

# GRAFITEIRO

**IDADE:** 21

**ONDE MORA:**

PERIFERIA

**RENDA FAMILIAR:**

BOLSISTA

**TALENTOS/HABILIDADES:**

MOBILIZAÇÃO,

ARTÍSTICO





INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO

MINISTÉRIO DA DEFESA DO  
JUSTIÇA, SEGURANÇA PÚBLICA,  
E EMPREGO RURAIS

# AGÁCIA

**IDADE:** 23

**ONDE MORA:**

PERIFERIA

**RENDA FAMILIAR:**

AUTÔNOMA

**TALENTOS/HABILIDADES:**

AUTOCONFIANÇA,  
DETERMINAÇÃO

**LIMITAÇÕES:**

FALTA DE  
ACESSIBILIDADE E  
IRRITABILIDADE.

SIM, EU  
POSSO!





 INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO



## JOGADOR DE FÚTEBOL

**IDADE:** 18

**ONDE MORA:**

PERIFERIA

**RENDA FAMILIAR:**

ALTISSIMO

**TALENTOS/HABILIDADES:**

COMUNICAÇÃO E  
CARISMA



INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO

SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

# SKATISTA

**IDADE:** 16

**ONDE MORA:**

PERIFERIA

**RENDA FAMILIAR:**

CLT (PAÍS)

**TALENTOS/HABILIDADES:**

ARTÍSTICA E

CARISMA





**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

# POETA

**IDADE:** 19

**ONDE MORA:**

PERIFERIA

**RENDA FAMILIAR:**

AUTÔNOMO

**TALENTOS/HABILIDADES:**

ARTÍSTICO,  
INTELIGÊNCIA  
EMOCIONAL





**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

A man with a prosthetic left arm is shouting into a white megaphone. He is wearing a black t-shirt with the text "TODO PODER AO POVO!" in yellow. He is holding a smartphone in his right hand. The background is a vibrant purple and yellow graffiti wall with blue dots scattered throughout. The entire image is framed by a black border with white registration marks and decorative circular patterns at the corners.

# MOBILIZADOR SOCIAL

**IDADE:** 29

**ONDE MORA:**

PERIFERIA

**RENDA FAMILIAR:**

AUTÔNOMO

**TALENTOS/HABILIDADES:**

MOBILIZAÇÃO,  
PERSPICÁCIA



**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

# PROFESSOR

**IDADE:** 33

**ONDE MORA:**

CENTRO

**RENDA FAMILIAR:**

SERVIDOR

PÚBLICO

**TALENTOS/**

**HABILIDADES:**

RESOLUÇÃO

DE CONFLITOS,

PERSPICÁCIA





**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO



**MC**

**IDADE: 27**

**ONDE MORA:**

**CENTRO**

**RENDA FAMILIAR:**

**ALTISSIMA**

**TALENTOS/HABILIDADES:**

**CARISMA, ARTISTICO**



**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

# INFLUENCER

**IDADE:** 25

**ONDE MORA:**

BAIRRO NOBRE

**RENDA FAMILIAR:**

AUTÔNOMA

**TALENTOS/**

**HABILIDADES:**

CARISMA,

COMUNICAÇÃO





 INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO



# VENDEDOR

**IDADE:** 21

**ONDE MORA:**

PERIFERIA

**RENDA FAMILIAR:**

AUTÔNOMO

**TALENTOS/  
HABILIDADES:**

COMUNICAÇÃO,

PERSPICÁCIA



**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

# ASSISTENTE SOCIAL

**IDADE:** 42

**ONDE MORA:**

CENTRO

**RENDA FAMILIAR:**

SERVIDORA PÚBLICA

**TALENTOS/HABILIDADES:**

RESOLUÇÃO DE  
CONFLITOS,  
EMPATIA





**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

# AVÓ

**IDADE:** 68

**ONDE MORA:**

PERIFERIA

**RENDA FAMILIAR:**

ALXÍLIO

(APOSENTADORIA)

