



PROJETO JOVENS CAMINHOS: UMA JORNADA PARA UMA NOVA PERSPECTIVA DE VIDA

Tereza Cristina M. B. Carvalho
Walter Akio Goya
Ana Maria Domingues Luz
Araci Martins Musolino

Linha temática – Propostas de formação para o desenvolvimento da inteligência humana integral nos ambientes sociais: espaços educativos, de trabalho e sociais. Como formar pessoas para serem a si mesmas em um contexto tecnológico?

Resumo: Este artigo apresenta o projeto Jovens Caminhos, cujo objetivo é qualificar jovens e adultos de áreas periféricas e de baixa renda dos municípios de Mauá e Santo André (SP) em Tecnologia da Informação e/ou Arte (pintura artística, estamparia e grafite), aumentando seus potenciais de empregabilidade e geração de renda, despertando o interesse em aprofundar os estudos e conhecimentos nas respectivas áreas. A fim de alcançar este objetivo, foram oferecidas capacitações em Tecnologia da Informação e em Artes e, complementarmente, em Cidadania e Sustentabilidade Socioambiental, cujos conteúdos programáticos são apresentados neste artigo. Também são descritos e discutidos os resultados desse projeto, concluindo-se pela importância do despertar de cada jovem sobre a importância de assumirem o protagonismo da própria vida, criando-se perspectivas de vida para si, assim como para círculos familiares e de pessoas próximas.

Palavras-chave: Artes, Tecnologia da Informação, Desenvolvimento Humano.

1. INTRODUÇÃO

O Governo Federal tem realizado diversas chamadas públicas envolvendo projeto sociais com o objetivo de promover a inclusão social e aumentar a empregabilidade de diversas comunidades em diversos estados brasileiros em resposta aos novos padrões de conhecimento estabelecido no mercado em função da transformação digital e da disseminação do uso da Internet de modo generalizado para a realização de quaisquer atividades humanas. Este projeto foi criado em resposta a um edital público lançado pela PETROBRÁS no ano de 2022.

O objetivo principal deste projeto é qualificar jovens e adultos de baixa renda em Tecnologia da Informação e Arte (pintura artística, estamparia e grafite), aumentando suas possibilidades de empregabilidade e geração de renda e, ainda, despertando o interesse deles em aprofundar seus estudos e conhecimentos nessas áreas. Essas áreas de conhecimento foram escolhidas devido a trabalhos anteriores desenvolvidos pelo Instituto Gea junto a comunidades similares, que demonstraram que esses eram temas de interesse dos jovens, portanto haveria atração dos segmentos populares a que se destinava.

O projeto envolve 11 comunidades de Mauá e Santo André, cidades que fazem parte da Região Metropolitana de São Paulo. Mauá tem IDH igual a 0,781 e é a 11ª maior cidade do Estado de São Paulo, com 418 mil habitantes (Mauá, 2024). Santo André tem IDH igual 0,835 e é a 5ª maior cidade do Estado de São Paulo, com 748 mil habitantes (Santo André, 2024).

A Tabela 1 apresenta um panorama geral das cidades em termos da população, condições econômicas e educação (IBGE, 2024). O IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica) é o principal indicador de qualidade da Educação do Brasil e a meta estabelecida pelo MEC (Ministério de Educação) era atingir o valor 6 até 2022. A média do Estado de São Paulo é 6,1 (IDEB, 2024).

