

INCLUSÃO SOCIOCULTURAL E INTERVENÇÃO COMUNITÁRIA

Jenny Sousa, Catarina Mangas
(Coordenadoras)

INCLUSÃO SOCIOCULTURAL E INTERVENÇÃO COMUNITÁRIA

COORDENAÇÃO

Jenny Sousa, ESECS, CICS.NOVA.IPLeiria, CI&DEI, Politécnico de Leiria, Portugal,
Ciência ID – D718-1B53-F947; ORCID ID 0000-0003-1626-6746
Catarina Mangas, CICS.NOVA.IPLeiria, CI&DEI, Politécnico de Leiria, Portugal,
Ciência ID – 0C17-9C71-90B7; ORCID ID 0000-0003-0843-5861

Todos os direitos reservados

EDITOR

EDIÇÕES ALMEDINA, S.A.
Avenida Emídio Navarro, 81, 3D
3000-151 Coimbra
Tel.: 239 851 904 · Fax: 239 851 901
www.almедina.net · editora@almедina.net

REVISÃO CIENTÍFICA

Esta edição foi sujeita a revisão científica por pares:

Carla Sofia Costa Freire – Instituto Politécnico de Leiria, Portugal • Cláudia Martins – Instituto Politécnico de Bragança, Portugal • Dina Soeiro – Instituto Politécnico de Coimbra, Portugal • Filipe Alexandre da Silva Santos – Instituto Politécnico de Leiria, Portugal • Jaime Emanuel Moreira Ribeiro – Instituto Politécnico de Leiria, Portugal • Joana Sousa – Instituto Politécnico de Coimbra, Portugal • Luísa Maria Gaspar Pimentel – Instituto Politécnico de Leiria, Portugal • Maria Paz López Teulón – Universidade de Lleida, Espanha • Paula Cristina Cinza Santos Leal Ferreira – Instituto Politécnico de Leiria, Portugal • Rui Fonte – Universidade de Trás-os-Montes, Portugal • Sara Mónico Lopes – Instituto Politécnico de Leiria, Portugal • Sílvia Parreira – Instituto Politécnico de Coimbra, Portugal • Susana Isabel da Cunha Sardinha Monteiro – Instituto Politécnico de Leiria, Portugal

DESIGN DE CAPA

EDIÇÕES ALMEDINA, S.A.

PAGINAÇÃO

João Jegundo

IMPRESSÃO E ACABAMENTO

DPS – DIGITAL PRINTING SERVICES, LDA

DEPÓSITO LEGAL

506321/22

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto «UIDB/04647/2020» do CICS.NOVA – Centro Interdisciplinar de Ciências Sociais da Universidade Nova de Lisboa.



Os dados e as opiniões inseridos na presente publicação são da exclusiva responsabilidade do(s) seu(s) autor(es). Toda a reprodução desta obra, por fotocópia ou outro qualquer processo, sem prévia autorização escrita do Editor, é ilícita e passível de procedimento judicial contra o infrator.



GRUPOALMEDINA

BIBLIOTECA NACIONAL DE PORTUGAL – CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

INCLUSÃO SOCIOCULTURAL E INTERVENÇÃO COMUNITÁRIA

Inclusão sociocultural e intervenção comunitária / coord. Catarina Mangas, Jenny Sousa
ISBN 978-989-40-0844-6

I – SOUSA, Jenny
II – MANGAS, Catarina

CDU 334

O PAPEL DA INTERVENÇÃO E ANIMAÇÃO ARTÍSTICAS NO DESENVOLVIMENTO INDIVIDUAL E COLETIVO

Lúcia Grave Magueta

(Escola Superior de Educação e Ciências Sociais,
CI&DEI, Instituto Politécnico de Leiria, Portugal)

Jenny Sousa

(Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, CICS.NOVA.IPLeiria,
CI&DEI, Instituto Politécnico de Leiria, Portugal)

Sandrina Milhano

(Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, CICS.NOVA.IPLeiria,
CI&DEI, Instituto Politécnico de Leiria, Portugal)

