 6 - A seguir, as patrulhas deverão fazer uma discussão sobre o significado do desenho realizado e escolher um relator para apresentá-la à tropa.

Pontos para discussão:

- a) Quais os sentimentos comuns à tropa?
- b) Como se pode reduzir os mitos e temores em relação às DST/aids?

Resultado esperado: Os adolescentes terão feito uma reflexão sobre seus sentimentos, sua visão e suas ideias com relação às DST/AIDS



# AIDS no mundo do adolescente

## Material necessário

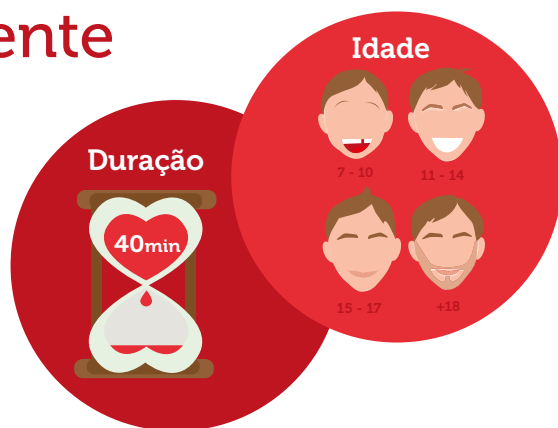
- Sala ampla
- Um globo ou uma bola grande
- Cartões com as letras da frase: "AIDS/ADOLESCENTES UNIDOS NA ESPERANÇA".

## Desenvolvimento

Objetivo: Refletir sobre o adolescente no contexto ou na realidade da aids.

O que você deverá fazer:

- 1 - Cada participante sorteia 1 ou 2 cartões com letras.
- 2 - O escotista colocará, no centro da sala, uma bola, representando o mundo.
- 3 - Solicitar os jovens a compor, com as letras recebidas, palavras ou frases relacionadas com a AIDS.
- 4 - Deixar que a criatividade corra solta.
- 5 - Após um tempo, dizer aos adolescentes que eles podem ornamentar o "mundo" (bola) e que as letras formam uma frase.
- 6 - O facilitador desafia o grupo.
- 7 - A técnica termina com o mundo ornamentado pelos adolescentes, e, no chão, aparece a frase: "AIDS/ADOLESCENTES UNIDOS NA ESPERANÇA"



# O ganho da reconstrução (continuação de "refletindo sobre sentimentos")

## Material necessário

- Música instrumental suave
- 30 folhas de papel-deseda (5 amarelas, 5 verdes, 5 azuis, 5 alaranjadas e 5 vermelhas)

## Desenvolvimento

Objetivo: Caracterizar a possibilidade de reconstrução da vida após a vivência de situações de perda.

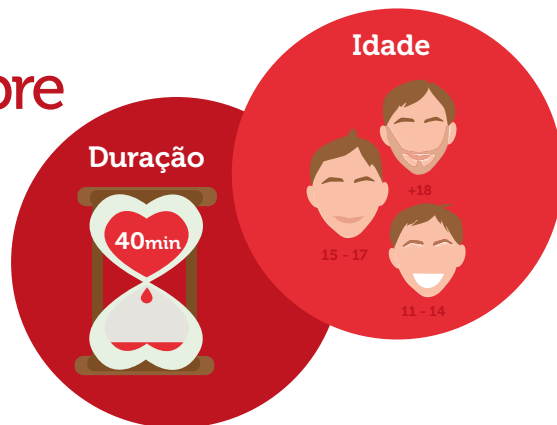
O que você deverá fazer:

1 - Aquecimento: O escotista deverá expor as folhas coloridas solicitando que cada participante escolha uma cor que tenha relação com aquilo que está escrito no seu papel. Os grupos serão agrupados pela cor.

2 - Desenvolvimento: O escotista solicitará que cada participante, criar algo com seu papel. Apenas com a utilização das mãos, ele dará uma forma àquele "valor" que restou.

Ainda em subgrupos, deverão comentar o motivo pelo qual optaram por não se desfazer daquele "valor" na dinâmica anterior. A partir do objeto construído, o grupo deverá montar uma breve história que vivifique a reconstrução da vida após uma situação de perda, e apresentá-la ao grupo.

3 - Avaliação: Após as apresentações e comentários, para finalizar os trabalhos, o facilitador deverá solicitar que os integrantes, formem as patrulhas. Formar um grande grupo. Cada integrante deverá expressar com apenas UMA palavra, o sentimento vivenciado na atividade.



