

Año 2, número 3, julio-diciembre 2017

O jovem como agente transformador do território: um relato de experiência

Renata Duarte¹

Universidade Federal Fluminense, Brasil

DOI: 10.32870/cor.a2n3.6617

[Recibido: 15/03/2017; aceptado para su publicación: 07/06/2017]

Resumo

O ensaio busca relatar a experiência desenvolvida por um Pontão de Cultura em territórios populares do município do Rio de Janeiro (Brasil), na qual a juventude foi incentivada a tornar-se produtora de suas ideias para o território assumindo uma posição de agente promotor de mudanças. O artigo divide-se em duas partes: a primeira inicia-se com um resumo acerca da fundamentação teórica que embasa as ações realizadas, seguida da descrição das atividades executadas durante o período de aplicação da metodologia; a segunda parte é dedicada à realização de um estudo de caso elaborado sobre um dos projetos que compõe a Rede Agência, acompanhando entre os anos de 2015 e 2016.

Palavras-chave

Políticas Culturais; Cultura e Juventude; Cultura e Territórios; Promoção da autonomia.

¹ Correo electrónico: rcduarte.cult@gmail.com

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

Duarte, R. (2017). O jovem como agente transformador do território: um relato de experiência. *Córima, Revista de Investigación en Gestión Cultural*, 2(3). doi: 10.32870/cor.a2n3.6617

El joven como agente transformador del territorio: un relato de experiencia

Resumen

El texto busca relatar la experiencia desarrollada por un Muelle de Cultura (Pontão de Cultura) en territorios populares del municipio de Río de Janeiro (Brasil), en la cual la juventud fue incentivada a convertirse en productora de sus ideas para el territorio asumiendo una posición de agente promotor de cambios. El artículo se divide en dos partes: la primera inicia con un resumen acerca de la fundamentación teórica que sirve de base a las acciones realizadas, seguida de la descripción de las actividades llevadas a cabo durante el período de aplicación de la metodología. La segunda parte está dedicada al estudio de caso elaborado sobre uno de los proyectos que compone la Red Agencia (Rede Agência) entre los años 2015 y 2016.

Palabras clave

Políticas Culturales; Cultura y Juventud; Cultura y Territorios; Promoción de la autonomía.

The young as transforming agent of the territory: an experience report

Abstract

This essay seeks to report on the experience developed by a Culture Pier (Pontão de Cultura) in popular territories of the municipality of Rio de Janeiro (Brazil), in which the youth was encouraged to become producer of their ideas for the territory assuming a position of promoter agent of changes. The article is divided into two parts: the first one begins with a summary of the theoretical basis for the actions carried out, followed by a description of the activities undertaken during the application period of the methodology. The second part is dedicated to present the case study developed on one of the projects that compose the Network Agency (Rede Agência) between 2015 and 2016.

Keywords

Cultural policy; Culture and Youth; Culture and Territories; Promotion of autonomy.

Introdução

O projeto *Agência de Redes para a Juventude*, desenvolvido no âmbito do Programa dos Pontões de Cultura² do município do Rio de Janeiro (Brasil), teve como objetivo fazer com que o jovem de origem popular reconhecesse sua potência enquanto criador. Agindo de maneira diferente da habitual —na qual o atendido é integrado às atividades na condição de aluno/participante— a Agência se propôs como um laboratório, onde jovens de 15 a 29 anos foram convidados a desenvolverem suas ideias transformando-as em projetos para agir nos territórios.

Durante uma jornada de seis meses os jovens selecionados passaram por uma metodologia que os auxiliou na construção dos seus projetos. A primeira etapa, designada Ciclo de Estímulos, teve duração de três meses e foi dedicada ao campo das ideias. Nela, o jovem foi estimulado a refletir sobre seus desejos motivadores e lapidar sua criação por meio dos instrumentos plásticos produzidos.

Fimado esse período, eles foram convocados a apresentá-la para os avaliadores externos presentes na “Banca de Ideias”. As três propostas selecionadas de cada território foram contempladas com um prêmio de 10.000 mil reais —aproximadamente 3.000 dólares— para viabilizar sua execução. Os jovens que não tiveram suas ideias selecionadas passaram a integrar os projetos elegidos, compondo as equipes que seguiram para a segunda etapa, chamada de Desincubadora.

Na Desincubadora, os participantes receberam a ajuda de tutores que os auxiliam a transformar essas ideias em projetos, dotando-as de orçamento, cronograma, planejamento de tarefas, entre outros. Nessa etapa, com mais três meses de duração, foram realizados todos os preparativos para as ações, realizadas ao final do período.

Paralelo às ações da Agência, ocorreu o ciclo da Rede Agência. As ações da Rede destinavam-se à treze projetos egressos do Ciclo de Estímulos, um Ponto de Cultura do município do Rio de Janeiro e um vencedor do Prêmio de Cultura Ações Locais.³ Seu objetivo era aprimorar essas quinze iniciativas a partir de três eixos:

² Sobre o Programa Cultura Viva que criou os Pontos e Pontões de Cultura no território brasileiro: Pontos de Cultura são grupos, coletivos e entidades de natureza ou finalidade cultural que desenvolvem e articulam atividades culturais em suas comunidades e em redes, reconhecidos e certificados pelo Ministério da Cultura por meio dos instrumentos da Política Nacional de Cultura Viva. Já os Pontões de Cultura são entidades de natureza e finalidade cultural que se destinam à mobilização, à troca de experiências, ao desenvolvimento de ações conjuntas com governos locais e à articulação entre os diferentes Pontos de Cultura. Podem agrupar-se em nível estadual e/ou regional ou por áreas temáticas de interesse comum. Os Pontos e Pontões de Cultura também podem receber apoio financeiro através de editais públicos do governo federal, estados e municípios. Os instrumentos de fomento para os Pontos de Cultura podem ser prêmios, bolsas, ou o Termo de Compromisso Cultural (TCC), instrumento específico de repasse de recursos da Política Nacional de Cultura Viva. Para saber mais veja: Barbosa & Calabre (2011), Lima (2013) e Turino (2010).

³ Prêmio concedido através de um edital simplificado a fazedores de cultura do município do Rio de Janeiro pela Prefeitura entre os anos de 2014 e 2016. Com recente mudança na administração pública e o corte de verbas sofrido pelo campo a edição de 2017 ainda não está confirmada.

a institucionalização, o desenvolvimento da linguagem e o aprofundamento das ações no território. Para desenvolver esses aspectos os projetos contaram com um aporte de 25.000 mil reais cada —aproximadamente 7.500 dólares.