**TALENTOS/**

**HABILIDADES:**

CARISMA,

PERSPICÁCIA





**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO



# ZELADOR

**IDADE:** 35

**ONDE MORA:**

REGIÃO

METROPOLITANA

**RENDA FAMILIAR:**

GLT

**TALENTOS/**

**HABILIDADES:**

CARISSMA,

COMUNICAÇÃO



INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO

SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUIÇÃO

# LUIZA

**IDADE:** 26

**ONDE MORA:**

CENTRO

**RENDA FAMILIAR:**

GLT

**TALENTOS/**

**HABILIDADES:**

FOCO,

GENEROSIDADE,

RESPONSABILIDADE.

**LIMITAÇÕES:**

FALTA DE REDE

DE APOIO





**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

# POLICIAL

**IDADE:** 37

**ONDE MORA:**

REGIÃO  
METROPOLITANA

**RENDA FAMILIAR:**

SERVIDOR PÚBLICO

**TALENTOS/  
HABILIDADES:**

COMUNICAÇÃO,  
RESOLUÇÃO DE  
CONFLITOS





**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

# MAIARA

**IDADE:** 16

**ONDE MORA:**

PERIFERIA

**RENDA FAMILIAR:**

GLT (PAÍS)

**TALENTOS/HABILIDADES:**

COMUNICAÇÃO,

CARISSA E

RESPONSABILIDADE.

**LIMITAÇÕES:**

DEPENDÊNCIA

FINANCEIRA





**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

# ESTUDANTE

**IDADE:** 17

**ONDE MORA:**

BAIRRO NOBRE

**RENDA FAMILIAR:**

CLT (PAIS)

**TALENTOS/HABILIDADES:**

CARISMA,

COMUNICAÇÃO





INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO

SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUIÇÃO



# EDNEI

**IDADE:** 28

**ONDE MORA:**

PERIFERIA

**RENDA FAMILIAR:**

CLT

**TALENTOS/HABILIDADES:**

FOCO,  
SENSO DE JUSTIÇA,  
RESPONSABILIDADE.

**LIMITAÇÕES:**

IMPACIÊNCIA



**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

# DONO DA BUDEGA

**IDADE:** 53

**ONDE MORA:**

PERIFERIA

**RENDA FAMILIAR:**

MICROEMPRESÁRIO

**TALENTOS/  
HABILIDADES:**

PERSPICÁCIA,

CARISSMA

NÃO VENDE  
FIADO





**ij** INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

# GERMANO

**IDADE:** 24

**ONDE MORA:**

PERIFERIA

**RENDA FAMILIAR:**

AUTÔNOMO

**TALENTOS/HABILIDADES:**

RESPONSABILIDADE,  
ORGANIZAÇÃO, FOCO.

**LIMITAÇÕES:**

HUMOR  
INCONSTANTE.





INSTITUTO  
JUVENTUDE  
INOVAÇÃO

Programa de  
Oportunidades e  
Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO

SECRETARIA DE POLÍTICAS DE  
JUSTIÇA, CIDADANIA, ACESSIBILIDADE  
E EMPREGO INCLUSIVO

# APG



## EMBAIXADOR DO DAPAZ

LIVRO DE INSTRUÇÕES



Programa de Oportunidades e Cidadania



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DA PROTEÇÃO SOCIAL,  
JUSTIÇA CÍVIL E MULHERES  
E DIREITOS HUMANOS





**O Instituto Juventude Inovação** é uma associação que tem como finalidade apoiar, incentivar e assistir às juventudes a partir do desenvolvimento e promoção de atividades nas áreas de inovação, tecnologia, educação, formação, empreendedorismo, qualificação profissional, lazer e entretenimento, cultura, arte, ciência e esporte.