# Refletindo sobre sentimentos

## Material necessário

- Cadeiras em círculo
- Papéis (tamanho cartão de visita)
- 4 para cada participante
- Música: "Será" (Legião Urbana)

## Desenvolvimento

Objetivo: Encorajar uma reflexão sobre os sentimentos de uma pessoa que se descobre portadora de HIV

O que você deverá fazer:

1 - Solicitar cada integrante a escrever em cada um dos papéis que recebeu; o nome:

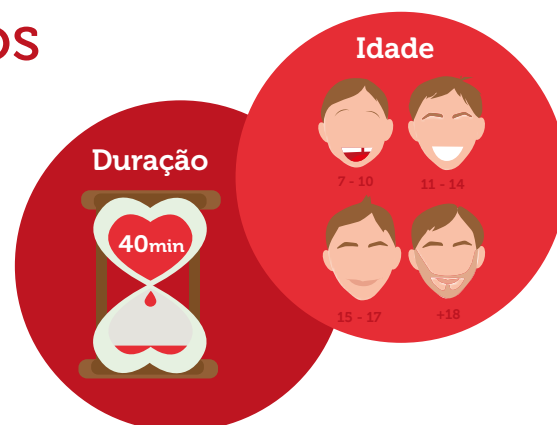
- a) de uma parte importante do seu corpo;
- b) da pessoa mais importante de sua vida;
- c) um sentimento importante; e
- d) do bem material mais importante que você possui.

2 - O escotista deverá pedir aos participantes que imaginem estar passando por uma situação difícil em que se sintam perdendo alguns valores. Por isso, deverão escolher um dos papéis para descartar, que será amassado e jogado no meio do círculo.

3 - Em seguida, os adolescentes deverão escolher um segundo e terceiro valores que também serão descartados.

Pontos para discussão: Promover uma reflexão em grupo sobre o sentimento de se desfazer de valores e sobre a relação com o portador de HIV.

Resultado esperado: Ter vivenciado uma percepção do sentimento de perda por parte dos portadores de HIV.





# A bengala

## Material necessário

- Aparelho de som
- Bengala ou bastão de madeira
- Folhas de jornal
- Fita durex
- Fita larga 4 cm largura x 1,5m de comprimento (a fita deve estar presa ao chão)
- Música: "O Bêbado e o Equilibrista"

## Desenvolvimento

Objetivo: Auxiliar o jovem a perceber os mecanismos de defesa.

O que você deverá fazer:

- 1 - O escotista distribuirá uma folha de jornal para cada escoteiro, solicitando que façam, desta folha, um bastão.
- 2 - Os participantes estarão sentados em círculo segurando os bastões.
- 3 - O escotista estenderá no chão uma fita. Deverá segurar uma bengala ou bastão de madeira e ao som da música de fundo, dança como bêbado e equilibrista na corda bamba (fita que foi colocada no chão), sendo observado pelos participantes.
- 5 - Em seguida, os participantes levantarão e imitarão a dança do escotista e em seguida sentarão.
- 6 - Após este momento, o chefe passa para o grupo o código da dinâmica: cada bastão representa uma bengala que usamos na vida. Solicita ao grupo que reflita sobre Bengalas.
- 7 - Fazer um período de reflexão.

Agora, o escotista solicitará que os participantes (um de cada vez) expressem seus sentimentos, utilizando os bastões para transmitir a mensagem.

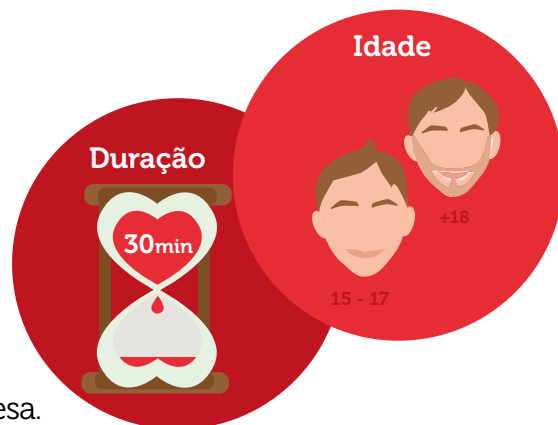
Pontos para discussão:

- a) O que são bengalas?
- b) Que bengala você usa?
- c) Que bengala são usadas frequentemente para mascarar sentimentos e atitudes?

Observação: Caso ocorram colocações do tipo: Bengala em relação a que? A minha vida? Ao trabalho? Qualquer coisa? Eu não tenho bengala!

O escotista deve apenas devolver o código da dinâmica: Bengalas usadas na vida, isto é, em que nos apoiamos para mascarar, justificar ou negar nossas ações.

Resultado esperado: Ter promovido uma reflexão sobre mecanismos de defesa que utilizamos como justificativas.