Tabela 1 – Panorama Geral de Mauá e Santo André

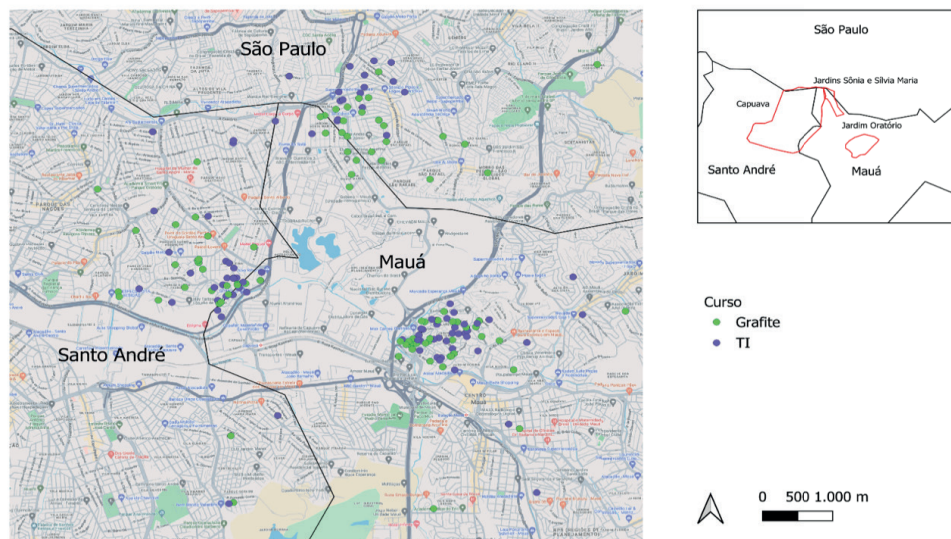
Panorama Geral	Mauá	Santo André
População (mil pessoas) (2022)	418,26	748,91
Salário médio (salários-mínimos) (2022)	2,8	2,6
População ocupada (2022)	20,76%	35,8%
População com rendimento inferior a 0,5 salário-mínimo (2010)	35,1%	30,5%
Taxa de escolarização 6-14 anos (2022)	97,4%	97,4%
IDEB – Início do ensino fundamental (2021)	6,1	6,1
IDEB – Final do ensino fundamental (2021)	5,3	5,3
PIB (2022)	R\$ 43.128,78	R\$45.062,56

A Figura 1 mostra um mapa com as localidades que devem ser atendidas pelo projeto, envolvendo 11 comunidades de Mauá e Santo André:

- MAUÁ – Capuava, Jardim Oratório, Jardim Sônia Maria, Jardim Sílvia Maria, Santa Cecília, Jardim Paranavaí, Jardim Ipê, Vila Nova Mauá, Vila João Ramalho
- SANTO ANDRÉ - Parque Capuava, Jardim Rina.

Figura 1 – Mapa das Localidades atendidas

ALUNOS DO PROJETO JOVENS CAMINHOS



Este artigo está organizado em 5 seções. Esta primeira seção, contextualiza e apresenta os objetivos do projeto. A seção 2 descreve o problema encontrado, discutindo os principais desafios e oportunidades encontradas para definir as ações do projeto. A seção 3 apresenta as ações do projeto junto a diversas comunidades das cidades de Mauá e Santo André, envolvendo capacitação em Arte e Tecnologia. A seção 4 apresenta os resultados do projeto já desenvolvido em comunidades da cidade de Mauá. No caso da cidade de Santo André, foram trazidos alguns resultados preliminares, pois o projeto encontra-se em fase de finalização nesta cidade. A seção 5 traz as considerações finais.

2. DESCRIÇÃO DO PROBLEMA ENCONTRADO

Dentre os principais desafios encontrados na realização do curso de Tecnologia, envolvendo programação e desenvolvimento de sites, estava a diversidade de perfis dos estudantes de cada uma das 3 turmas. Além do contexto socioeconômico encontrado nas periferias dos municípios de Mauá, Santo André e São Paulo, a faixa etária dos participantes variou entre 16 e 74 anos de idade. Essa heterogeneidade enriqueceu o aprendizado de cada turma, trazendo diferentes perspectivas

e experiências de vida, mas também impôs desafios significativos. A variação no nível de conhecimento prévio e na maturidade dos alunos exigiu dos instrutores uma abordagem pedagógica mais flexível e inclusiva, capaz de atender às necessidades individuais, sem comprometer o progresso coletivo. Além disso, a defasagem escolar destacou-se como outro obstáculo importante. Muitos estudantes chegaram ao curso com lacunas significativas em sua formação básica, especialmente em matemática e leitura, que são fundamentais para o aprendizado de programação. Essas deficiências dificultam a compreensão de conceitos lógicos e algorítmicos essenciais, fazendo com que o ritmo de aprendizado seja mais lento, caso não seja utilizada uma estratégia pedagógica adequada.