Com o objetivo de relatar alguns aspectos dessa experiência, desenvolvemos o estudo a seguir, estruturado em duas seções: na primeira, iremos abordar brevemente a fundamentação teórica que embasou a metodologia aplicada, seguida da exposição sumarizada dos instrumentos utilizados no Ciclo de Estímulos; na segunda, apresentaremos por meio de um estudo de caso o método trabalhado com os projetos participantes da Rede Agência. Finalizaremos traçando, na conclusão, algumas considerações sobre os êxitos e dificuldades do projeto.

Metodologia

Não é recente a ideia de que as atividades culturais atuam em conjunto com a educação escolar na formação dos homens. No entanto, devido à complexidade crescente dos diversos setores da vida engendrada na contemporaneidade, a relação entre ambas vem se apresentando de modo cada vez mais simbiótico. Os novos desafios apresentados demandam o desenvolvimento de capacidades humanas de pensar, sentir e agir de modo gradativamente mais amplo e profundo, comprometido com as questões do entorno em que se vive. “O grande desafio deste início de século está na perspectiva de se desenvolver a autonomia individual em íntima coalizão com o coletivo.” (Mitre, et al., 2008, p. 2134). Esse contexto tem fomentado o aparecimento de diversas teorias de aprendizagem prática ou ativa, baseadas na resolução de problemas ou na simulação de situações problemáticas.

Ao analisarmos a questão através do olhar histórico perceberemos que as formulações pioneiras dessa nova perspectiva de aprendizagem já se encontram afastadas no tempo. Podemos nos remeter à “Nova Escola” do filósofo, psicólogo e pedagogo norte-americano John Dewey (1859-1952), cuja premissa era o *learning by doing* —ou o aprender fazendo. Para Dewey, o pensar mobilizado frente ao problema passa por cinco estágios: 1º a percepção da necessidade; 2º a análise da dificuldade; 3º as alternativas de solução do problema; 4º a experimentação de várias soluções por meio do teste mental, que seleciona a mais adequada; 5º a ação como a prova final para a solução proposta, que deve ser posteriormente avaliada de modo científico (Gadotti, 2001, pp. 143-144). Como podemos notar, o esquema desenvolvido por Dewey subsidiou diversas formulações posteriores.

Outra importante contribuição partiu de Paulo Freire (1921-1997) com sua pedagogia problematizadora, cuja premissa se fundamenta em uma concepção dialética, na qual “educador e educando aprendem juntos, numa relação dinâmica

na qual a prática, orientada pela teoria, reorienta essa teoria, num processo de constante aperfeiçoamento” (Gadotti, 2001, p. 253). Dos muitos avanços que a pedagogia de Freire trouxe às reflexões sobre o aprendizado, Gadotti destaca duas: a contribuição à teoria dialética do conhecimento, para a qual “a melhor maneira de refletir é pensar a prática e retornar a ela para transformá-la”; e a categoria pedagógica da conscientização, visando por meio da educação “à formação da autonomia intelectual do cidadão para intervir sobre a realidade” (Gadotti, 2001, pp. 253-254).

Foi a partir de tais premissas, somadas às contribuições de inúmeros outros teóricos, que se desenvolveu o que hoje denominamos *Metodologias Ativas*, “alicerçadas em um princípio teórico significativo: a autonomia, algo explícito na invocação de Paulo Freire” (Mitre, et al., 2008, p. 2135). Segundo a definição de Bastos (2006) as metodologias ativas são “processos interativos de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema” (Bastos *apud* Berbel, 2011 p. 29)

Conforme assinala Mitre *et al*,

a aprendizagem que envolve a auto iniciativa, alcançando as dimensões afetivas e intelectuais, torna-se mais duradoura e sólida. Nessa perspectiva, a produção de novos saberes exige (...) o exercício da curiosidade, da intuição, da emoção e da responsabilização, além da capacidade crítica de observar e perseguir o objeto —aproximação metódica— para confrontar, questionar, conhecer, atuar e reconhecê-lo. (Mitre, et al., 2008, p. 2136)

Berbel (2011) arrolando alguns dos métodos que podem ser utilizados no processo de aprendizagem ativa —tais como o estudo de caso, o processo do incidente e o *Problem Based Learning*— sinaliza que através do *método de aprendizagem por projetos* o aluno “busca informações, lê, conversa, anota dados, calcula, elabora gráficos, reúne o necessário e, por fim, converte tudo isso em ponto de partida para o exercício ou aplicação na vida” (Berbel, 2011, p. 31).

Dentre os resultados que vêm sendo obtidos com a utilização desse método, segundo Bordenave e Pereira (1982), podemos observar entre outros: a inserção de um conteúdo vivo ao processo de aprendizagem; a adoção do princípio da ação organizada em torno de objetivos; o desenvolvimento do pensamento divergente e o despertar do desejo de conquista, iniciativa, investigação, criação e responsabilidade e a inserção conscientemente na vida social e/ou profissional.

Inspirada nessas bases teóricas a Agência de Redes para a Juventude orientou sua metodologia para a ação. Das mais de noventa palavras que compõem o dicionário da metodologia da Agência (Delfino & Lisboa, 2014), o conceito mais importante talvez seja *dramaturgia*. A origem etimológica da palavra “drama” é grega e significa ação, cuja essência está no conflito, compreendido não

no sentido de guerra ou violência, mas através da significação atribuída pelas artes cênicas. Em cena, toda a ação depende das forças geradas nas interações entre as diferentes personagens que visam atingir seus objetivos. A ação surge desse modo como força-motriz de toda a representação teatral.

Segundo a definição de Aristóteles, criar dramaturgia relaciona-se ao ato de organizar as ações de forma coerente para provocar emoções. Desta forma, não é apenas o teatro que envolve dramaturgia. Na vida, ela está presente a todo o momento, nos diversos palcos em que rotineiramente atuamos para diferentes públicos. Somos os criadores —conscientes ou não— da nossa dramaturgia, uma vez que a produzimos constantemente através de cada uma de nossas ações.