Resumo: A intervenção e animação artísticas podem ter um papel determinante no desenvolvimento de uma consciência de ‘coletivo’ e do sentido de ‘comunidade’, no estímulo de novas formas de comunicação e na participação ativa dos indivíduos no seu próprio desenvolvimento social e cultural. Foi a partir desta premissa que se organizou, na Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, no âmbito da formação realizada no curso de Mestrado em Intervenção e Animação Artísticas (MIAA), um conjunto de cinco encontros – os “Rasgos Criativos, *online meetings* sobre Intervenção e Animação Artísticas”. Estes encontros, realizados a distância devido ao contexto de pandemia que se vivia nos anos 2020 e 2021, visavam o conhecimento e divulgação de projetos de IAA já implementados, ou em desenvolvimento, em várias zonas do país, representando assim realidades culturais distintas. Conhecer os protagonistas, os processos, os produtos e o impacto destes

projetos permitiu a identificação de *highlights* e de implicações para a formação em intervenção e animação artísticas.

Palavras-chave: Intervenção e animação artísticas; Desenvolvimento; Formação

Introdução

A animação artística usa dinâmicas criativas com as linguagens artísticas para envolver as pessoas em situações de participação ativa, onde cada um pode ser autor e espectador. Estas dinâmicas, ‘provocadas’ por profissionais preparados e conhecedores dos contextos, são facilitadoras do desenvolvimento de competências pessoais e sociais, mas também do desenvolvimento da literacia artística e do conhecimento da herança cultural.

Já são conhecidos os condicionamentos que a situação pandémica trouxe ao desenvolvimento das atividades das instituições de ensino, sendo necessário repensar e acomodar as práticas a novos meios e a novos processos de ensinar e de aprender. Estes desafios também se colocaram aos contextos de ensino superior e, assim sendo, neste texto apresenta-se um conjunto de práticas do curso de mestrado em Intervenção e Animação Artísticas (MIAA) da Escola Superior de Educação e Ciências Sociais (ESECS) do Politécnico de Leiria – os “Rasgos Criativos, *online meetings* sobre Intervenção e Animação Artísticas”. Trata-se de um ciclo de encontros que se realizou nos anos de 2020 e 2021, sendo um modelo e conceito repetíveis para os anos seguintes. Pretende-se que estes encontros, realizados *online* e com a duração de uma hora, sejam espaços de partilha, reflexão e divulgação de conhecimento sobre intervenção e animação artísticas. Procura-se disseminar conhecimentos técnicos e práticos determinantes para o desenvolvimento de projetos que surgem no âmbito da intervenção e animação artísticas (IAA) e potenciar a criação de redes de colaboração entre diferentes intervenientes – estudantes, docentes, membros da comunidade, artistas, coletivos/associações artísticas e instituições parceiras da ESECS. A importância que as artes podem ter para o desenvolvimento individual e coletivo têm nos últimos anos vindo a ganhar reconhecimento, tendo surgido múltiplos programas de âmbito nacional e internacional que apoiam a ação de artistas e associações no

empreendimento de projetos dirigidos a problemáticas ou a públicos específicos. É também com este incremento que surge a necessidade de formar profissionais capazes de atuar nestas realidades e, ainda, a oportunidade de produzir conhecimento científico que sustente e expanda a formação.

É neste contexto que os “Rasgos” proporcionam formação complementar aos estudantes do MIAA, e de outras formações, e oportunidades de desenvolvimento profissional a atores que intervêm em contextos diversificados e que veem as linguagens artísticas como ferramentas para a intervenção. Cada *online meeting* conta com a presença de um ou mais oradores convidados que apresenta(m) um projeto e as suas práticas, salientando em que medida estas foram ‘rasgos’ no quotidiano dos públicos envolvidos.