Embora muitos estudantes já estivessem familiarizados com o uso de smartphones (redes sociais e jogos), em geral foi observada pouca experiência no uso de microcomputadores. Este tipo de letramento digital, entendido como a capacidade de usar de maneira eficiente e crítica os computadores, precisou ser trabalhada pelos instrutores, juntamente com o desenvolvimento das habilidades de lógica e programação. Por isso, ensinar o uso básico de sistemas operacionais, navegadores e outros *softwares* foi um desafio adicional para o cumprimento do cronograma do curso. Levando em consideração a carga horária, equilibrar a quantidade de habilidades e competências no tempo disponível foi também grande um desafio, especialmente quando se leva em conta a necessidade de revisar conceitos fundamentais e lidar com dificuldades específicas de cada aluno.

Partindo deste contexto desafiador, ao procurar na literatura experiências similares em contextos de vulnerabilidade, foi constatado que grande parte das abordagens pedagógicas para o ensino de programação e desenvolvimento de sites tinha como foco principal o aprendizado da sintaxe e das estruturas de controle, como laços de repetição e condicionais. Embora estes conceitos sirvam de base para a construção de algoritmos e o desenvolvimento de soluções eficientes, estas abordagens deixariam de lado aspectos importantes para o público do curso, como a relevância e propósito destas habilidades técnicas para a aplicação no mundo real. Muitos alunos poderiam encontrar dificuldades em dominar esses tópicos, devido à sua abstração e à necessidade de um pensamento lógico estruturado, sendo desmotivados pela complexidade destes tópicos antes mesmo de se entusiasmarem com as possibilidades pessoais e profissionais a que teriam acesso. Além disso, um aspecto essencial da proposta, e que tem ganhado relevância na construção de soluções de problemas contemporâneos, foi a integração de temas relacionados à sustentabilidade, cidadania e meio ambiente, com o objetivo de formar desenvolvedores conscientes, conscientes do impacto de suas criações na sociedade e no meio ambiente. Integrar essas questões ao ensino técnico foi desafiador, pois exigiu a construção de um currículo que não apenas ensinasse as habilidades técnicas, mas também que estimulasse uma reflexão crítica sobre o papel da tecnologia no mundo atual.

A fim de contemplar todos os desafios apresentados nesta seção, foi preciso adotar uma abordagem pedagógica não tradicional, com foco no aprendizado prático, baseado em projetos relevantes aos desafios do mundo atual. Este curso foi desenhado com objetivo de encontrar o equilíbrio entre a necessidade de manter o interesse e motivação do público atendido, sem comprometer o desenvolvimento de habilidades técnicas complexas.

3. APRESENTAÇÃO DA METODOLOGIA UTILIZADA NO PROJETO

Nesta seção, são descritas as Capacitações em Tecnologia e em Arte oferecidas aos participantes do programa. As capacitações foram realizadas em 3 localidades:

I. Mauá – Jardim Oratório – Capacitação em Arte – Turmas Intensivo, T01 e T02 e Capacitação em Tecnologia – Turma T01

II. Mauá – Jardim Sonia e Silvia Maria - Capacitação em Arte – Turmas Intensivo, T03 e T04 e Capacitação em Tecnologia – Turma T02

III. Santo André - Jardim Rina e Parque Capuava - Capacitação em Arte – Turmas T05 e T06 e Capacitação em Tecnologia – Turma T03.