É acreditando nessa potência inventiva que a metodologia propôs a criação de uma dramaturgia que gerasse um espaço-tempo onde o jovem de origem popular se reconhecesse como um criador. O objetivo era que a juventude se apropriasse de instrumentos que viabilizassem sua atuação nos territórios, independente de atores externos, através um aprendizado ativo e emancipador (Freire, 2011).

A inspiração para compor o ciclo de cenas, também conhecido como Ciclo de Estímulos, veio da teoria literária da “Jornada do Herói”, também conhecida como “monomito”, do antropólogo Joseph Campbell (1995). Em seus estudos sobre a estrutura dos mitos, Campbell identificou aquilo que nomeou como jornada cíclica: momentos chaves encontrados tanto em mitologias clássicas como em narrativas modernas quando o herói recebe inicialmente o chamado para a aventura e vai passando por diversas etapas, até encontrar sua grande provação, superá-la e retornar transformado ao seu lar.

O Ciclo de Estímulos foi pensado de modo a mimetizar essa estrutura narrativa para criar uma dramaturgia épica, na qual os jovens se vissem como os protagonistas da história. Foi durante esse período de três meses que os jovens desenvolveram suas ideias por meio dos instrumentos aprendidos —que serão sumarizados a seguir. Nesse estágio, a experiência foi apresentada como um game que incluiu “chamados para a ação”, “encontros com o mestre Yoda⁴” e com “padrinhos mágicos”,⁵ por exemplo.

Essa estratégia foi fundamental não apenas para criar proximidade com o mundo referencial do jovem, mas também para estimulá-lo a ver sua experiência como uma aventura e, dessa forma, criar para si uma narrativa sobre sua trajetória. Durante o Ciclo de Estímulos, o ato de planejar como executar a ideia foi acompanhado da reflexão acerca de seu próprio projeto de vida. Perguntar-se “o que eu quero” e “o que tenho que fazer para alcançar esse objetivo” foram as

⁴ Em referência ao personagem da série de *Star Wars*.

⁵ Em referência ao desenho *Old Parents*.

premissas para se iniciar esse planejamento, onde o projeto criado funcionou como um gatilho para uma reflexão mais profunda.

Passado o Ciclo de Estímulos era chegada a hora da execução, quando outro conceito desempenhou uma função basilar, o “*direito a errância*”. As sociedades de raízes católicas tendem a enfatizar o lado negativo do erro, associando-o muitas vezes à ideia de pecado. No contexto brasileiro essa culpabilidade acaba por desencorajar muitas ações que morrem no plano das ideias por conta do receio da desaprovação social.

O direito a errância vem na contramão dessa tendência ao enfatizar o potencial de aprendizado que reside na experiência obtida através do erro. O jovem dispunha de todo o apoio da equipe para executar da melhor maneira possível seu projeto, mas quando algo saía errado não havia nenhuma punição — física ou psicológica— e sim um estímulo à reflexão das possibilidades de melhora. Seguindo a perspectiva dialética da pedagogia freireana, o jovem era induzido a observar os problemas encontrados na realidade, formular e analisar as soluções possíveis e então retornar a ação, pensando e agindo, em um movimento contínuo. O objetivo era incentivá-los a agir, através de provocações que buscavam levá-los a compreender que aquilo que existe apenas no plano das ideias, o que não está no mundo, não existe de fato; é preciso realizar.

A seguir veremos como os conceitos apresentados: a dramaturgia e o direito a errância —identificados durante a pesquisa como basilares da ação desenvolvida— surgiram durante as atividades.

Fases do ciclo de estímulos

Mobilização – O Chamado para a aventura

A mobilização foi a primeira fase do ciclo e aconteceu nos territórios. Nela se fez indispensável a figura do produtor local. Ele foi o responsável pela mediação com o território do início ao fim do Ciclo de Estímulos. Suas tarefas incluíam desde a parte logística como divulgar as ações que seriam realizadas e buscar os locais onde ocorreram as atividades, até tarefas relacionais, como visitar o jovem que estava faltando aos encontros e manter relações com seus familiares. Por isso, o principal critério na hora de selecioná-los foi: ser um jovem morador que dispunha de grande mobilidade dentro dos territórios em que o projeto atuava. Esses articuladores auxiliaram a recrutar os participantes para o projeto.

Foram convocados jovens de 15 a 29 anos que na entrevista de admissão foram confrontados com as perguntas “Você tem ou já teve alguma ideia?” e “Já trabalhou em prol de alguma ideia?”. Nessa fase foram poucos os que já trouxeram algo formado. Muitos possuíam a vontade de trabalhar com algum grupo em

específico —moradores de rua, por exemplo— mas não sabiam de que forma; outros queriam montar projetos cujo custo ultrapassava em largo os 10.000,00 do prêmio e houve ainda aqueles que não detinham nenhuma ideia e pouco conseguiram falar durante a entrevista. Todos esses perfis foram selecionados para participar do processo, uma vez que o projeto partia da premissa que todo o jovem é um criador, faltam-lhe apenas as redes e o repertório necessários. Por isso, os critérios de seleção à primeira vista causavam estranheza.

Era de se esperar que o jovem mais articulado e que já possui redes e repertório saísse na frente, mas a lógica era a oposta. O jovem que já possui redes consolidadas e dispõe de um bom repertório terá mais facilidade para integrar-se à cidade, conhecer outras pessoas e circular para além do território em que reside. O objetivo do projeto era buscar os jovens que não possuíam redes e não eram engajados, assim como aqueles que estavam em maior situação de vulnerabilidade social, como os que sofriam violência doméstica ou eram envolvidos com o tráfico de entorpecentes. Uma frase muito repetida para a equipe durante a formação era: “A Agência vai no *médio*”, no sentido de buscar aquele jovem mediano, sem maiores habilidades.

Assim se constituíram os núcleos, um por território, com dois grupos —manhã e tarde— compostos de maneira paritária (50% meninos e 50% meninas) e heterogênea, —juntando gays, evangélicos, umbandistas, grávidas, dentre outros— prezando pela máxima do “quanto mais diverso melhor”.

Uma vez selecionados, os jovens passaram a receber uma bolsa mensal no valor de 100,00 reais —aproximadamente 30,00 dólares— mais as passagens de ônibus para participarem das atividades; na fase da Desincubadora o valor dobrou, passando para 200,00 reais.