1. “Rasgos Criativos, *online meetings* sobre IAA” – contextualização e desenvolvimento

A seleção de projetos a apresentar tem por critério encontrar exemplos em que a intervenção, despoletada e implementada por profissionais preparados com formação artística, científica e técnica, tenha produzido resultados, independentemente da sua escala e dos seus públicos, contribuindo para a transformação individual e coletiva. Esta pode ser facilmente entendida se atendermos à importância da experiência artística para o desenvolvimento do indivíduo – promove a capacidade de observar, necessária para entender o seu meio e elaborar pensamento; promove o pensamento crítico, necessário à formação de uma opinião e à avaliação de algo, para poder atuar em consequência; promove a capacidade de comunicar e de se relacionar com o meio, dialogando com os outros; promove a criatividade, para procurar novas soluções para as suas dificuldades e para as dos outros, intervindo em seu redor; promove a sensibilidade para com os outros, numa atitude de flexibilidade e tolerância, construindo pertenças, abandonando preconceitos e celebrando a diversidade (Civit & Collel, 2004).

Procurou-se reconhecer estas características no conjunto de projetos dos “Rasgos”, apresentados de seguida.

Rasgo #1 – “Diários de um interior”, a fotografia e as narrativas visuais como ferramentas de preservação de identidade, de história e cultura de comunidades do interior do país. Este encontro teve como oradores Tiago Santos, responsável pela vertente educacional e social do projeto, e Luís Rocha, da equipa artística. Foi explicado que o projeto se desenvolveu no Sardoal e que envolveu a comunidade na recolha de histórias e o seu registo em vídeo. Foram envolvidas as escolas e os seus alunos, os pais e os avós, dando assim corpo a um projeto intergeracional, desenvolvido em etapas, também interrompidas pela pandemia, mas que desembocariam na apresentação de um documentário a toda a população e de uma exposição de fotografias que documentam os processos seguidos, em edificações daquela localidade. A finalidade deste projeto – preservar a identidade cultural e a passagem de saberes entre gerações – traduziu-se em múltiplas ações envolvendo a comunidade, incluindo os professores, que foram também parte ativa no processo. Este projeto foi financiado por programas promovidos pela Fundação Calouste Gulbenkian.

Rasgo #2 – “A avó veio trabalhar”, um projeto de aprendizagem, partilha e *empowerment* que, através dos labores tradicionais e do *design*, aumenta o poder de intervenção dos seniores na sociedade. Este encontro contou com a participação de Ângelo Campota, psicólogo, e de Susana António, *designer*, e também de algumas das protagonistas deste projeto – as avós. Com um espaço de encontro e de trabalho na Freguesia da Penha de França, em Lisboa, o projeto “A Avó Veio Trabalhar” está amplamente documentado e difundido em muitas peças de comunicação social. O *design* é a ferramenta que proporciona um envelhecimento ativo a dezenas de avós que, por meio de labores, como o *tricot*, o *crochet* ou o bordado, participam na criação de peças que conquistam projeção nacional e internacional em eventos nas áreas do *design* e da moda. Com uma imagem de cor, irreverência, criatividade e dinamismo, este projeto promove *workshops*, sessões de *team-building*, campanhas publicitárias e criação de peças de *design* baseadas em saberes tradicionais. Os oradores falaram nos problemas de sustentabilidade do projeto, que requer apoios para a manutenção do espaço e atividades; a pandemia trouxe dificuldades ao grupo e à sua evolução e foi necessário promover campanhas de *crowdfunding* e de venda de produtos

para continuar a viabilizar o desenvolvimento do projeto, que é acarinhado por todos os que o ficam a conhecer.

