

Da tecnologia à transformação social: as trajetórias que deram origem à OCA

Um episódio entre amigos e um coletivo movido por propósito

O episódio começa em clima descontraído, com um brinde de sexta-feira e a recepção de convidados ligados à tecnologia, à educação, à inovação e à cultura.

Alex Souza se apresenta como técnico em Eletrônica, estudante de Tecnologia da Informação e de Administração Pública no Instituto Federal de Minas Gerais, além de cursar programação para a internet na Faculdade de Tecnologia. Ele também demonstra interesse em trabalhar com ciência de dados, embora reconheça que ainda precisa estudar bastante para alcançar esse objetivo. O grupo relembra uma comemoração anterior, no Ceará, relacionada à aprovação ou conquista acadêmica de Alex.

Também participa Vitória, apresentada como profissional com experiência em desenvolvimento de software, sistemas embarcados e robótica educacional. Ela se interessa especialmente pelo uso da robótica na educação e defende a combinação entre tecnologia, aprendizagem e impacto social. Ao longo da trajetória, acumulou experiência em projetos de inovação e impacto social e tornou-se cofundadora de iniciativas como o OCA Social Club.

Vitória ocupa atualmente uma posição de direção na área de comunidade e ação da OCA, em uma função cujo nome em inglês provoca brincadeiras durante a apresentação. Ela atua há mais de dez anos no desenvolvimento de projetos que conectam comunidades, tecnologia e economia criativa.

Outro integrante destacado é Vinícius, empreendedor e agente cultural, que trabalha há mais de uma década com projetos voltados à conexão entre comunidades, tecnologia e economia criativa. Ele também é cofundador de uma iniciativa de startups voltada à formação empreendedora e à preservação do patrimônio histórico de Olinda. Dentro do programa de empreendedorismo da OCA, duas soluções desenvolvidas pelo grupo já foram incorporadas ou estão sendo estruturadas como startups.

O trabalho combina frentes que normalmente aparecem separadas:

- cultura;
- economia criativa;
- tecnologia;
- educação;
- empreendedorismo;

- preservação do patrimônio histórico;
- desenvolvimento comunitário;
- impacto social.

Na OCA, Vitória lidera o núcleo de arte, inovação e tecnologia, responsável pela articulação e pelo desenvolvimento de programas e experiências de criação coletiva e impacto sustentável.

“Quem disse que ia dar certo?”

A pergunta recorrente do podcast — “quem disse que ia dar certo?” — é respondida com uma postura realista: o grupo continua tentando. A OCA existe há quatro anos, mas sua história é muito mais antiga, pois resulta de trajetórias pessoais e profissionais acumuladas por décadas.

O coletivo nasceu da união de amigos em torno de um propósito comum: **reduzir o desperdício de talentos no mundo**. Todos os projetos são concebidos e desenvolvidos para cumprir esse objetivo.

A OCA é descrita como um coletivo amplo, formado por pessoas de diferentes idades, experiências e áreas de atuação. Há jovens em início de trajetória, profissionais em fase intermediária e pessoas muito experientes, incluindo professores e pesquisadores. Entre os cerca de 85 integrantes, existem pelo menos 15 ou 16 doutores, além de muitos professores com forte formação acadêmica.

O grupo trabalha com uma definição própria de juventude e velhice:

Jovem é quem tem um estoque de sonhos maior que o estoque de memórias. Velho é quem tem mais memórias do que sonhos.

Por isso, a OCA pode reunir pessoas de 60 ou 70 anos que continuam sendo consideradas jovens em espírito, enquanto pessoas de 18 anos, sem sonhos ou disposição para experimentar, podem ser vistas como “velhas”. O espaço procura preservar a capacidade de imaginar, criar e recomeçar.

A relação de Vitória com Olinda

Vitória nasceu em uma segunda-feira de Carnaval, no centro histórico de Olinda. Essa origem reforçou uma relação muito forte com a cidade, sua cultura e suas tradições.

Os participantes relembram encontros durante o Carnaval, inclusive um momento em que Vitória encontrou um dos integrantes do podcast na ladeira dos Quatro Cantos com o filho no colo. A criança teria pulado para o pescoço dele, que brincou dizendo ter transformado o menino em um boneco gigante e tentado ensinar-lhe o gingado do Carnaval.