O benefício, no entanto, veio junto com a responsabilidade. Como era pago em cheque, ele induziu o jovem a ir ao banco para sacar o dinheiro. Quando não comparecia ao encontro que ocorria aos sábados era descontado no pagamento ao final do mês. O aumento do valor pago na etapa da Desincubação também foi acompanhando da carga extra de trabalho que antecedeu a execução das ações. O objetivo foi gerar uma atmosfera de comprometimento dos jovens com as atividades desenvolvidas.

Ciclo de Estímulos – Cruzando o Limiar

O Ciclo de Estímulos se dividia em duas atividades semanais: os Estúdios de Criação e os Grupos de Estudo.

Os Estúdios de Criação tinham quatro horas de duração e aconteciam aos sábados. Era o momento da aplicação da metodologia, quando toda a dramaturgia era pensada com o intuito de criar um espaço-tempo especial para o jovem, indo

desde a música que tocava quando eles chegavam, até os pormenores dos dispositivos aplicados com o grupo. Todos os dispositivos possuíam regras para execução, pois metodologicamente partiu-se da premissa que quanto mais objetivo fosse o instrumento, mas subjetividade ele deixaria aflorar.

Foi possível observar esse fato empiricamente, por exemplo, no momento da apresentação dos jovens. Se não houvesse objetividade no processo provavelmente o resultado seria: “Me chamo Ana, tenho tantos anos, e... sei lá”. No entanto, quando inserimos um dispositivo simples, cuja regra era se apresentar através da história de algum objeto que estivesse com a pessoa, ouvimos histórias como: “Meu nome é Ana e eu tenho esse caderno desde 2014, ando sempre com ele porque adoro desenhar...”.

Quem decidia quais dispositivos seriam utilizados era o mediador de cada núcleo que possuía autonomia para adaptar e improvisar. Auxiliado por três estagiários, era sua responsabilidade conduzir a cena e aplicar a metodologia que compreendia a feitura das criações plásticas que auxiliavam o jovem no desenvolvimento da ideia. Por isso, a equipe de trabalho do projeto também era composta por jovens —majoritariamente entre 20 e 35 anos— com diversas formações acadêmicas, que tinham em comum o fato de possuírem alguma experiência artística —circo, literatura, teatro, entre outros.

As criações plásticas - Instrumentos para a viagem

Os instrumentos para a viagem eram as criações plásticas que auxiliavam o jovem a elaborar seu projeto, externalizando sua ideia. Desenvolvidos durante os encontros aos sábados, os instrumentos compunham um método para organizar o pensamento.

O primeiro instrumento que os jovens criaram foi a Bússola. Havia um método para conduzir a aplicação dos instrumentos: primeiro era proposto algum dispositivo, como um jogo cujas referências eram os pontos cardeais, para que houvesse uma aproximação emocional-sensitiva com o conceito. Em seguida, os jovens eram estimulados a expor o que já sabiam sobre aquele tema. O mediador atuava provocando: “O que é uma bússola?” “Para que ela serve?” “Você já usou uma?”.

Então, passava-se para a fase da busca por informações. O mediador inseria a palavra no Google e junto com os jovens selecionava e acessava algumas páginas —o verbete da *Wikipédia*, um tutorial no *Youtube* sobre como utilizar uma bússola, ou fotos no *Google* Imagens— em busca das informações, realizando junto com o grupo a curadoria desse material e construindo coletivamente o conhecimento.

Uma vez familiarizados com o conceito após tê-lo explorado em diversas linguagens —texto, filme, imagem— o jovem era então apresentado à atividade. Unidos de miçangas, canetinhas, lápis de cor, purpurina, tecidos, e outros materiais, eles eram convidados a criar sua própria bússola, cujos pontos cardeais eram: Norte – Desejo; Sul – Ideia; Leste – Forma da expressão; Oeste – Território;

O Desejo simbolizava aquilo que movia o jovem para a ação, aquilo que almejava para sua vida, seu objetivo. A Ideia era o seu plano; enquanto a forma de expressão delimitava o modo através do qual a ideia seria realizada. Por fim, o território dizia respeito a sua localização espacial, aonde essa ideia seria implementada.

Os recursos plásticos auxiliavam nessa construção. As cores, os materiais, os desenhos: tudo contribuiu para o jovem externalizar seu desejo nesse primeiro momento e determinar qual era seu objetivo ao longo da caminhada.

O segundo instrumento criado foi o Inventário. O método de aplicação era o mesmo para todos os instrumentos. Iniciava-se com algum dispositivo, como um jogo no qual um jovem deveria escolher algum aspecto em comum e selecionar um grupo que tivesse esse atributo para que os demais adivinhassem qual era o motivo aglutinador —por exemplo, um participante selecionou todos os que estavam com algum adereço na cor amarela; ou escolheu todos os jovens que gostavam de rock.

O objetivo da aproximação emocional-sensitiva nessa etapa era que eles compreendessem o conceito de inventário enquanto um conjunto de elementos que possuem alguma relação entre si, mas que estão dispersos no ambiente. Para construir essa noção, mais uma vez o mediador recorreu à internet mostrando, por exemplo, imagens das obras do Bispo do Rosário⁶.

Uma vez apreendida essa noção, o jovem era desafiado a criar um inventário de como sua ideia já aparecia no território, sempre de modo plástico, utilizando os materiais de apoio para que cada instrumento fosse também uma expressão artística —por exemplo, no caso de um projeto que pretendia dedicar-se a ministrar oficinas de customização de roupas: quem eram as costureiras que já atuam no território; onde elas buscavam inspiração; quem poderia ser o público das oficinas, entre outros.

O instrumento seguinte foi o Mapa. Aplicado através do mesmo método, o mapa teve por objetivo mostrar de forma visual como a ideia se localizava no território, onde ela seria realizada, onde estavam os fornecedores e os parceiros mais importantes, entre outros.

Por fim, foi desenvolvido o ABCDário, em que cada letra continha uma palavra ou frase sobre a ideia. Nessa etapa os jovens já estavam se preparando

⁶ Artista plástico brasileiro que criou obras a partir de objetos que inventariava.

para a “Banca de Ideias” —momento no qual apresentaram suas ideias para a comissão externa que selecionou os três projetos que receberam o prêmio. Foi munidos com o ABCDário que os participantes foram para essa apresentação explicar sua ideia para os avaliadores.