# E a canoa virou

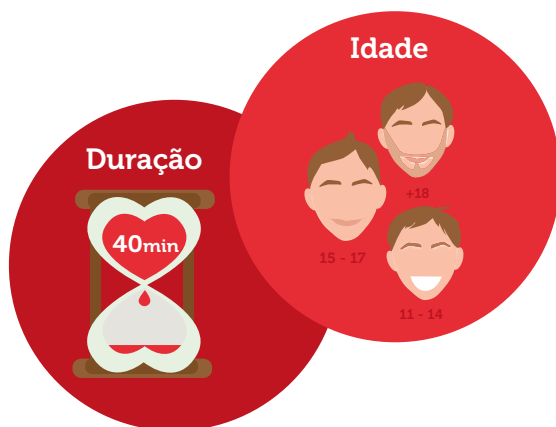
- Sala ampla, que permita a formação de grupos
- Música: "Fulgaz" (Marina Lima e Antônio Cícero)

Objetivo: Discutir a natureza do preconceito e maneiras pelas quais discriminamos ou não discriminamos alguém. (Lembre-se de adequar a linguagem ao seu ramo, para melhor aplicação dessa dinâmica.)

O que você deverá fazer:

- 1 - Em matilhas ou patrulhas, apresentar a seguinte situação: Cada grupo está em um barco em alto-mar. O barco bate em um recife e pode afundar a qualquer momento. Vem um barco salva-vidas que tem capacidade de transportar todas as pessoas menos uma. Por isso, cada grupo vai excluir um membro, baseado em critérios decididos e aceitos pelo grupo. Tempo: 15 minutos.
- 2 - Quem for excluído ficará em um lugar da sala pré-fixado discutindo os critérios utilizados para a exclusão e o sentimento de ser excluído.
- 3 - Os não excluídos discutirão o que sentem ao terem de excluir alguém do grupo e definir os critérios de exclusão. Pontos para discussão:
  - a) Como interagem as pessoas excluídas e as pessoas que excluem?
  - b) Quais os sentimentos evidenciados pelos excluídos?
  - c) Como o grupo se sente ao ter de excluir alguém?

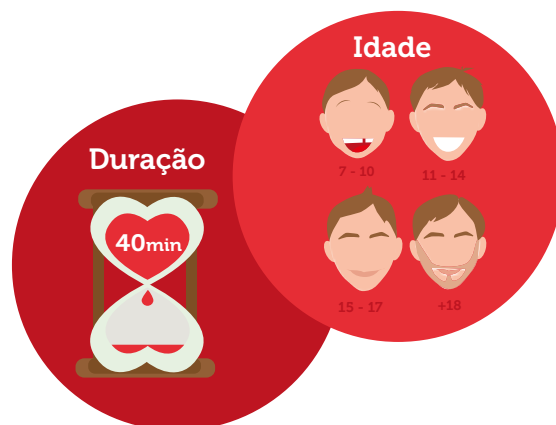
Resultado esperado: Ter promovido uma reflexão sobre atitudes de discriminação e preconceito.



# Cama, Mesa, Bebê

## Material necessário

- Sentar em círculo
- Aparelho de som
- Brinquedos infantis (cama, mesa e boneca)
- Música suave.



## Desenvolvimento

Objetivo: Auxiliar o jovem a fazer um reflexão sobre a realidade familiar, papéis e responsabilidades.

O que você deverá fazer:

1 - Os participantes sentarão no chão, em círculo, junto com o facilitador. Este tem consigo uma mesa e uma cama (brinquedo).

2 - O facilitador fará uma pergunta ao grupo:

1 - Lá em casa tem mesa ?

2 - O que lembra esta mesa ?

Pega a mesa e passa ao jovem que está à sua direita. Este responde a pergunta e passa para o outro e assim sucessivamente.

Faz-se o mesmo processo com a cama.

3 - O escotista perguntará a topa: 1-É esta a realidade das nossas famílias?

4 - Abrir a discussão (10 minutos).

5 - A seguir, o escotista pegará o boneco no colo e dirá:

1 - Olhem quem está aqui! Sabem, ele está chorando, estão ouvindo, está difícil de parar.

Pergunta ao grupo:

1 - Como fariam ou o que fariam para acamá-lo?

Passa o boneco aos participantes do grupo, que vão expressando como acalmá-lo.

6 - O chefe abrirá a discussão:

1 - É esta a realidade das crianças e dos jovens?

7 - O escotista pergunta ao grupo:

1 - E você? E a sua criança? Você quer carinho? Quem sabe um pouco de sossego. Uma canção de ninar.

8 - Dito isso, solicitará ao grupo que deite no chão.

9 - Ouvir uma canção de ninar, como música de fundo.

Terminada a música, os participantes se espreguiçarão, relaxarão e voltarão a sentar.

Observação: Pode ser questionada a realidade de outras famílias.

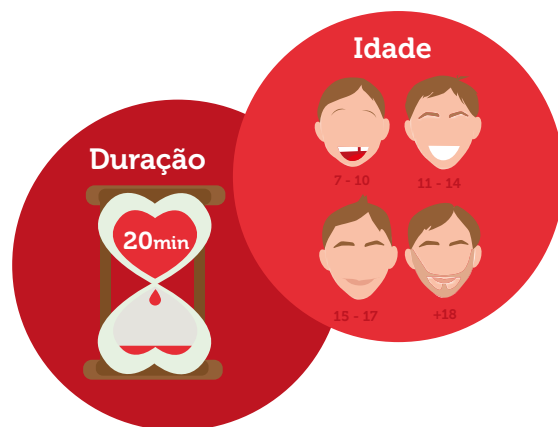
Resultado esperado: Ter encorajado uma reflexão sobre a realidade familiar e seus valores.