Rasgo #3 – “Trupe Sénior Chapatô”, projeto intergeracional de formação e animação artística que, neste encontro, foi apresentado por Alexandra Espiridião, responsável pela coordenação artística e pedagógica deste projeto, promovido pela instituição Chapatô, em Lisboa. Foram apresentadas as atividades e os seus participantes, assim como algumas iniciativas desenvolvidas no seio do projeto durante o período de confinamento vivido e motivado pela pandemia de COVID-19. Foi explicado que se procura a participação dos seniores nos espaços públicos e performativos, com a aprendizagem de técnicas e linguagens artísticas – as artes circenses, a dança, a música e o teatro – associadas à promoção das competências e identidade dos participantes. Foi ainda explicado que este projeto se desenvolve através de um modelo de formação e criação artística que coloca a técnica ao serviço da expressão de cada indivíduo e de cada coletivo para afirmar o direito a uma cidadania plena.

O grupo de “trupistas” desenvolve também um blogue para partilha de conteúdos diversos – música, poesia, receitas, entre outros – e, no mesmo, apresenta os objetivos do projeto: desafiar estereótipos de envelhecimento; promover a participação dos seniores nos espaços públicos e performativos; contribuir para o empoderamento dos seniores relativamente à participação cívica e artística. É um espaço intergeracional, com uma forte dimensão lúdica e de valorização e construção pessoal, focado na formação, criação e apresentação de objetos artísticos performativos, de participação gratuita e aberto à comunidade. O financiamento provém de programas da Câmara Municipal de Lisboa.

Rasgo #4 – “Corpo – Companhia de Dança Inclusiva” foi um projeto apresentado por Rute Vitorino, responsável pela coordenação artística, e Sofia Ferreira, coordenadora pedagógica. Este projeto, de dança contemporânea, foi criado em 2020 e promove a formação, pretendendo criar oportunidades artísticas profissionais para jovens e adultos com e sem deficiência, promovendo a inclusão através da dança. Na vertente de criação artística, o grupo, que inclui bailarinos profissionais, cria espetáculos originais e apre-

senta-os ao público em palco – sendo já conhecidos o “Equinosso – Fragmentos poéticos”, apresentado no Teatro José Lúcio da Silva, em Leiria, em abril de 2021; e “Vivo”, apresentado no Auditório José Vareda, na Marinha Grande, em maio de 2022. Promove ainda oficinas de formação, tendo como base o corpo e as suas vivências enquanto instrumento expressivo universal. Foi focado um dos princípios do projeto: valorizar o contributo de cada um para a criação de algo que é comum e do grupo. O projeto está ligado a outros projetos existentes na área da dança, é apoiado pelo Município de Leiria e financiado pelo programa BPI Capacitar Fundação ‘La Caixa’.

Rasgo #5 – “Tum Tum Tum” e “(Re)Veste”, dois projetos promovidos pelo Centro Social de Soutelo em parceria com diversas entidades; este encontro contou com a participação de Susana Lage e Mariana Eugénio, coordenadoras de projetos. O projeto “Tum Tum Tum”, dirigido a jovens NEET – jovens que não estudam, não trabalham, nem frequentam formação – incide na “dinamização de oficinas de música, utilizando instrumentos formais e informais, movimento e expressão corporal, através de uma metodologia participativa e inclusiva, que parte da premissa de que o desenvolvimento artístico anda lado a lado com o desenvolvimento pessoal. Tem como objetivo a promoção da inclusão social de públicos socialmente desfavorecidos e a potenciação do desenvolvimento de competências pessoais, sociais, sócio-emocionais, escolares e para a empregabilidade”, conforme nos explicam Carvalho e Lage (2017, p. 14). Também para estes autores e mentores do projeto, “tocar um instrumento em grupo e estar implicado na produção e execução musical implica o desenvolvimento de uma série de competências que facilmente se aplicam a uma série de outros domínios da vida em sociedade, nomeadamente no domínio profissional” (Carvalho & Lage, 2017, p. 25).

Foi igualmente apresentado o projeto “(Re)Veste”, que promove a inclusão e empregabilidade de jovens portadores de deficiência entre os 15 e os 35 anos, desenvolvendo as suas competências pessoais e sociais através da realização de oficinas de literacia digital e de customização de roupa. A sustentabilidade ambiental e a economia circular são também dimensões que caracterizam este projeto, que combate o desperdício têxtil, uma vez que as roupas recriadas provêm do desperdício de lojas e de fábricas. Ao

trabalharem com um *designer* de moda, os jovens aprendem técnicas para a transformação de roupas e têm ainda espaço para desenvolver criações próprias, tendo em vista a venda das peças, a participação em desfiles, ou mesmo a criação de pequenos negócios.