3.1 CAPACITAÇÃO EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Ao longo do curso são oferecidas duas disciplinas de Tecnologia da Informação (TI) e uma de Cidadania e Sustentabilidade Socioambiental para 4 turmas, contando cada turma com 30 alunos. Todas as aulas são presenciais (vide Tabela 2). A carga horária total dessas disciplinas é de 72 horas. Essas disciplinas são realizadas em parceria com o LASSU-PCS-EPUSP (Laboratório de Sustentabilidade) do PCS (Departamento de Engenharia da Computação e Sistemas Digitais) da EPUSP (Escola Politécnica da USP). Os professores do curso são os mesmos do Programa Paideia, oferecido pelo LASSU. Esses cursos são voltados à formação de jovens para carreiras relacionadas à TI, capacitando-os no desenvolvimento de atividades profissionais relacionadas à programação básica e produção de páginas web.

Dentre os diversos assuntos técnicos tratados no curso, são apresentadas/ utilizadas ferramentas de Inteligência Artificial (IA) de uma forma crítica, ou seja, os participantes são instigados a não só utilizar tais ferramentas para o desenvolvimento de suas habilidades em programação de aplicativos e sites, mas também a aprenderem sobre seu funcionamento, identificando seus potenciais e limitações. A partir da Pedagogia Crítica de (Freire, 1996), os educandos são provocados a participarem da construção de suas próprias realidades, ao invés de uma postura passiva, como meros espectadores/usuários, integrando a inteligência humana criativa junto à inteligência artificial,

Ao final do curso, os alunos com melhor desempenho são premiados e convidados a ingressar no Programa Paideia – Pró-Profissão em Python, um programa de difusão no contexto de cultura de extensão da USP (Universidade de São Paulo). Esse programa tem a carga horária de 288 horas e os alunos que são aprovados e cumprem as exigências de frequência recebem certificado da USP. Os alunos que concluem o programa Paideia podem concorrer a bolsas de graduação na área de TI em faculdade privada, oferecidas por parceiros do programa.

3.2 CAPACITAÇÃO EM ARTE

Em Arte, são oferecidas disciplinas de arte, empreendedorismo, gestão de negócios e cidadania e sustentabilidade socioambiental para 8 turmas de 20 alunos cada (vide Tabela 2). Todas as aulas são presenciais. A carga horária total dessas disciplinas é de 36 horas. As disciplinas de Arte são ministradas por Arte-Educadores e incluem aulas de grafite, pintura artística e estamparia. Essas disciplinas visam formar empreendedores que possam ser contratados para a pintura artística ou grafite de muros comerciais ou residenciais, ou que possam atuar como instrutores de arte e educação. Ou ainda, possam incentivar os alunos com habilidades artísticas a procurarem complementar estudos nessa área, como design, por exemplo.

Tabela 2 - Quadro de Disciplinas dos Programas de Capacitação

Capacitação em Tecnologia		Capacitação em Arte	
Disciplina	Carga Horária	Disciplina	Carga Horária
Lógica de Programação	24	Arte	24
Informática Básica e Desenvolvimento Web	24	Empreendedorismo e Gestão de Negócios	12
Orientação de Carreira	12	Cidadania e Sustentabilidade Socio-Ambiental	12
Cidadania e Sustentabilidade Socio-Ambiental	12		
Total	72 h	Total	48 h

3.3 ATIVIDADES MOTIVACIONAIS E DE ENGAJAMENTO

Complementando as disciplinas de TI (Tecnologia da Informação) e de Arte são oferecidas oficinas motivacionais e de engajamento, dentro do escopo de cidadania e sustentabilidade socioambiental. Temas como Meio Ambiente, Cidadania, Protagonismo, Cultura de Paz, Tolerância e Direitos Humanos são tratados de forma lúdica, por meio de dinâmicas, observação do meio, rodas de conversa, jogos cooperativos e outros métodos pedagógicos, visando levar os jovens à reflexão e compreensão de mundo sob uma nova ótica, promovendo seu desenvolvimento integral como seres humanos e membros de uma comunidade. O objetivo dessas oficinas é prepará-los para o exercício da cidadania, respeito ao meio ambiente, promoção dos direitos humanos, enfrentamento das desigualdades, respeito à diversidade, combate ao preconceito e discriminação, e de reforço e resgate dos princípios culturais e sociais das comunidades.