Lembre-se de adequar a linguagem ao seu ramo, para melhor aplicação dessa dinâmica.

# Fantoches

## Material necessário

- Aparelho de som
- Música instrumental



## Desenvolvimento

Objetivo: Promover ao escoteiro uma melhor compreensão das posturas adotadas no cotidiano.

O que você deverá fazer:

1 - Os escoteiros estarão na sala, sentados. O escotista perguntará a eles se conhecem bonecos de pau e de pano.

Ouvir as colocações e o chefe, comenta:

Boneco de pau, tipo Pinóquio;

boneco de pano, tipo bruxa, ok!

E boneco sensível; conhecem?

2 - O chefe solicitará que os participantes se desloquem pela sala. A cada código de jogo os participantes imitam o boneco solicitado.

3 - Com música de fundo, os participantes iniciam o jogo, como se fossem bonecos: de Pau, de Pano e Sensível. Termina a música, termina o jogo.

O chefe deverá perguntar aos jovens como se sentem e todos participaram somente escutando e não interferindo na fala do companheiro.

Pontos para discussão:

- a) Qual boneco foi mais fácil representar?
- b) Qual boneco foi mais difícil representar?
- c) Qual deles você mais usa?
- d) Qual deles você usa diariamente?

Resultado esperado: Ter promovido uma reflexão sobre as posturas adotadas no cotidiano. Lembre-se de adequar a linguagem ao seu ramo, para melhor aplicação dessa dinâmica.

# Dinâmicas de descontração

Estas dinâmicas poderão ser usadas para iniciar outras dinâmicas. Neste caso seguir até o item "O que deverá fazer"

## JOGO DO TOQUE

Objetivo: Permitir maior interação e contato entre os adolescentes para descontração.

O que você irá precisar: Sala ampla, músicas.

Ramos: Lobinhos/ Escoteiros/Sênior/ Clã

O que você deverá fazer:

1 - O escotista solicitará para que a Alcatéia/ Tropa fique no centro da sala, à vontade.

2 - Os participantes circularão, dançarão, respondendo ao código do escotista, como: pé com pé, braço com braço etc.

Pontos para discussão:

- Sensações pelo contato com o outro.
- Pessoas que sentem dificuldade de proximidade com os outros, como se sentiram.
- Que sentimentos agradáveis cada integrante sentiu ao contato com outros?

Resultado esperado: Proporcionar o contato entre os participantes, de forma agradável e sem preconceito.

## MUDANÇA DE CÓDIGO

Objetivo: Descontrair, iniciar o trabalho livre de tensões e estimular a atenção.

Material: Sala ampla, música alegre de fundo.

Ramo: Lobinho/Escoteiro

O que você deverá fazer: 1 - O escotista pedirá para que o grupo prester muita atenção aos códigos dados:

andar em fila pela sala;

para frente, para trás;

formar um círculo em movimento;

formar um círculo de garotas em movimento

formar fila por altura;

fila com um garoto e uma garota alternadamente etc.

## DISCUTINDO E PREVENÇÃO AO HIV/AIDS

Objetivo: Discutir as dúvidas, crenças e dificuldades de manejar algumas situações.

Ramo: Sênior/ Pioneiro

Descrição:

1- Discussão e interpretação de situações apresentadas.

2- Dramatizações de situações.

3-Leitura, discussão, interpretação e solução, em grupo, das seguintes questões:

O que você deverá fazer?

1 - Dividir a tropa em patrulha.

2 - Entregar para cada patrulha um texto, solicitando os participantes a realizar a leitura discutindo as questões dadas.

3 - Cada patrulha escolhe um coordenador que apresentará as conclusões, iniciando um debate para o tropa.

4 - Devido ao grande número de informações e sentimentos evidenciados nesta dinâmica, será conveniente que a mesma tenha continuidade em mais de um encontro.

### BALÃO NO PÉ

Objetivo: Promover a descontração do grupo.

Material: Sala ampla, 1 balão para cada participante, pedaços de sisal. Aparelho de som e música alegre.

Ramo: Lobinho/Escoteiro

Tempo: 10 minutos.

O que você deverá fazer:

- 1 - O escotista solicitará para que a tropa fique em pé no centro da sala.
- 2 - Distribuir um balão e um pedaço de sisal para cada participante.
- 3 - Cada participante inflará o balão, irá amarrar e prende no tornozelo direito.
- 4 - Iniciar uma música para todos dançarem.
- 5 - Ao código do escotista ou a uma pausa da música, podem estourar os balões dos outros.
- 6 - O jogo termina com o final da música.

Pontos para discussão:

- a) Quantos balões sobraram?
- b) Como cada um se defendeu para proteger o seu balão?