Estes dois projetos são financiados por programas da Fundação Calouste Gulbenkian, que em alguns casos se articula com outras organizações. No caso do programa Re(veste), há um enquadramento no Programa Cidadãos Ativos, área de “Capacitação económica de grupos vulneráveis”.

Neste encontro foram referidos aspetos do desempenho do monitor que orienta o trabalho com os grupos, tais como: ter uma comunicação clara e adaptada ao grupo; estar atento e ter “capacidade empática”; ser flexível; fomentar um clima de descontração, diferenciador de uma atividade informal; respeitar o tempo de cada participante; estar consciente para o trabalho de competências; ser verdadeiro e genuíno na prática artística que desenvolve; avaliar a sua prática; entre outros.

2. *Highlights* e implicações para a formação

Após a apresentação dos seis projetos e da reflexão sobre o rico conteúdo destes encontros, importa identificar *highlights* – ideias e pontos principais, incontornáveis em processos de formação sobre intervenção e animação artísticas e estruturantes para todos os que desenham e implementam projetos.

Sendo o MIAA uma formação que visa proporcionar conhecimentos e competências a nível teórico, prático e metodológico nas áreas-chave da valorização da compreensão das potencialidades interventivas das artes na educação/formação, e sendo frequentado por estudantes com competências alargadas nos domínios das artes, da educação, da animação cultural, da psicologia, entre outros, procura-se que as modalidades formativas contemplem abordagens focadas nas técnicas de animação e intervenção social e também na aprendizagem e prática artística. Neste sentido, os “Rasgos” constituíram-se como experiências de formação de grande valor, tendo sido alcançados os seus objetivos. A participação dos estudantes foi ativa, revelando pesquisa sobre os projetos em destaque em cada encontro e com questionamento pertinente, mostrando reflexão e problematização em torno

dos temas, contextos, práticas, forma(s) de gestão dos projetos, avaliação, parcerias, entre outras componentes que caracterizam os mesmos.

Figueiredo et al. (2020) identificaram duas tendências que existem atualmente nos projetos que mobilizam as artes na intervenção social:

Uma primeira tendência evidencia as práticas artísticas de natureza inclusiva, procurando trazer para a sociedade grupos que por alguma razão estão ou são mais frágeis. Um aprofundamento dessa intervenção considera mesmo que poderá haver uma mudança social da condição dessas pessoas, grupos e/ou comunidades, a partir de fatores de empoderamento presentes nas práticas artísticas que, uma vez desenvolvidos, são transformadores, verificando-se resultados que denotam uma regeneração pessoal, social, cultural ou mesmo territorial (por exemplo, um bairro passa a ser representado socialmente de outra forma a partir de uma intervenção artística). Uma segunda tendência considera que as áreas artísticas são omitidas socialmente numa série de contextos sociais e institucionais (escolas, por exemplo) e que ao se investir na sua prática e/ou reforço se está a evidenciar o seu valor como cultura, forma de expressão humana e identidade social”. (p. 30)

Em concordância com estes autores, verifica-se que nos projetos que apresentámos se identificam estas duas tendências, com predomínio da primeira. Fazendo então *highlight* de algumas ideias comuns a todos os projetos, verificámos a importância de **conhecer profundamente os contextos e os públicos a envolver**. O ponto de partida na conceção de projetos tem de considerar a observação dos contextos, uma recolha de dados para diagnóstico e, assim, planificar as práticas tendo em conta os interesses e motivações dos grupos a envolver, tal como os seus conhecimentos formais ou informais relativamente ao ‘conteúdo’ das experiências a proporcionar. Se um dinamizador do projeto for exterior ao contexto, é necessário considerar a ‘imersão’ no mesmo, tendo em conta que ‘conhecer’ pressupõe essa imersão. Nas palavras de Ander-Egg (2004), o diagnóstico refere-se a um “processo sistematizado e articulado de conhecimentos que têm em conta o estado da força e recursos de um objeto ou de um sujeito num dado momento” (p. 200). Identificar as necessidades, problemas, centros de interesse, oportunidades, recursos e meios existentes é fundamental para o

desenho de estratégias de ação em qualquer situação de intervenção social, incluindo as situações permeadas pelas práticas artísticas.

