54.	Oficina de costura	Ministrar aulas teóricas e práticas no modelo Oficina de costura, visando proporcionar o aprendizado coletivo, a prática de trabalho artesanal desenvolvendo as técnicas diversas, como moldes para criação de peças, corte, costura, dentre outras possibilidades. Trabalhando o reaproveitamento de tecidos variados transformando-os em objetos utilitários ou de moda como bolsas, mochilas, sacolas, mostruários e bonecas dentre outras possibilidades.	
55.	Oficina de grafismo indígena	Ministrar aulas teóricas e práticas no modelo Oficina de grafismo indígena, visando proporcionar o aprendizado coletivo, a prática de trabalho artesanal na compreensão de técnicas diversas, trabalhando as formas de desenhos da arte marajora, acabamento de peças, dentre outras possibilidades.	
56.	Oficina de Cestaria	Ministrar aulas teóricas e práticas no modelo Oficina de Cestaria, visando proporcionar o aprendizado coletivo, a prática de trabalho artesanal desenvolvendo a arte de trançar palha e piaçava, papel, fibras, sacos plásticos para confecção de utilitários ou somente decorativos.	
57.	Oficina de beneficiamento de fibras	Ministrar aulas teóricas e práticas no modelo Oficina de beneficiamento de fibras, visando proporcionar o aprendizado coletivo, a prática de trabalho artesanal desenvolvendo o processo de tratamento de fibras naturais, o beneficiamento, para posteriormente a confecção de vários tipos de artesanatos, dentre outras possibilidades.	
58.	Oficina de beneficiamento de pigmentos ou corantes naturais	Ministrar aulas teóricas e práticas no modelo Oficina de beneficiamento de pigmentos ou corantes naturais, visando proporcionar diversas possibilidades na utilização do mesmo em tecidos, madeira e cerâmica, dentre outros.	
59.	Oficina de Brinquedista	Propiciar embasamento teórico e prático, numa visão atual e dinâmica, para formação do profissional brinquedista, abrangendo a sua atuação na área educacional; Oferecer fundamentos práticos acerca da implantação e operacionalização de brinquedotecas.	
60.	Oficina de confecção de bonecos de pano	Ministrar aulas práticas e apresentar não apenas as partes constituintes de um boneco, mas também os materiais artesanais, formatos e instrumentos que podem ser utilizados na produção , de forma a instruir o público a produzir seus próprios bonecos para fim pessoal ou comercial.	
61.	Oficina de confecção de fantoches	Ministrar aulas teóricas e práticas definindo o teatro de bonecos como um recurso eficaz nas mãos do animador. O boneco é uma fonte inesgotável de criação artística, de dedicação, de educação e de prazer. Ele proporciona condições educacionais diferenciadas, aulas motivadoras, criativas e atrativas, aplicadas tanto para crianças, quanto para jovens e adultos.	
62.	Oficina de Informática com software livre	Ministrar aulas no modelo Oficina de Informática com software livre iniciando jovens e adultos no universo da computação, apresentando aos alunos as etapas de evolução da informática, bem como fazer com que os mesmos tenham contato efetivo com computadores e softwares através de aulas teóricas e práticas. Iniciando com a história da informática, expondo conceitos de hardware, software e culminando com aulas práticas das ferramentas de softwares livres.	
63.	Oficina de Editor de Texto e Planilha Eletrônica	Ministrar aulas no modelo Oficina de Editor de Texto e Planilha Eletrônica através de exercícios teóricos e práticos, apresentando conceitos básicos do computador e como utilizar aplicativos para edição de textos e planilha eletrônica no ambiente Linux. O editor de texto irá aumentar a produtividade do aluno em seus trabalhos textuais de forma mais elaborada, ensinando-os de maneira mais fácil e rápida, apresentando dicas de configurações dos diversos tipos de elementos nos documentos bem como a criação de textos e a formatação textual. Na planilha eletrônica se utilizará de ferramentas com fórmulas que ajudam na construção e organização de informações mais eficientes.	
64.	Oficina de Direção Artística	Ministra aulas teóricas sobre direção de arte e elaborar todo o visual de um projeto, incluindo o contexto histórico, o visual arquitetônico e até mesmo, no caso de direção de arte para cinema ou teatro, o figurino usado nas cenas, de forma que a ambientação fique equilibrada.	