Resultado esperado: Ter proporcionado o aquecimento e descontração para as próximas atividades.

### ORIGEM DO NOME

Objetivo: Dar oportunidade aos jovens para a reconstrução da sua identidade e da auto-estima.

Material: Sala ampla, cadeiras em círculo.

Ramo: Escoteiro/Sênior/Pioneiro

Tempo: 20 minutos.

O que você deverá fazer:

- 1 - O escotista solicitará que cada participante diga o seu nome, se o mesmo lhe agrada e de quem foi a escolha (pai, mãe, amigo da família etc).
- 2 - Ele ainda terá a liberdade de optar pelo nome que mais lhe agrada. A origem do nome deverá ser esclarecida.

Pontos para discussão:

- a) Por que o nome identifica uma determinada pessoa e atrás disso há sempre uma origem?
- b) Por que, antes de nascermos, já existem expectativas de...

Resultados esperados: Reflexões sobre a origem do nome, a história que cada indivíduo carrega consigo.

Despertar a sensibilidade, a afetividade e a auto-estima dos participantes.

### MENSAGEM NAS COSTAS

Objetivo: Promover a descontração do grupo.

O que você irá precisar: Sala ampla, músicas, cartões tipo visita com mensagens. Estas mensagens devem ser positivas e conter algo a ser feito. Por exemplo ( Você é uma pessoa sorridente – Faça massagem nas costas )

Tempo: 10 minutos.

O que você deverá fazer:

- 1-O escotista pedirá que o grupo se coloque em círculo, no centro da sala.
- 2-Em seguida colocará nas costas de cada participante o papel mensagem.
- 3-Ao sinal de começar, todos os participantes circularão pela sala lendo as mensagens e executando-as.

Pontos para discussão:

- a) Como entendemos o que é expressado pelos outros?
- b) Que sentimentos surgem quando desconhecemos as mensagens que carregamos?

Resultado esperado: Os participantes se percebem entre si, iniciando os vínculos no grupo.



## UMA CASA COM CUPINS

"Uma certa casa foi bem construída.

Uma madeira de excelente qualidade foi utilizada.

E, embora ela tenha vários anos, ela ainda aparentava ser uma boa casa no seu aspecto externo.

Ela ainda parece ser forte.

Entretanto, muitos anos atrás, cupins entraram na madeira e agora o problema é sério.

Impossível dizer quando eles chegaram.

Não existem evidências externas de que eles estão trabalhando.

Um dia veio uma tempestade.

Uma grande tempestade, mas não maior do que muitas tempestades que já havia acontecido.

A casa com cupins permanece de pé.

Ela é sacudida por fortes ventos.

As casas vizinhas são atingidas também.

Quando a tempestade passou as outras casas estavam de pé, mas esta casa não.

Inicialmente houve surpresa por a tempestade ter destruído tal casa.

Então, na madeira da casa desmoronada, o trabalho dos cupins foi descoberto.

As colunas estão cheias de buracos.

Agora é fácil ver o que não se suspeitava antes.

A casa tinha, na realidade se tornado muito frágil".

WHO/GPA/HPR/89.1

**Questão nº 1 - Comente o texto acima:**

**Questão nº 2 - O que você entende por Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (AIDS)?**

**Questão nº 3 - O que causa a aids?**

"Ele vinha sem muita conversa sem muito explicar Eu só sei que falava, cheirava e gostava de mar Sei que tinha tatuagem no braço e dourado no dente minha mãe se entregou a este homem perdidamente. Ele assim como veio, partiu não se sabe pra onde E deixou minha mãe com o olhar cada dia mais longe Esperando parada, pregada na pedra do porto Com seu único velho vestido cada dia mais curto."

("Minha História", Chico Buarque de Holanda)

**Questão nº 4 - Comente o texto acima:**

**Questão nº 5 - De que maneira se transmite o HIV?**

**Questão nº 6 - Quais são as maneiras que não oferecem risco de transmissão do HIV/aids, mas que a população acredita serem formas de transmissão?**

"A doença é o lado sombrio da vida, uma espécie de cidadania mais onerosa. Todas as pessoas vivas têm dupla cidadania, uma no reino da saúde e outra no reino da doença. Embora todos prefiramos usar somente o bom passaporte, mais cedo ou mais tarde cada um de nós será obrigado, pelo menos por um curto período, a identificar-se como cidadão do outro país".

(Sontag, 1984)

**Questão nº 7 - Comente o texto acima:**

**Questão nº 8 - Qual a diferença existente entre o portador do HIV e o doente de aids?**

**Questão nº 9 - Se uma pessoa esta infectada pelo HIV, em quanto tempo ela vai desenvolver a doença?**

"Quem é você?

Adivinha, se gostas de mim Hoje os dois mascarados procuram Os seus namorados perguntando assim: Quem é você?

Diga logo eu quero saber o seu jogo

Que eu quero morrer no seu bloco

Que eu quero me arder no seu fogo Eu sou seresteiro, poeta e cantor

O meu tempo inteiro, só zombo do amor... ..