Os alunos realizam também visitas técnicas. No caso da Capacitação em Tecnologia, visitam a USP e, mais especificamente, o LASSU e o CEDIR (Centro de Descarte e Reuso de Resíduos de Informática). No CEDIR, conhecem os processos de triagem e remanufatura de REEE (Resíduos de Equipamentos Eletrônicos). No caso da Capacitação em Arte, os alunos visitam exposições de Arte, galerias ou espaços a céu aberto, onde as expressões da cultura das ruas, como Grafite e Hip Hop são reverenciadas e promovidas.

As disciplinas de cidadania e sustentabilidade socioambiental e as visitas técnicas são importantes para ampliar os horizontes e a capacidade dos alunos de compreenderem além dos limites em que muitos dos jovens periféricos estão encerrados. As oficinas de engajamento buscam levar à reflexão sobre temas que não são costumeiramente discutidos entre a juventude, provocando mudanças em suas atitudes perante a vida, como cidadãos responsáveis. As visitas técnicas têm-se mostrado como verdadeiras janelas, que são abertas frente à observação dos alunos. Nos depoimentos colhidos durante e após as visitas, há muitas declarações como: “... *eu nunca tinha visto a Avenida Paulista*”, ou “... *não sabia que havia lugares com exposições de artes em que a entrada era gratuita, e eu poderia vir com a minha família...*”, ou “...*nunca imaginei poder entrar na Cidade Universitária, pensava que era proibido para pessoas como eu*”, evidenciando as restrições até geográficas a que estão sujeitas essas populações.

3.4 ATIVIDADES DE MENTORIA

Todos os cursos contam com monitores especializados, que acompanham os alunos durante as aulas, para auxiliarem na compreensão de pontos para os quais alguns deles demonstram dificuldades. Essa monitoria estende-se para além e após as atividades em classe. Os alunos buscam orientação dos monitores por meio das mídias sociais, como Whatsapp, ou pelo Google Classroom, para dirimir dúvidas, buscar auxílio para o preenchimento das tarefas ou ainda para aconselhamento sobre estudos ou busca de atividades remuneradas.

No caso dos alunos dos cursos de Tecnologia, tem sido uma constante a procura dos monitores para conversar sobre o Programa Paideia e suas possibilidades, auxílio para preenchimento dos formulários necessários ao credenciamento e outras dificuldades. No que tange aos alunos dos cursos de Artes, a monitoria tem atuado na busca da divulgação dos trabalhos dos alunos, com vistas a encontrar clientes para seu trabalho e na organização de coletivos artísticos, além do acompanhamento pedagógico em sala de aula.

A mentoria, conforme é desenvolvida no Projeto Jovens Caminhos, faz parte do método utilizado pelo Instituto GEA, da “pedagogia do afeto”, em que se procura acolher os alunos de todas as formas, para que, sentindo-se valorizados, eles se sintam seguros para expressar suas dificuldades ou falhas, o que permite aos professores atendê-los da melhor maneira possível.

4. RESULTADOS ALCANÇADOS

O Indicador adotado na avaliação dos resultados do Projeto Jovens Caminhos busca medir o desenvolvimento educacional e social dos participantes de todas as atividades do projeto. A forma de avaliação proposta utiliza a percentagem de beneficiários que alcançaram INDES (Índice de Desenvolvimento Educacional e Social) igual ou maior que 5.

Para elaborar esse índice, foi criada uma matriz de avaliação que inclui diversos critérios relacionados ao desenvolvimento dos participantes de uma forma abrangente, levando em conta tanto os fatores técnicos – como os conhecimentos adquiridos com relação à Tecnologia da Informação ou Arte-Educação e Grafite e conhecimentos relacionados à ampliação da sua compreensão do mundo em que vivemos e da necessidade da cidadania responsável, como uma forma de melhoria individual e comunitária.

Assim, o INDES de cada participante é composto por:

- avaliações dos professores sobre o aprendizado, participação em classe e responsabilidade de entregas;
- avaliações dos responsáveis pelo projeto sobre o engajamento do aluno nas atividades extraclasse (como a participação em eventos comunitários de grafite); e
- avaliações de pais e/ou professores do ensino regular sobre possíveis alterações em posturas ou atitudes dos alunos, pós-curso.