**INSTITUTO JUVENTUDE INOVAÇÃO**

[institutojuventudeinovacao.com](http://institutojuventudeinovacao.com)

E-mail [contato@institutojuventudeinovacao.org](mailto:contato@institutojuventudeinovacao.org)

Telefone 85 3035-6525

Endereço Rua Carlos Vasconcelos, 1677, Aldeota,  
Fortaleza, Ceará

Instagram [@institutojuventudeinovacao](https://www.instagram.com/institutojuventudeinovacao)

**Embaixadores da Paz** é um projeto de formação de mediadores em arte e cultura, que contempla conteúdos e metodologias de Direitos Humanos, Justiça Restaurativa e Arte e Cultura, oferecido para adolescentes e jovens egressos do sistema socioeducativo. Por meio de apresentações em escolas, centros socioeducativos, organizações governamentais e não governamentais, entre municípios ou até mesmo inter-estaduais, os Embaixadores da Paz poderão desenvolver novos conhecimentos, conhecer outras realidades, realizar ações educacionais e ser protagonistas da própria trajetória. Trazendo à tona a perspectiva do ato infracional como um momento da vida e que novas escolhas possam ser feitas e novos caminhos traçados.

**O Programa de Oportunidades e Cidadania (POC)** é composto pelos projetos Novas Trilhas, Embaixadores da Paz e Trilharte. De iniciativa da Superintendência do Sistema Estadual de Atendimento Socioeducativo (Seas), o POC visa realizar atividades de arte, cultura, esporte, lazer, formação socioemocional, atendimento e acompanhamento direto por equipe multiprofissional para adolescentes e jovens oriundos do Sistema Socioeducativo do Estado do Ceará, com atendimento extensivo ao núcleo familiar e trabalhadores do Sistema Socioeducativo e consiste na prestação de assistência material, à saúde física, psicológica e mental, social e educacional (esportiva, cultural, lazer, qualificação profissional básica), sob a responsabilidade da Seas.

SEAS

<https://www.seas.ce.gov.br/>

Av. Oliveira Paiva 941, Bloco A -

Cidades dos Funcionários, 941 Fortaleza, Ceará



# ÍNDICE

1 - APRESENTAÇÃO	6
2 - COMO FUNCIONA	7
3 - GLOSSÁRIO	9
4 - O JOGO	12
5 - FICHA DE PERSONAGEM	16
6 - EXEMPLOS DE CARACTERÍSTICAS	17



## 1-APRESENTAÇÃO

Embaixadores da Paz RPG é um jogo de interpretação pensado para mediar situações que permeiam a realidade de jovens das periferias das grandes cidades nos tempos atuais. Buscamos exercitar a criatividade de várias maneiras a fim de superar desafios cotidianos, apresentar diferentes pontos de vista e formas de gerenciar conflitos e estimular novas formas de convívio.

Esperamos que goste. Divirta-se!



## 2-COMO FUNCIONA

Este é um jogo de interação e cooperação, que precisa do engajamento das pessoas para que a narrativa seja construída. São necessárias pelo menos 3 pessoas para desenvolver a trama: 2 que interpretam os personagens e 1 que faz o papel de mestre.

Mestre é a pessoa que irá criar o contexto no qual o jogo se desenrola. Neste momento, deve-se criar uma situação descrevendo um local e um período histórico. O passo seguinte é a escolha das personagens, que deve ser feita a partir da **FICHA DE PERSONAGEM** ou pode ser puxada do bloco de cartas.



Com a ficha é possível criar a personagem desde o início, com suas características preferidas. Já ao escolher puxar uma carta, será necessário incorporar as características já existentes.

Quando se escolhe a personagem e são definidas suas características, o mestre do jogo começa a narrar a história para os participantes, que interpretaram seus personagens fielmente durante o desenrolar da trama. Essa história chamaremos de **CAPÍTULO**. Aqui você encontrará alguns exemplos de capítulos e cartas com suas respectivas personagens, mas você é livre para criar a situação que desejar!