Mas é carnaval

Não me diga mais quem é você

Amanha tudo volta ao normal  
Deixa a festa acabar  
Deixa o barco correr  
Deixa o dia raiar que hoje eu sou  
Da maneira que você quiser  
O que você pedir Eu lhe dou  
Seja você quem for  
Seja o que Deus quiser..."

("Noite dos Mascarados", Chico Buarque de Holanda)

**Questão nº 10 - Comente o texto acima:**

**Questão nº 11 - O que significa, na sua opinião, situação de risco?**

**Questão nº 12 - O que é sexo seguro, na sua opinião?**

"Carlos, professor de inglês, tinha 28 anos quando procurou o médico por causa de uma infecção intestinal. O médico desconfiou de suas lesões de pele e pediu o teste anti-HIV. Dias depois, Carlos foi buscar o resultado dos exames. Passou pelo psicólogo, depois pelo médico. "Isso me fez ficar preocupado e desconfiado. Quando o médico me entregou o resultado do exame, não consegui fazer outra coisa senão chorar", conta Carlos. O próprio médico se encarregou de tratá-lo friamente. Ao ver que chorava, perguntou se estava resfriado. Carlos não respondeu. Saiu do consultório e ficou horas num parque, chorando.

"Não conseguia pensar em nada, só chorar", lembra. Depois resolveu procurar seu companheiro. Ficou na casa dele durante uma semana. Não tinha coragem de voltar para casa, contar para a mãe sobre a doença, abrir sua condição de homossexual que a família desconhecia. Mas, acabou voltando e revelando tudo para a irmã que é médica. A vida seguiu sem grandes mudanças. No final de 1992, Carlos teve que faltar às aulas para uma consulta e apresentou atestado médico. O ano letivo estava terminando, entrou em férias e viajou para o nordeste. Sua saúde ia bem, sem problemas. No começo das aulas, em 1993, seu nome desapareceu do quadro de horários. O indecifrável código que o médico colocara no atestado indicou, para o diretor, que o paciente era portador do HIV. "Os pais e os alunos não vão querer que o senhor continue dando aula.

Deixe a escola e não comente esse assunto com ninguém", disse friamente o diretor. Acuada, Carlos obedeceu. Estava a partir daí, como dizia Herbert Daniel, civilmente morto. Depois de um período de depressão, procurou um advogado. "A escola está certa", foi a resposta que ouviu ao tentar defender seus direitos. Carlos contatou então entidades de apoio aos portadores de AIDS, ameaçou denunciar a escola em programas de televisão e conseguiu uma vitória: a escola lhe paga meio salário mínimo, fornece os vales refeição e o convênio médico. Mas ele está proibido de ir até lá, é obrigado a receber o dinheiro em casa. E a irmã médica tem medo dele.

Os amigos sumiram, a mãe reservou um banheiro só para ele, seus talheres são separados e os falatórios giram em torno de como e com quem ele contraiu o vírus. Ninguém está preocupado com os seus sentimentos. No último ano Carlos perdeu seu companheiro, adoeceu, emagreceu 18 quilos, mas continua guardando no armário o material que usava para ensinar e ainda tem esperança. Aos que acreditam que são imunes e que AIDS é sinônimo de vida promíscua, Carlos lembra que sua vida sexual começou aos 20 anos e que ele teve apenas três companheiros. Mas não se preocupava com a segurança. "Pensamos sempre que com a gente não vai acontecer, não é?"

(Publicado na Revista Nova Escola, Agosto, 1994).

**Questão nº 13 - Comente a situação acima:**

**Questão nº 14 - Como se detecta a infecção pelo HIV?**

**Questão nº 15 - Em que situações devemos solicitar o teste anti-HIV para alguém?**

**Questão nº 16 - O que significa um teste positivo?**

**Questão nº 17- O que significa um teste negativo?**

**Questão nº 18 - Se o resultado do teste anti-HIV de uma pessoa for positivo, qual vai ser a sua conduta com essa pessoa?**



# Colaborares do Guia de Atividades

**Coordenação Executiva e Gerente de Projetos do Fundo Nacional de Sustentabilidade à Organizações da Sociedade Civil que Trabalham no Campo das DST/HIV/AIDS e Hepatites Virais - Fundo PositHivo**