Além desses itens, construídos aos sábados, o jovem foi estimulado a criar o seu “Gabinete de Curiosidades” para guardar pequenos itens da sua trajetória — por exemplo, o *flyer* de um evento de moda que o jovem que tinha a ideia de criar uma grife de roupas visitou. Esse gabinete visava auxiliar o jovem na criação de uma memória afetiva sobre sua trajetória percorrida.

Para além dos encontros aos sábados, a segunda atividade da semana eram os Grupos de Estudos, que tinham a duração de duas horas e aconteciam em dias, locais e horários variados, de acordo com a disponibilidade dos jovens. Eles eram conduzidos pelos universitários que promoveram estudos temáticos —como o “Direito a Cidade” ou “Representações da Favela na Mídia”— onde os jovens foram apresentados a diversas opiniões sobre uma mesma temática, através de diferentes linguagens —por exemplo, um trecho de um livro, um pedaço de um filme, uma coluna de jornal e uma música. O objetivo era fomentar o desenvolvimento do olhar crítico sobre tais temas, assim como a habilidade de comparar diferentes narrativas em várias linguagens.

Quando se aproximou o momento da Banca de Ideias os Grupos de Estudos se converteram em um momento de aprofundamento dos instrumentos metodológicos trabalhados aos sábados, de forma a prepará-los para o grande desafio.

Batismo e Feira de Ideias - Aproximação do Objetivo

Finalizado esse primeiro ciclo, o jovem pôde escolher se queria seguir em frente e enfrentar a banca ou se preferia desistir e ir embora. Aqueles que por ventura optassem por desistir deixariam o projeto com um certificado de conclusão de Curso de Extensão em Comunicação, emitido pela Universidade Federal do Rio de Janeiro; um diferencial para o currículo. Contudo, não houve nenhuma desistência. Na sequência ocorreu o “batismo”, realizado durante um encontro que reúne os jovens de todos os núcleos, onde eles receberam o cordão da Agência e confraternizaram antes de seguirem para a Feira de Ideias.

A Feira de Ideias aconteceu em cada núcleo e constituiu o momento da troca. Cada jovem apresentou sua ideia para os demais que deram palpites, fizeram críticas e comentários. Durante a Feira de Ideias os jovens que possuíam ideias semelhantes foram encorajados a unirem esforços para montar um projeto conjunto. Também ocorreram casos de jovens que decidiram abandonar suas ideias para se juntar à de outros colegas. Foi durante esse momento de criação de

novos projetos híbridos que se definiram os grupos que seguiram para a Banca de Ideias.

A Banca de Ideias – Provação Máxima/ Conquista da Recompensa

O momento da Banca de Ideias foi um dos mais importantes de todo o processo. As comissões externas responsáveis por avaliar as propostas em cada território possuíam uma composição heterogênea, sendo formadas por artistas, patrocinadores, profissionais liberais, parceiros do território, representantes de órgãos públicos, de empresas privadas, além de alguns dos jovens mais velhos que pertenciam a Rede Agência.

Semelhante a um *pitching*, eles dispuseram de sete minutos para apresentar a sua ideia, seguidos de mais sete minutos para arguição da banca. Foram avaliados o desejo, o esboço da realização e o potencial de impacto no território. Vale ressaltar que o impacto no território não implicava necessariamente que o projeto fosse de cunho social. O impacto causado pelo “Festival Favela em Dança” (Ciclo de 2011), por exemplo, foi gerar empregos contratando mão de obra local; já o impacto do grupo de funk “Os Descolados” (Ciclo de 2013) foi ajudar a encontrar e promover os novos artistas do território do Fumacê, no município do Rio de Janeiro, Brasil. Ambos os projetos pertenceram ao ciclo da Rede Agência 2015/2016.

Desincubadora - Depuração

Uma vez aprovados na Banca das Ideias, os jovens passaram para a Desincubadora. Nesse momento aqueles que não tiveram suas ideias aprovadas foram incorporados aos grupos que tiveram suas propostas selecionadas, formando as equipes que executaram os projetos. Entrou em ação nesse momento o último instrumento da metodologia: os Avatares.

Cada jovem escolheu, de acordo com sua personalidade, entre cinco avatares —Colaborador; Desbravador; Questionador; Realizador; Neutro ou Feliz. Cada avatar trazia uma característica: enquanto o Desbravador era o líder da ação, tomando a iniciativa; o Realizador era aquele jovem ativo, bom de produção; ao passo que o Feliz representava aquele que mantinha o grupo unido, garantindo o clima leve, animando as pessoas, falando que tudo daria certo e pedindo pizza ao final da reunião; já o questionador era responsável por contrapor as ideias do grupo, pensando nos possíveis problemas que poderiam surgir ou propondo novos meios de realizar as ações; e o Neutro agia como “coringa” representando um pouco de cada avatar conforme a necessidade do grupo.

Os avatares se mostraram de suma importância, pois esta foi a fase da adaptação da ideia para o real. Foi nesse estágio que o jovem recebeu um tutor para auxiliá-lo a planejar o orçamento, o cronograma e os detalhes da execução. Inevitavelmente, também foi o momento em que os jovens perceberam que 10.000,00 reais não era um montante tão grande e que algumas coisas apresentadas na Banca das Ideias teriam de ser adaptadas.

Nessa hora eles foram incentivados a buscar estratégias para “desmonetizar” o projeto, por meio de parcerias e escambos. Foi durante essa fase final de planejamento que aconteceram os “encontros com os padrinhos mágicos” —parceiros estratégicos do projeto como, por exemplo, o Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro— e “com o mestre Yoda” —consultores parceiros, como os cedidos pelo SEBRAE (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas).

Com esse material pronto, eles seguiram para a Banca do Selo: uma comissão interna que avaliou os pormenores técnicos da execução —O orçamento estava ok? As datas para a execução eram as mais adequadas? O local escolhido foi o ideal?—. Após todos os detalhes serem alinhados os jovens receberam o “Selo” que liberava o acesso aos 10.000,00 mil reais do prêmio para a realização da ação, sempre acompanhados pelo tutor.

A realização do evento – O retorno transformado

A realização das ações propostas marcou o grande dia que consolidou o final da jornada. Foi o momento em que viram a ideia concretizada e vivenciaram o ápice da experiência de criar, transformando o desejo em ação. Todo o percurso foi pensado para trazê-lo até esse momento. Nessa hora, é claro, eles foram estimulados ao máximo a fazerem tudo com dedicação.