## Σ-GLOSSÁRIO

### CONTEXTO

Espaço e período histórico no qual a situação ocorre. Procure evitar adjetivos (para que o leitor tire suas próprias conclusões e opiniões) e se baseie mais em experiências sensoriais (visões, sons, cheiros, sabores, texturas, etc.). Pode ser uma descrição espacial, que detalha a geografia, mas também pode ser uma descrição temporal, para situar o período no presente ou o que aconteceu antes sob o ponto de vista dos protagonistas. Você pode criar diferentes contextos para uma mesma história e interferir nos capítulos quando e como quiser, gerando novas situações para que as personagens se adaptem e gerem novas interações.



## **PERSONAGENS**

São os indivíduos criados que irão atuar nas narrativas buscando a resolução das situações apresentadas. Suas características são criadas a partir da FICHA DE PERSONAGEM, que deve ser preenchida antes da leitura do capítulo. Cada personagem tem um conjunto de características que podem auxiliar ou prejudicar na resolução da situação narrada. Ao criar sua personagem, lembre-se que você deve interpretá-la a partir das características que você escolheu, reagindo de acordo com a forma que aquela personagem reagiria.



## **CAPÍTULOS**

Cada capítulo busca trazer uma situação a ser resolvida pelas pessoas que estão jogando. Exemplo: Uma família formada pelos pais e 3 filhas morava numa casa simples num bairro da periferia da cidade. Com a pandemia de covid-19, o pai perdeu o emprego e a família ficou numa péssima situação financeira.

## **AÇÃO**

A ação é o jogo em si. Trata-se do momento em que a história está acontecendo a partir da interação entre as pessoas que jogam e suas interações a partir das personagens que criaram (ou puxaram nas cartas).

## **NPC**

Um personagem não jogável (em inglês: non-player character ou NPC) que não pode ser controlado por um jogador além de quem escolher ser mestre. NPCs fazem parte da história do jogo, podendo o usuário interagir com eles. Aqui, contamos com 5 NPCs, que são as cartas nomeadas de acordo com os capítulos.



## 4-0 JOGO

**Observe alguns exemplos de jogos. Solte sua criatividade e se divirta.**

### **EXEMPLOS:**

#### **CAPÍTULO 1 - MAIARA**

**NARRADOR:** Maiara tem 15 anos e decidiu sair da escola. Na verdade, ela não gostaria de sair, mas tomou essa decisão após descobrir que estava grávida. Ela é uma jovem muito querida pelos amigos e colegas de escola, que ficaram chateados ao saber que ela, tão estudiosa, teria que largar os estudos.



## **CAPÍTULO 2 - EDNEI**

**NARRADOR:** Ednei trabalha há 4 anos em uma empresa de entregas. Ele faz as entregas em sua moto pessoal que deu o prego e ele não tem como pagar o conserto sem comprometer sua renda mensal. Falou com o seu chefe para tentar que a empresa arcasse com os custos, mas não conseguiu.

## **CAPÍTULO 3 - GERMANO**

**NARRADOR:** Germano perdeu o irmão faz 2 anos. Os dois eram gêmeos e muito unidos. Desde a morte do irmão, Jonas não é mais o mesmo. Vive irritado, estressado e muitas vezes sua mãe, Lucileide, o encontra chorando no quarto. Mesmo realizando suas atividades de trabalho regularmente, com responsabilidade, Jonas não aparenta estar feliz.



## **CAPÍTULO 4 - ACÁCIA**

**NARRADOR:** Acácia mora com a mãe e faz alguns bicos para ajudar na renda da família. Conheceu o Marquinhos e eles começaram a namorar. Marquinhos sempre ajudava complementando a feira do mês. Acácia não sabia exatamente com o que Marquinhos trabalhava, mas como ele era muito querido pela mãe dela e sempre dava tudo que faltava em casa, ela não perguntava. Até que um dia Marquinhos chega com um pacote e pede pra ela guardar. Embora tivesse ficado desconfiada, guardou no armário da cozinha. Acácia só descobriu o conteúdo do pacote 3 dias depois, quando a polícia chegou para fazer a apreensão do pacote, depois da denúncia de um vizinho. Acácia foi presa há 3 meses.