Étilda Miranda

**Coordenador do Projeto Formando Multiplicadores Posithivos**

Aparecido Duarte

**Diretora de Imagem e Comunicação**

Mami Yasunaga

**Diretora de Programa Educativo**

Sonia Maria Gonçalves Jorge

**Diretor Gestão de Adulto**

Paulo Jose Marques Hoenen

**Coordenadora de Saúde**

Eliana Marcia Sotello Cabrera

Ana Silvia Bittencourt Ambrogi Ohl

Lilian Utembergue

**Foto da Capa**

Idinilson Torres

**Diagramação**

Giovana Paulino

Guilherme Paleari

**Organização de conteúdo**

Daniela Bicudo

Rodrigo Moreira

**Colaboradores das Atividades**

Adjair Ferreira Gomes

Adriana Albernaz Pombo

Alan Gonçalves Ambrosio

Alcides Antonio Doretto Cintra

Aldomar Machado

Alessandra Cardoso Silva

Alexandro Ferreira Guimarães Valencio

Alexandro José Pimenta

Alice Portugal Coutinho

Aline Milan Falcade

Alisson Mateus de Oliveira

Amanda Cristina Huffenbaecher Marques de Freitas

Ana Clara Favarim

Ana Laura Silva Amaro

Ana Laura Vieira

Ana Leticia B. Perin Campos

Ana Lucia Gil Moreira

Ana Maria Alves

Anderson Cesar de Oliveira

André Luís Viveiros

André Salomão Hayashi

Antonio Claudio Oliveira Lima

Antonio Fabiano Neto

Antonio Fabio Spina dos Santos

Antonio Fischer Neto

Artur Santos Zignani

Barbara Aparecida Ferreira Delvechio

Bárbara Barros Campos

Bárbara Ribeiro da Silva

Bárbara Rosana Gimenez Hidalgo

Barbara Vicentini Petraglia

Beatriz Soffiati Cabral

Beatriz Vieira Matos

Berto dos Santos Martins

Brendo Wender Marques Rocha

Bruno Albuquerque Soares de Souza

Bruno Araújo dos Santos

Bruno Bragerolli Marques

Bruno Camargo Silva

Bruno Franciscato Paulino da Silva

Bruno Henrique de Oliveira

Bruno Marcelo das Neves

Bruno Roberto M. Oliveira Araújo

Bruno Tostes de Mello

Caio Vinicius Foch

Camila de Moraes Demétrio

Camila Hevelin da Silva Pinho

Camila Leane de Oliveira

Camila Moreira da Silva

Camilla Brandão de Moura

Can Saro Baron

Carina Andreza Pires Couto

Carlos Augusto Nunes de Souza

Carolina Miguel

Carolina Salgado Alves

Caroline Ferreira Santos

Cássia dos Santos

Cecilia Raissa

Christina Cavalcante Mirabal Czarnotta

Cláudia Alonso Martins

Claudinei Aparecido de Godoy

Cláudio Antonio Rodrigues Ramos

Claudio Umurutam Zago Sobrinho

Cristiane Aparecida Paula Souza dos Reis

Cristina Aparecida Palatino da Costa

Daniel Garcia Boneto

Daniel Hideki Yamaguti

Daniel Okabe Pereira

Danilo de Almeida

David Beraha

Debora Akina Ohashi

Demi Luisa Fernandes Hermógenes

Dominique Vieira Santos

Edivaldo Anselmo Pinho

Eduardo Sousa Lima

Efrain Lucas de Oliveira Liberato

Elber Mussio

Eliana Márcia Sotello Cabrera

Eliel Tadeu de Oliveira Gomes

Elisa Bresser Dias

Érica de Matos Miranda

Ester Demberi Guimarães

Estevan Mariano Peres

Euclides Hisatugo

Fabiano Pitarelo

Fabio Sola Aro

Felipe Barci Honorio

Felipe Marques de Lima

Felipe Rabelo Siriguti

Fernanda Fabiola da Silva Mendes

Fernando Farias de Oliveira

Fernando Jorge Silveira

Fernando Zamora Garcia

Flavia Rodrigues de Oliveira

Francisco Kainer Rinaldi

Gabriel Silva Santos

Gabriela de Silva Evangelista

Gabriela Minetto de Lima

Gabriela Oliveira Ribeiro

Gabriele Passos de Souza

Germana Pradal

Gerson Américo Nardelli

Gilmar Pereira do Lago

Giovanna Billa Ackel

Giovanna de Pauli Emandez

Giuliano Tovo Di Raimo

Glauccio A. Fernandes

Guilherme Eiji Tsuji

Guilherme Hiroki Tinem

Gustavo Anselmo

Gustavo Costa Gomes

Gustavo Fortes Turazzi

Gustavo Henrique Moretti Ferreira

Gustavo Ivanhoski dos Santos



Harelline Belotti Perez	Luis Carlos Alves Rodrigues	Rafaela Vaz Melgo Muniz
Hector Augusto Vieira de Camargo Silva	Luis Henrique Guimarães	Raíssa Ribeiro Cardoso