Para a elaboração desse índice, cada uma das variáveis recebeu um conceito numérico, sintetizando depois num único valor ou conceito, que é o INDES – Índice de Desenvolvimento Educacional e Social do aluno. Todos os esforços da equipe do projeto durante o desenvolvimento do projeto foram voltados a auxiliar os participantes a alcançarem INDES acima de 5 (sendo a grade de 1 a 10).

A matriz inclui a participação de 3 tipos de avaliadores:

- Professores – após finalização dos cursos, os professores e respectivo monitor reúnem-se e preenchem uma planilha, que incorpora vários pontos do comportamento e aprendizado dos alunos. Os formulários das Tabelas 3 e 4 resumem os pontos avaliados.
- Equipe do Projeto – após o final dos cursos, os técnicos, que acompanharam o planejamento e monitoraram as aulas, preenchem uma planilha, que incorpora vários pontos do comportamento, do aprendizado nas atividades voltadas a valores éticos e da postura geral dos alunos. Os formulários das Tabelas 3 e 4 resumem os pontos avaliados.
- Pais, professores da escola, parentes ou responsáveis pelo aluno: próximo ao final dos cursos, é enviado um formulário, para a pessoa indicada pelos alunos como mais próxima deles, com perguntas objetivas sobre sua avaliação sobre o curso e sobre o comportamento dos alunos. As respostas são analisadas por uma psicóloga. Foi definido um conceito numérico para cada quesito. Os formulários das Tabelas 3 e 4 resumem os pontos avaliados.

As notas/conceitos dos professores e dos técnicos do projeto tem peso 2, enquanto as notas referentes à avaliação de pais e/ou responsáveis tem peso 1.

Tabela 3 – Formulário Básico aplicado na Capacitação de Artes

Avaliação do curso	Bom	Regular	Ruim	Não sei avaliar
Houve mudança no comportamento do aluno	Sim	Não		
Mudanças percebidas	Aumento no conhecimento de Artes	Conhecimento de Artes mais específicos	Conhecimento de Artes +mente ocupada, felicidade, responsabilidade, preocupação com o futuro	Mudanças positivas de comportamento e preocupações socioambientais

Tabela 4 – Formulário Básico aplicado na Capacitação de Tecnologia da Informação

Avaliação do curso	Bom	Regular	Ruim	Não sei avaliar
Houve mudança no comportamento do aluno	Sim	Não		
Mudanças percebidas	Aumento no conhecimento técnico na área de TI	Aumento no conhecimento técnico na área de TI, mas citando mudanças no conteúdo de postagens	Aumento no conhecimento técnico na área de TI, mas citando mudanças positivas emocionais e visão de futuro	Aumento no conhecimento técnico na área de TI, mas citando mudanças positivas de comportamento e preocupações socioambientais

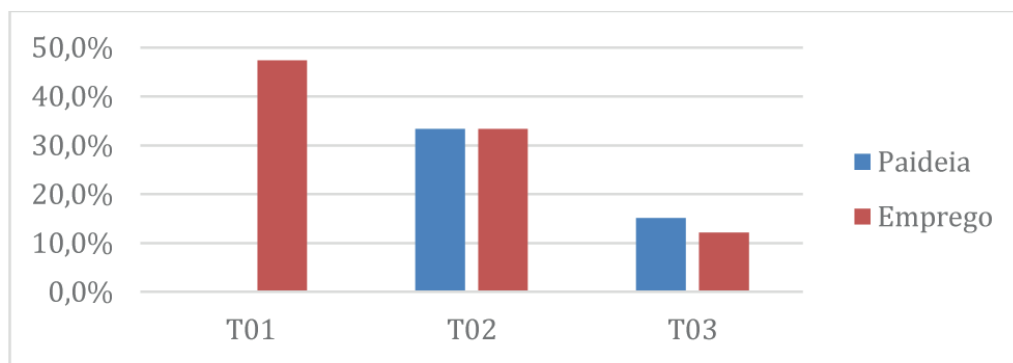
A Tabela 5 traz uma visão geral dos resultados obtidos. Na capacitação em Arte, 60,5% dos professores, equipe do projeto e responsáveis pelos alunos relataram mudanças emocionais positivas dos alunos e o INDES médio foi de 8,99. Na capacitação em Tecnologia da Informação, 73,9% das pessoas consultadas relataram mudanças emocionais positivas médio e o INDES médio foi de 7,97. É interessante observar que houve uma maior participação feminina no curso de Tecnologia, o que não é comum acontecer.