No entanto, não era uma meta do projeto cobrar desse jovem uma execução completamente perfeita, pois dentro da metodologia, conforme exposto brevemente acima, foi cultivado o conceito do “direito a errância”. A premissa central por detrás de tal concepção é que o ato de realizar já encerra em si um objetivo muito valioso de aprendizado, complementado pela reflexão posterior dos resultados obtidos. O principal objetivo perseguido foi fazer o jovem pensar em um Projeto de Vida, seja ele qual fosse, e traçar estratégias para realizá-lo.

Rede Agência

Os resultados observados na vida dos jovens após a passagem pelo projeto foram os mais variados possíveis. Para alguns a experiência simbolizou a aceitação de si mesmo, através, por exemplo, do ato de assumir publicamente a homossexualidade; para outros significou a conquista de uma bolsa de estudos

decorrente do aprendizado da busca por oportunidades e em consequência das redes criadas durante o processo; e houve também aqueles que se apaixonaram por seus projetos e decidiram continuar com as atividades, sendo convidados a integrar a Rede Agência.

Composto por quinze projetos, o ciclo Rede Agência 2015/2016 teve como objetivo auxiliá-los a aprimorar suas ações e a se desenvolverem como instituição, visando ampliar sua presença no território e na cidade.

As atividades do ciclo foram divididas em duas partes: diagnóstico-planejamento e execução. A fase de diagnóstico-planejamento compreendeu os meses de agosto a dezembro de 2015. Durante esse período os jovens receberam o auxílio dos tutores para diagnosticar os problemas específicos de cada projeto e planejar qual era melhor forma de aplicar o aporte financeiro concedido. Na segunda fase, compreendida entre Janeiro e Junho de 2016, os projetos receberam o aporte de 25.000,00 reais —aproximadamente 7.500,00 dólares— para execução das ações planejadas.

Devido à particularidade do trabalho desenvolvido com cada projeto, dado seu nível de personalização frente às necessidades encontradas, utilizaremos o “Coletivo Borearte” como estudo de caso.

Os dados referentes às observações feitas a seguir foram coletados durante as sessões de tutoria e registrados nos relatórios semanais que incluíam, além das informações sobre o andamento do planejamento dos projetos, aspectos como o desenvolvimento individual de cada integrante, as relações entre os componentes do grupo as relações familiares desses jovens e a relação entre eles e a equipe da Agência.

Os eixos

Cada tutor da Rede tornou-se responsável por auxiliar dois projetos na realização de um diagnóstico de sua situação, pautado em três eixos principais:

- Institucionalização

Abarcava a parte burocrática do projeto, como a formalização para obtenção do número no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas (CNPJ); documentações como alvarás de funcionamento; a elaboração de organograma com a definição das tarefas de cada membro do grupo; o aprimoramento das ferramentas de controle financeiro; entre outros.

- Aprofundamento das ações no território

Envolvia o pensamento estratégico das atividades do projeto nos territórios, como a ampliação do espectro de pessoas atingidas, o aperfeiçoamento das ações e dos métodos de avaliação de impacto, entre outros.

- Desenvolvimento da linguagem

Relacionava-se ao desenvolvimento técnico na linguagem escolhida pelo projeto —por exemplo, para o “Studio Movimentos” (projeto que oferece aulas de dança para a comunidade) o desenvolvimento da linguagem envolveu o aperfeiçoamento das práticas didáticas; para o grupo de funk “Os Descolados”, significou o aprimoramento das técnicas vocais dos membros, por meio de aulas de canto.

Em posse do diagnóstico, elaborado através da mediação do tutor, os jovens foram provocados a refletir e selecionar qual dos três eixos era o mais deficitário para, a partir daí, iniciar o planejamento de quais ações seriam realizadas com o aporte de 25.000,00 reais.

Nesse momento os grupos também foram estimulados a buscar uma “Instituição espelho”. Para ser eleita como “espelho” a instituição selecionada não precisava necessariamente desenvolver ações parecidas com aquelas realizadas pelos jovens em seus projetos. Ela deveria ser escolhida por ter solucionado apenas um dos problemas que os jovens identificaram em sua análise como mais sensível —por exemplo, o “Coletivo Borearte” selecionou como sua “Instituição Espelho” o “AfroReagge”, cujo ponto de aprendizado específico foram as estratégias de mobilização do território utilizadas pela instituição, uma vez que durante seu diagnóstico o grupo reconheceu os aspectos relacionados às formas de mobilização como os mais deficientes.

A seguir tomaremos como objeto de análise um dos projetos que compuseram a Rede Agência —o Coletivo Borearte— a título de exemplo. Nosso objetivo é tornar visível ao leitor algumas nuances que surgiram durante a aplicação da metodologia. Começaremos com uma breve contextualização sobre o histórico do projeto, seguida das percepções encontradas durante o diagnóstico, e finalizando com as soluções encontradas.

Histórico do Projeto

O Borearte é um Coletivo artístico formado por jovens moradores do território do Borel, situado no bairro da Tijuca, na cidade do Rio de Janeiro, Brasil. O projeto nasceu durante o Ciclo de Estímulos de 2012 e sua proposta consistia em integrar a arte ao cotidiano dos moradores da favela, através de diversas atividades envolvendo a arte contemporânea e o grafite.

O epicentro de suas ações foi situado na Rua Nova —ponto que antes da chegada das Unidades de Polícia Pacificadora (UPPs), era o local onde os

narcotraficantes executavam suas vítimas. Surgia então o problema: como integrar a arte à vida dos moradores da favela, resignificando esse espaço que ficara estigmatizado pela violência?

A resposta do coletivo foi a organização de um mutirão com diversos grafiteiros que coloriram com desenhos o lugar. Em seguida, com uma proposta inovadora, executada em parceria com o Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM), transformaram a casa de alguns moradores da rua em galerias de arte que abrigavam exposições de arte contemporânea.

O funcionamento das exposições ocorria da seguinte forma: o curador Luís Camilo Osório —que trabalhava no MAM-RJ na época— indicava os artistas que cediam suas obras para as exposições alocadas na sala da casa dos moradores. Estes por sua vez, concordavam em abrir a casa aos sábados para que a obra pudesse ser apreciada pelo público durante o período da exposição. Em troca, além de receber a obra, eles ganhavam pequenas reformas nas paredes do cômodo destinado a exposição e, é claro, apareciam em reportagens de televisão, jornais e revistas. Paralelo a isso eram realizadas oficinas artísticas com os moradores, ministradas por diversos profissionais, sobre fotografia, mosaico, grafite e escultura.