Heloisa Analia Paes Justo	Luiz Gustavo Martins	Rebeca Lorraine Buda Salles
Hilda Siqueira Mota	Magali Brasileiro da Silva	Regiane Cristina da Cunha Fernandes
Iasmin Carolina de Almeida Moraes Pires	Marcel Hiroyuki Watanabe	Regina Antonia Ribeiro
Igor Felipe Miranda Gonçalves	Marcelo de Carvalho Braz	Rejane de Souza Lima
Íris Roberta Correa Oliveira	Marcelo de Oliveira Goulart	Renata Silva Branco de Andrade
Isaac Ferreira Neves	Marcelo Fernando Siqueira	René Coelho da Rosa
Isabella Cristina Cardoso França	Marcelo Yuzo Narita	Robson Barbosa da Silva
Iuri Henrique Aquilar	Mariana Neves Paulino	Rodrigo Correia de Souza
Ivan Alexandre Boneto	Mariana Papazian	Rodrigo Fernandes Ervilha
Ivone de Carvalho Alves	Mariana Yuli Sato do Nascimento	Rodrigo Hiroshi Vilhena
Jefferson Gobi Barbosa	Mario Lucio Lopes	Rodrigo Massamitsu Sato
Jin Kiaus Terada	Marvim Inomata Matsumoto	Rogério Rossi de Almeida
Joao Augusto Correa	Mateus Brassolotto Amorim	Sebastião Antonio da Silva
João Fabiano de Godoy Silva	Mateus de Araújo Fiusa	Seya H. Lo
João Leonardo Azevedo Casemiro	Matheus Cardoso Soares Silva	Sharon Cristina Felisberto Cardoso
João Victor Garcia Jr.	Matheus Iargas	Silvia Regina da Silva Bueno
Joao Vitor Bonfim dos Anjos	Matheus Montesano Arenas	Sofia Caselli Furtado
John Gabriel Gal Riley	Mauricio Atsushi Ito Ishikawa	Sophia Lisboa
José Artur Fucci Diniz	Mayara Lopes Duarte	Stefanie Caroline Ramires Ferreira
José Jorge Cavalcante Lopes	Melissa Haruka Kuroiwa	Stephany Gabriele Silva Abade
Jovana Madureira Pirillo	Midian Cristina Amancio	Suelen Patricia Pereira de Freitas
Julia Fernanda Ribeiro	Milena Bernardo Crevelare	Tatiane Rosa Kehdi
Julia Geiling Cardoso Falcone	Milena Collazo Moura Cesar	Thaayná Donadei Oliveira da Silva
Juliana Lima Meneguim	Milena Hunold Martinho	Thais Pereira Salles de Oliveira
Juliana Celiberti Bittencourt Cortez	Millena Yumi Suzuki Kobayashi	Thayná Cristina de Oliveira Arruda Araújo
Juliana Ferreira Batista	Murillo Spadin Rodrigues	Thayná Donadei Oliveira Silva
Juliana Santos Pinto	Murilo Bragerolli Marques	Thomás Guensei Takayama
Julio Apolinário dos Santos	Myleny Barrieli Silva	Tiago Andrade da Silva
Júlio César Klafke	Nadia da Silva	Tomio Jerri Gushiken
Karol de Almeida Silva	Najara Zarebe Medeiros Perez	Uriel César Aguilár
Kathleen Martini Chiang	Natália Queiroz Side	Vera Lúcia de Souza Maman
Katsuaki Yoshida	Nathalia de Souza Viana	Verena Daroque Fridegotto
Kauê Souza G. Guimarães	Neusa Maria Beltrame	Verônica Costa e Silva
Kelly Cristina Nunes Cardoso	Nicole Croci de Oliveira	Victor Costa Gaffo
Kim Louise Govier	Ocimar Cesar de Faria	Victor Henrique Koyanagui
Laís Oliveira de Souza	Patricia Helena da Silva Coelho	Victor Henrique Puchille Martins
Laís Saori Kawagoe	Paulo Felipe Cibulski Aranha	Victor Hugo Marques Lorenti
Laura Beatriz da Silva Mendes	Paulo Lopes de Oliveira	Victor Simão da Silva
Leandro Rodrigues de Campos	Paulo Monteiro	Victória Gietzel Paiva
Leonardo Campestrini Novaes Silva	Pedro Darlan	Victória Rocha Garcia
Leonardo Oliveira de Souza	Pedro Henrique Zuchetto	Vinicius Calixto da Silva
Leticia Kamitsuji	Pedro Herzilio Ottoni Viviani de Campos	Vinicius de Souza Conceição
Luan Mauri Bairrada	Pedro Ricardo Souza Velasco	Vinicius Matheus Mota De Oliveira
Luana Almeida Rapozo	Pietá Rivas de Oliveira	Vinicius Teles
Lucas Aparecido Dorigon Merusse	Priscila Rocha Ruiz	Vitor Nagata
Lucas Fernando de Souza	Rafael Henrique Roda	Wagner Alves Leal
Lucas Mariano Longuinho	Rafael Letizio Sedeño Pinto	Wagner Oliveira
Lucas Souza Vicentini	Rafael Luz	Weliton Alberto dos Santos
Lucas Vinicius Cordeiro de Souza	Rafael Spessotto	Willians Lourenço Junior
Lucca Amaro Camargo	Rafaela Gageti Bulgarelli	Yuri de Lima Barbosa