Tabela 5 - Visão Geral dos Resultados Obtidos

Identificação Turma	# Participantes	Fem	Mas	Mudanças Emocionais Positivas	INDES
ARTE					
INTENSIVO	5	60,0%	40,0%	NA	NA
T01	23	43,5%	56,5%	60,0%	9,1
T02	12	25,0%	75,0%	85,0%	9,2
T03	7	14,3%	85,7%	33,0%	8,56
T04	28	46,4%	53,6%	64,0%	9,1
T05	8	25,0%	75,0%	Fase Final	NA
T06	10	50,0%	50,0%	Fase Final	NA
TOTAL	93	37,7%	62,3%	60,5%	8,99
TECNOLOGIA					
T01	19	73,7%	26,3%	71,0%	8,76
T02	15	53,3%	46,7%	76,7%	7,17
T03	33	48,5%	51,5%	Fase Final	NA
TOTAL	67	58,5%	41,5%	73,9%	7,97

É importante ressaltar que no caso dos alunos da Capacitação em Tecnologia, uma parte significativa desses alunos optaram por dar continuidade aos estudos por meio do Programa Paideia (Turmas T2 – 33% e T3 – 15%). A opção de participação do Paideia não foi oferecida para a Turma T1. A empregabilidade seguiu porcentagens similares (vide Figura 2).

Figura 2 – Resultados referentes à continuidade dos Estudos e Emprego



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto aqui descrito iniciou-se em 2023. Já foram capacitadas 6 Turmas em Arte e 3 turmas em Tecnologia da Informação. Os resultados aqui apresentados mostram que o programa foi muito bem avaliado pelos alunos, professores, equipe do projeto e pelos pais e responsáveis. Foi constatada uma mudança de comportamento dos alunos no que tange à cidadania, percepção de pertencimento e maior conexão com ações de sustentabilidade, além do próprio conhecimento adquirido sobre Artes e Tecnologia da Informação. A aquisição de conhecimento sobre artes ou Tecnologia da Informação abre portas para criação de novas perspectivas de vida por meio de emprego no mercado de trabalho, empreendedorismo e continuidade dos estudos. Isso pode corroborado pelas porcentagens de alunos que ingressaram no mercado de trabalho e decidiram dar continuidade aos estudos. Pode-se dizer que as ações desse projeto contribuíram para amplificação funcional do indivíduo, oferecendo-lhe não somente conhecimento técnico, mas uma formação que o reposiciona de modo mais integral na sociedade (Meneghetti, 2005).

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a **PETROBRÁS – Petróleo Brasileiro S. A.** pelo suporte financeiro que possibilitou a realização do Projeto Jovens Caminhos

REFERÊNCIAS

IBGE. **Panorama das Cidades**. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sp/santo-andre/panorama> Acesso em agosto de 2024.

IDEB. **Índice de Desenvolvimento da Educação Básica**. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas educacionais Anísio Teixeira. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/ideb> Acesso em agosto de 2024.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MENEGHETTI, A. **Pedagogia Ontopsicológica**. 2. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2005.

MAUÁ. **Perfil do Município**. Disponível em: <https://www.sp.gov.br/informacoes/perfilatual.aspx> Acesso em agosto de 2024.

SANTO ANDRÉ. **Prefeitura de Santo André**. Disponível em: <https://web.santoandre.sp.gov.br/portal/servicos/1001/historia-de-santo-andre/> Acesso em agosto de 2024.