

1. Recursos Específicos por Modalidade

Oficina de DJ

- **Equipamento de Referência:** Controladora DJ (ou toca-discos), mixer e fones de ouvido profissionais.
- **Software de Discotecagem:** Instalação de versões gratuitas ou "lite" (como Serato DJ Lite ou Rekordbox) para demonstração.
- **Banco de Áudio:** Pasta compartilhada em nuvem ou pen drive com *loops*, batidas e músicas de domínio público para prática de mixagem.
- **Mapas de Contagem:** Folhas impressas para os alunos aprenderem a marcar compassos e BPM (Batidas Por Minuto) manualmente.

Oficina de Graffiti

- **Painéis de Prática:** Chapas de compensado ou MDF para quem está começando, evitando o erro direto na parede.
- **Kit de Desenho:** Papel sulfite A3, lápis 2B/6B, borrachas e marcadores coloridos para a criação dos "sketches" (esboços).
- **Catálogo de Letras:** Apostila visual com diferentes estilos (Wildstyle, Throw-up, Bubble) para referência.
- **EPIs:** Máscaras de proteção com filtro químico, luvas descartáveis e aventais.

Oficina de MC

- **Dicionário de Rimas e Sinônimos:** Versões físicas ou aplicativos para auxiliar na expansão do vocabulário.
- **Sistema de Captação:** Microfones dinâmicos com fio e pedestal para simulação de palco.
- **Instrumentais:** Coletânea de "beats" de variados estilos (Boom Bap, Trap, Drill) para exercícios de fluxo (*flow*).
- **Caderno de Composições:** Diário de rimas personalizado para cada aluno.

Oficina de Breaking

- **Superfície de Deslize:** Placas de linóleo ou compensado liso (crucial para segurança e técnica).
 - **Espelhos Portáteis:** Para que os alunos possam corrigir a postura e alinhar os movimentos.
 - **Kit de Proteção:** Joelheiras, cotoveleiras e toucas de proteção (para os giros de cabeça).
 - **Cronômetro:** Para marcar o tempo das rodadas (*rounds*) nas batalhas simuladas.
-

2. Recursos Audiovisuais (Para Todas)

- **Projeto Multímídia (Datashow):** Para exibição de documentários históricos e vídeos que servem de referência estética.
 - **Caixa de Som Ativa:** De alta potência, com conexão Bluetooth e entradas XLR/P10.
 - **Smartphone/Tablet:** Para registro das aulas e autoavaliação dos alunos (ver o próprio movimento ou ouvir a própria rima ajuda muito no aprendizado).
-

3. Recursos Pedagógicos Transversais

- **Apostila Própria do Projeto:** Material impresso contendo o histórico do Hip Hop em Roraima e no mundo, além de glossário de termos técnicos.
- **Certificados de Participação:** Recurso simbólico fundamental para a valorização da autoestima do jovem e enriquecimento do currículo.
- **Mostra Cultural Final:** O evento de encerramento funciona como um recurso didático de "aula prática final", onde os alunos aplicam tudo o que aprenderam para o público.
-