## **CAPÍTULO 5 - LUISA**

**NARRADOR:** Luisa é mãe solo de uma criança de 3 anos. Felipe, seu filho, passa o dia na creche enquanto a mãe trabalha como caixa no supermercado. No final do ano, a gerência pediu para os funcionários fazerem hora extra todos os dias durante um mês. Essa decisão deixou Luisa muito preocupada, pois não tem rede de apoio para cuidar do filho pequeno. Todos os dias, precisava pedir a alguma vizinha diferente para ver quem poderia ajudar com a criança. Depois de uma semana, ela se viu sobrecarregada, até que passou mal no trabalho e foi levada às pressas ao hospital.



## 5-FICHA DE PERSONAGEM

**NOME:** \_\_\_\_\_

**CAPÍTULO:** \_\_\_\_\_

**CARACTERÍSTICAS:** \_\_\_\_\_

**IDADE:** \_\_\_\_\_

**ONDE MORA? ( periferia, bairro nobre, centro, meio rural, etc):** \_\_\_\_\_

**RENDA FAMILIAR (auxílio, autônomo, carteira assinada, etc):** \_\_\_\_\_

**TALENTOS E HABILIDADES (artístico, mobilização, carisma, perspicácia, comunicação, empatia, resolução de conflitos etc):** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**LIMITAÇÕES:** \_\_\_\_\_

**HISTÓRICO:** \_\_\_\_\_



## 6-EXEMPLOS DE CARACTERÍSTICAS:

- **Empatia** - capacidade de compreender as emoções de outras pessoas ao se imaginar no lugar delas;
- **Resiliência** - capacidade de se adaptar às fases difíceis, superar as adversidades;
- **Carisma** - características de conquistar a simpatia das pessoas;
- **Liderança** - capacidade de motivar e inspirar pessoas de forma positiva;
- **Iniciativa social** - característica de realizar ações em prol da comunidade;
- **Mobilização** - capacidade de reunir, organizar e direcionar pessoas para uma finalidade;
- **Entusiasmo** - boa vontade, motivação;
- **Motivação** - estar inspirado, entusiasmado.



- **Determinação** - persistência para se perseguir o que deseja;
- **Organização** - capacidade de planejamento a fim de obter um resultado;
- **Responsabilidade** - ter consciência das próprias ações e responder pelas consequências delas;
- **Estratégia** - planejamento, organização;
- **Perspicácia** - capacidade de compreender facilmente algo que a maioria das pessoas não consegue compreender;
- **Resolução de conflitos** - poder de negociação, capacidade de gerenciar situações de crise e buscar soluções;
- **Senso de justiça** - qualidade de ser justo, analisar situações e tomar decisões coerentes com a justiça;
- **Foco** - qualidade de ser persistente, não desistir fácil, ir em busca do que deseja;



- **Criatividade** - capacidade de imaginar, inventar, criar, produzir coisas inéditas.

## **CARACTERÍSTICAS FÍSICAS**

- Gordo, Magro, Alto, Forte, Baixo, Velho, Jovem, Criança, Adulto, Cadeirante, Cego, Negro, Branco.

**BOZA  
JOGAR!**



# FICHA DE PERSONAGEM

**NOME:** \_\_\_\_\_

**CAPÍTULO:** \_\_\_\_\_

**CARACTERÍSTICAS:** \_\_\_\_\_

**IDADE:** \_\_\_\_\_

**ONDE MORA? ( periferia, bairro nobre, centro, meio rural, etc):** \_\_\_\_\_

**RENDA FAMILIAR (auxílio, autônomo, carteira assinada, etc):** \_\_\_\_\_

**TALENTOS E HABILIDADES (artístico, mobilização, carisma, perspicácia, comunicação, empatia, resolução de conflitos etc):** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
**LIMITAÇÕES:** \_\_\_\_\_

**HISTÓRICO:** \_\_\_\_\_