Em 2013, após mais ou menos um ano de execução do projeto, Fred, o líder da equipe, conseguiu um intercâmbio para a Holanda. Lá conheceu sua atual noiva e decidiu se fixar no país. Sem a figura de seu líder carismático, o Borearte interrompeu suas atividades por alguns meses, até que passou a ser liderado por outra jovem que havia passado pelo projeto. Isabela, que também é moradora da comunidade do Borel, trouxe para o Borearte sua irmã e uma amiga. Dos quatro componentes iniciais, restou apenas um, o jovem Kauã.

Com a nova composição o Coletivo realizou mais duas exposições e lançou-se na sua principal empreitada: a construção de um mosaico na escadaria, inspirado na famosa escadaria do Selarón —situada no bairro da Lapa, no Rio de Janeiro, Brasil. O objetivo era revitalizar o lugar, transformando-o em um centro de convívio dentro da comunidade.

Diagnóstico

O diagnóstico no qual o “Borearte” chegou durante a tutoria era bastante complexo. Uma análise sobre o resultado das quatro exposições realizadas relevou um problema na execução da proposta. Através do livro de presença dos visitantes foi possível perceber que o público que frequentava as casas provinha, sobretudo, de fora da comunidade, e a cada nova exposição vinha decrescendo.

Outro problema de difícil resolução dizia respeito ao morador, que após ceder sua sala para três ou quatro exposições, com duração de três meses cada,

começava a se cansar do compromisso de estar em casa aos sábados, receber os visitantes e lidar com as equipes de montagem e desmontagem. Desse modo o pequeno impacto que o projeto gerava atingia uma parcela muito pequena do território, voltando-se sobretudo para o público de fora.

Constatou-se também que a escadaria precisava ser ampliada e alguma outra ação para movimentá-la necessitava ser feita, a fim de transformá-la efetivamente em um ponto de convivência. Outro desejo que foi colocado por Isabela, nova líder do projeto, foi o retorno e a ampliação das oficinas com a comunidade.

No que concerne à organização interna, o projeto carecia de uma divisão efetiva de tarefas entre os membros que se refletia em acentuada dificuldade para realizar, por mais que o grupo apresentasse um desempenho bastante satisfatório nas fases de planejamento. Ademais, à faixa etária de seus membros — compreendida entre 17 e 22 anos— somavam-se as questões e inseguranças típicas do período da adolescência e início da fase adulta.

Soluções encontradas

O processo de construção da nova proposta não foi linear. Foram necessários vários redesenhos até que se chegasse ao resultado abaixo descrito, em um processo de planejamento que teve duração de cinco meses.

Após muitas conversas, o grupo concluiu que o principal objetivo do projeto era aproximar a arte da vida dos moradores da comunidade, mas que essa aproximação precisava envolver mais afeto. Não adiantava apenas ofertar a obra de arte vinda do museu, porque apesar dos moradores a apreciarem, continuavam a enxergá-la como algo distante, um objeto externo. Para aqueles observadores a obra de arte seguia como uma realização inalcançável, elaborada por um ser estrangeiro, dotado de características quase sobrenaturais, denominado artista.

Desse modo, o poder da arte ficava restrito à contemplação, cerceando as possibilidades de incentivo a experimentação por parte dos espectadores. Para isso, notou-se que era necessário que a obra de arte tivesse uma conexão real com as dinâmicas daquele território, trazendo em sua dimensão mais profunda o significado dessa mescla.

Partindo dessa visão as novas propostas do Coletivo Borearte buscaram aproximar os artistas dos moradores, tornando a construção artística mais participativa e inclusiva. As propostas desenvolvidas foram: a *Arte do Borel*; o *Grafite em Memória*; o *Circuito Borearte*, que abrigará a exposição permanente "*Histórias do Beco*"; e as novas oficinas.

A *Arte do Borel* propôs a criação de uma obra de arte contemporânea realizada de maneira conjunta entre o artista e os moradores do território. Para

tal, o grupo desenvolveu uma metodologia, valendo-se em larga medida do material publicado na *Biografia dos Territórios* organizada pelo Museu D'Antioquia (Cartilla Biografía de los Territorios). A metodologia foi desenhada para ser aplicada durante um ciclo de oficinas, divididas em quatro sábados; ministradas para um grupo de até vinte e cinco pessoas residentes, preferencialmente, da Rua Nova, ou dos arredores da área conhecida como "Barranco" localizada no morro do Borel.

A metodologia elaborada se pauta em quatro eixos, tendo como plano de fundo o território do Borel: 1) o indivíduo; 2) a memória; 3) as personagens e 4) o imaginário. Para cada eixo foi pensada uma proposta de criação plástica que será realizada pelos moradores nos dois primeiros encontros.

Resumidamente, 1) no primeiro dispositivo os participantes se apresentarão aos demais por meio de um desenho que represente aquilo com o que se identificam. Não há restrições de categorias, pode ser um objeto, animal, livro, personagem, entre outros. O importante é a representação da identificação; 2) o segundo tratará da temática da memória e sua produção plástica terá como mote a primeira recordação que a pessoa traz do Borel —um cheiro, uma imagem, um som—; 3) no terceiro dispositivo a expressão se dará por meio da produção de quadrinhos que contarão a história dos personagens famosos do lugar —a vendedora de doces, o gari—, o cabeleireiro do morro, entre outros; 4) e por último será trabalhada a imaginação, propondo a criação de um mito de fundação para o morro e a comunidade do Borel —uma história épica dotada com as características de uma lenda.

Essas produções serão apresentadas por seus autores ao artista visual convidado que visitará o território no terceiro encontro. O objetivo desse bate-papo será debater a criação da obra, que terá como inspiração as produções dos moradores, as conversas que surgirão durante o encontro e os usos que o lugar onde a obra residirá tem para o território. Dessa miscelânea nascerá a obra de arte, que será instalada no sábado seguinte no local determinado, com a ajuda dos moradores. Nesse dia também acontecerá uma exposição com as produções realizadas durante a oficina, além de festas, shows e intervenções artísticas.

A segunda proposta desenvolvida pelo grupo foi o Projeto Grafite em Memória, no qual grafiteiros convidados elaborarão obras de arte urbana inspiradas nas histórias de vida, gostos e lembranças dos moradores do território.