Este momento liga-se necessariamente com o momento de ‘programação’, que se apoia nos resultados do diagnóstico para formular propostas de intervenção; liga-se igualmente com a ‘execução’, que o tem em consideração para estabelecer a estratégia operativa e a implementação das ações; e também se relaciona com a ‘avaliação’, na medida em que expressa a situação inicial e serve como ponto de referência e elemento de comparação para identificar as mudanças produzidas (Ander-Egg, 2004).

Ficou saliente também, no discurso dos oradores, **a construção de relações de proximidade com e entre todos os intervenientes, daí resultando aprendizagens individuais e coletivas. O trabalho criativo como experiência de interação e de colaboração** é igualmente um *highlight* que saiu deste conjunto de testemunhos. Para Francisco (2011), a colaboração ocorre quando os elementos de um mesmo grupo trabalham em conjunto em diversas etapas da ação, desde o planeamento à execução e à avaliação dos processos, partilhando informações e recursos, com foco em objetivos comuns e, além disso, fortalecendo as capacidades individuais de cada um. Ou, como afirma Rodrigues (2017), “estabelecer uma união de esforços, para atingir um objetivo comum, aproveitando os recursos humanos e as valências do grupo” (p. 108). Também Figueiredo et al. (2020) referem que “é importante valorizar os saberes informais possibilitando abordagens que estejam para além das hierarquias verticalizadas e sejam estimuladoras da criatividade, da relação, da partilha e da evolução pessoal de cada um” (p. 30). Este último aspeto conduz-nos a outro *highlight*: **a valorização da experiência pessoal**. A este respeito, salientam-se os benefícios da experiência artística já mencionados neste texto e também “o prazer da descoberta, através do fazer e do experimentar, e o despertar da curiosidade pela novidade do mundo, pelo muito que ainda existe por ver, sentir, tocar, ouvir e comunicar” (Rodrigues, 2017, p. 109) e a descoberta dos seus próprios processos para criar (Salles, 1998).

A criatividade e o dinamismo como linhas de força do projeto constituem igualmente um princípio comum nas partilhas realizadas. É fundamental que se criem oportunidades que favoreçam a expressão artística e a criatividade e que todos os envolvidos tenham oportunidade de manifestar

criativamente as suas ideias e valores e a sua forma de ver e de interpretar as coisas. Nas palavras de Ander-Egg (2004), a criatividade, entendida como a capacidade para encontrar novas soluções para um problema e fazer algo que antes não existia, transcende o sentido artístico e pode ser transferida para outros âmbitos do desenvolvimento individual e coletivo, capacitando para a resolução de problemas e identificação de soluções realizáveis para os mesmos, gerando processos de participação e mudança.

Importa referir também o **papel do dinamizador do projeto, que atua diretamente com o público**. Este ponto foi muito desenvolvido na apresentação dos projetos do “Rasgo #5” e na publicação que resulta do desenvolvimento do projeto “Tum Tum Tum”:

O monitor deve procurar conhecer o percurso da pessoa, os seus interesses, motivações, etc.; estar disponível e aberto para falar e para ouvir, para dar um acompanhamento mais individualizado nos momentos informais das sessões; dar espaço de reflexão aos participantes, não querendo impor leituras ou ideias mas levantando dúvidas e tópicos que podem, ou não, ser apropriados por cada um; não falar na certeza mas garantir espaço ao questionamento, focando-se em tornar consciente aquilo que as pessoas já sabem, as suas experiências e perspetivas, valorizando o contributo de cada um e retirando daí possibilidades de aprendizagem, reconhecendo os processos de avaliação contínua e o que tal implica; deve ainda procurar ser uma ponte com outros profissionais e instituições, porque o seu papel não termina na prática artística, ele deve procurar ser um veículo de troca de informação com outras estruturas de acompanhamento. (Carvalho & Lage, 2017, p. 35)

É também este o sentido de atuação que Rodrigues (2017) salienta para o dinamizador, o artista, o monitor, o animador, o facilitador, ou... (tantas que podem ser as atribuições de quem protagoniza a implementação de um projeto):

É necessário tempo, em todos os aspetos: ter disponibilidade; ser tolerante para aceitar as diferenças e paciente para compreender, aceitar e valorizar as distintas capacidades dos elementos do grupo; e é necessária permanência e continuidade para ganhar confiança e estabelecer um compromisso sincero de parte a parte. (p. 109)

Conclusão

O conjunto de projetos que foi possível conhecer nos “Rasgos” mostra que as práticas artísticas e a intervenção de âmbito educativo, social e cultural ocorrem em lugares diversos e indefinidos, pois perduram através das relações pessoais que se estabelecem, das ideias que geram novos projetos e das transformações que ocorrem individual e coletivamente. Uma escola, um museu, uma biblioteca, um lar de idosos, uma associação, um elemento do património, a rua ou outros espaços onde nos relacionamos uns com os outros podem ser os lugares físicos onde acontece a prática artística sob a forma de arte participativa, tal como é definida por Matarasso (2019): “criação de um trabalho artístico por artistas profissionais com artistas não profissionais” (p. 52), pressupondo assim a participação ativa de intervenientes com formação artística.

A descoberta das artes e da capacidade de criar e de cada um se espantar consigo mesmo, suscitadas pela experimentação artística (Salles, 1998), são os lugares imateriais onde se concretizam as transformações individuais, capacitantes e inclusivas que permitem que se ultrapassem barreiras sociais, culturais, económicas e simbólicas.

Os “Rasgos Criativos” acontecem num contexto de formação que tem por princípio de funcionamento atender às necessidades, interesses e expectativas dos estudantes. Assim sendo, novos projetos serão selecionados e apresentados neste conceito “1 hora, 1 projeto” e novo conhecimento será construído a partir dessas partilhas.

Referências bibliográficas

- Ander-Egg, E. (2004). *Metodología y práctica de la animación sociocultural*. Editorial CCS.
- Carvalho, A., & Lage, S. (2017). *Manual de monitores Tum Tum Tum*. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Civit, L., & Colell, S. (2004). EducArt: Intervención educativa y expresión plástica. *Educación Social: Revista de Intervención Socioeducativa*, 28, 99-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1065786>

- Figueiredo, C. C., Vasconcelos, A. A., & Felício, P. M. (2020). Formação acadêmica e projetos de práticas artísticas – Uma ponte entre o ensino superior e os contextos de intervenção pessoal e/ou profissional dos formandos. In C. Cruz, H. Cruz, I. Bezelga, M. Falcão, & R. Aguiar (Org.), *A busca do comum – Práticas artísticas para outros futuros possíveis* (pp. 29-36). i2ADS – Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade.
- Francisco, R. P. (2011). *Gestão de redes de colaboração: Conceitos e aplicações*. FACUNICAMPS, Núcleo de Pesquisa e Extensão.
- Matarasso, F. (2019). *Uma arte irrequieta: Reflexões sobre o triunfo e importância da prática participativa*. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Rodrigues, T. P. (2017). Arte e comunidade: Projetos de intervenção artística e inclusão social. *Revista Farol*, 13(17), 101-110. <https://doi.org/10.47456/rf.v1i17.17077>
- Salles, C. A. (1998). *Gesto inacabado. Processo de criação artística*. Annablume.