Já o Circuito Borearte será criado na rua que abriga a "Escadaria" que ganhará uma expansão com mais azulejos para os mosaicos. O Circuito abrigará a exposição permanente "Histórias do Beco" que contará por meio de painéis a história da ocupação do morro do Borel ao longo das décadas.

Ademais, ainda estão programadas as seguintes atividades para as crianças: uma oficina de fotografia, cujo resultado será exposto em cartazes

colados por toda a favela; uma oficina de mosaico com azulejos e uma de stencil, que personalizará a “Quadrinha” —uma pequena área de recreação existente no local— com os rostos de seus frequentadores.

Conclusão

Esse breve relato teve como objetivo salvaguardar a memória e compartilhar essa experiência que, em sintonia com tantas outras propostas semelhantes que vêm sendo desenvolvidas no âmbito latinoamericano, buscou o empoderamento da juventude através do fomento direto ao seu potencial inventivo. Nesse contexto a cultura desempenhou um papel amplo, agindo não apenas como mote para o processo de aprendizagem prática dos jovens, como também permeando de significação simbólica a vivência dos moradores dos territórios envolvidos nas ações realizadas pelos projetos desenvolvidos por esses jovens.

Apesar de terem ocorrido alguns problemas pontuais na execução do projeto, os resultados observados ao término do ciclo foram satisfatórios, sobretudo no que diz respeito ao amadurecimento dos jovens participantes, tanto oriundos do Ciclo de Estímulos como da Rede Agência. Evidentemente os resultados não foram uniformes, dado o grau de personalização da experiência e as diferentes idades e graus de amadurecimento dos jovens envolvidos. No entanto, foi possível observar que o ambiente criado —propício à experimentação— os estimulou a refletir sobre o mundo ao redor a partir de um novo prisma, onde o potencial criativo se tornou muito mais presente.

Um dos aspectos evidentes, percebido pela equipe no momento de avaliação final do projeto, foi a interligação entre o ganho de autonomia dos jovens e o nível de desenvolvimento dos seus respectivos projetos. De maneira sistemática foi possível observar que aqueles indivíduos que demonstraram ter conquistado maior capacidade de agir de forma autônoma desempenharam melhor as ações propostas em seus projetos.

Ao regredirmos a raiz etimológica da palavra autonomia chegamos a sua origem grega —αυτονομία, de αυτοζ = próprio, e νομοζ = leis— remetendo, originariamente, à ideia de autogoverno, tendo sido empregada no seio da democracia grega para indicar as formas de governo autárquicas —isto é, a πολιζ (pólis = cidade-estado). Se recorrermos a uma definição contemporânea para a palavra, dada pelo dicionário Michaelis⁷, encontraremos dentre suas significações: 1. “Liberdade do homem que, pelo esforço de sua própria reflexão, dá a si mesmo os seus princípios de ação, não vivendo sem regras, mas obedecendo às que escolheu depois de examiná-las”; 2. “Preservação da integridade do eu”.

⁷ Dicionário Michaelis Online. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=EMnj>. Acesso em: 14/05/2017.

Conforme aponta Guimarães, para a teoria da autodeterminação, o conceito de autonomia vincula-se ao desejo ou à vontade do organismo de organizar a experiência e o próprio comportamento, para integrá-los ao sentido do *self* (Guimarães, 2003, p. 36).

Nesse sentido, observamos como resultado que os frequentes questionamentos feitos aos jovens a respeito de quais eram seus desejos e o que queriam para si, resultaram em uma nova postura desses frente à vida, atuando de forma mais pró-ativa e consciente de suas ações. Por não possuir um modelo pré-formatado, a feitura de cada projeto demandou dos jovens uma reflexão acerca de suas próprias vontades e expectativas, através de um exercício introspectivo, complexo até para pessoas mais maduras. Dessa forma, em maior ou menor grau, os participantes foram impelidos a planejar também um projeto de vida para si, traçando estratégias para alcançá-lo.

Acreditamos que esse ganho de consciência por parte dos jovens a respeito de seus próprios desejos e ambições tenha sido o resultado mais exitoso de toda a experiência, uma vez que os levou ao encontro do Eu.

Esperamos com a difusão de parte dos conhecimentos apreendidos com essa experiência fomentar o surgimento de novas iniciativas que visem fortalecer o papel da juventude na invenção de novos mundos.

Referências

- Barbosa, F., & Calabre(.org), L. (2011). *Pontos de Cultura: Olhares sobre o Programa Cultura Viva*. Brasília : IPEA.
- Berbel, N. A. (jan/ jul de 2011). As Metodologias Ativas e a Promoção da Autonomia de Estudantes. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, v. 32, n. 1, 25-40.
- Bordenave, J. D., & Pereira, A. M. (1982). *Estratégias de ensino-aprendizagem*. Petrópolis: Vozes.
- Campbell, J. (1995). *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento.
- Delfino, V., & Lisboa, A. P. (2014). *Dicionário Agência de Redes para a Juventude*. Rio de Janeiro: Avenida Brasil - Instituto de Criatividade Social.
- Freire, P. (2011). *Pedagogia da Autonomia, saberes necessários à prática educativa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Gadotti, M. (2001). *História das idéias pedagógicas* (8ª ed.). São Paulo: Ática.

Guimarães, S. E. (2003). *Avaliação do estilo motivacional do professor: adaptação e validação de um instrumento. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação*. Campinas: Universidade Estadual de Campinas.

Lima, D. R. (2013). *As Teias de uma Rede: Uma análise do Programa Cultura Viva. Dissertação (Mestrado em História, Política e Bens Culturais) Programa de Pós Graduação em História Política e Bens Culturais*. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas.

Michaelis Online (2017), Verbetes Autonomia, Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=EMnj> Acesso em: 14/05/2017

Mitre, S. M., Siqueira Batista, R., Girardi de Mendonça, J. M., Morais Pinto, N. M., Meirelles, C. d., Pinto Porto, C., . . . Hoffmann, L. M. (2008). Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. *Ciência & Saúde Coletiva*, 2133-2144.

Museo D'Antioquia. (S/D). *Cartilla Biografía de los Territorios*. Medellín: Museo D'Antioquia.

Turino, C. (2010). *Ponto de Cultura: O Brasil de baixo para cima* (2ª ed.). São Paulo: Ana Garibaldi.