O menino é filho de cearense, mas nasceu em Recife, e já demonstrava interesse pelo Carnaval. A conversa segue em tom de brincadeira sobre a possibilidade de ele se tornar mais um olindense e até sobre o time para o qual torceria.

Para Vitória, porém, a relação com Olinda não é apenas afetiva ou carnavalesca. O território é parte central de sua identidade e de sua atuação profissional. Ela entende que trabalhar com tecnologia e inovação não deve significar abandonar a essência cultural e histórica da cidade.

Da publicidade ao empreendedorismo e à educação

Ao terminar a escola, Vitória ingressou no curso de Publicidade porque acreditava que a área ofereceria uma interseção entre criatividade e negócios. Ela vinha de uma família de empresários e empreendedores, com pessoas bastante ativas profissionalmente.

Durante a faculdade, percebeu que a publicidade era mais prática e menos abrangente do que imaginava. Por isso, começou a empreender ainda como estudante e participou da criação de sua primeira startup.

Naquele período, passou a refletir intensamente sobre educação, formação humana e desenvolvimento de competências. Há cerca de 14 anos, começou a atuar com tecnologia e com o desenvolvimento de habilidades socioemocionais — as chamadas soft skills, expressão que ainda era pouco conhecida e soava estranha no mercado.

A discussão ocorreu antes da consolidação de referências curriculares como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O grupo já pensava, naquele momento, em desenvolver competências para além do conteúdo técnico tradicional.

A primeira startup e o projeto Ikenemy

Vitória reuniu pessoas que trabalhavam com essas questões e lançou uma startup com uma solução chamada **Ikenemy**. O projeto foi desenvolvido em parceria com clientes como a Baterias Moura e o Instituto Conceição Moura.

Durante vários anos, o grupo trabalhou com escolas públicas, utilizando plataformas, dinâmicas e desafios do mundo real para promover o desenvolvimento de competências socioemocionais. A proposta não era apenas falar sobre a vida de forma abstrata, mas criar mediações e experiências que levassem os estudantes a refletir sobre a própria realidade e a enfrentar problemas concretos.

A experiência em escolas públicas tornou-se uma das bases do trabalho que mais tarde seria levado para a OCA. A formação de pessoas e a criação de contextos de aprendizagem passaram a funcionar como elementos transversais dentro do coletivo.

Além da Baterias Moura, o grupo realizou atividades para outros clientes, como a Centory, e promoveu formações em diferentes contextos. Vitória permaneceu entre sete e oito anos à frente dessa operação com seus sócios. Como o negócio permaneceu pequeno e assumiu um caráter bastante especializado, quase “boutique”, o grupo decidiu criar alguns spin-offs.

Uma formação construída fora do modelo tradicional

Durante esse período, Vitória abandonou a faculdade. A decisão foi negociada com o pai por meio de um acordo: em vez de continuar pagando a mensalidade, que na época custava aproximadamente R\$ 900 por mês em uma universidade católica, ela poderia investir esse dinheiro na própria formação, escolhendo cursos e experiências de aprendizagem.

Seu objetivo era obter microcertificações e circular por diferentes ecossistemas profissionais. Em vez de seguir exclusivamente uma formação universitária tradicional, passou a combinar cursos, eventos e experiências práticas.

Na época, ainda havia poucas opções de educação digital de qualidade. Os cursos on-line massivos e abertos — os MOOCs, sigla de Massive Open Online Courses — começavam a surgir, com universidades como Harvard oferecendo formações parcialmente gratuitas. Muitos materiais ainda eram traduzidos de forma precária, especialmente os conteúdos técnicos.

Vitória fez diversos cursos, incluindo formações em design thinking associadas a Harvard. Também passou a frequentar ecossistemas de inovação, como o início do Impact Hub, que posteriormente se transformaria em um importante espaço de empreendedorismo e colaboração.

A estratégia permitiu que ela economizasse em relação ao custo de uma faculdade tradicional, embora também exigisse investimentos constantes em cursos e qualificações, geralmente entre R\$ 200 e R\$ 300 cada. O aprendizado tornou-se mais fragmentado, porém mais alinhado aos seus interesses e objetivos profissionais.

A experiência no Vale do Silício

Depois de acumular recursos e experiências, Vitória decidiu passar entre quatro e cinco meses na Califórnia, especialmente no Vale do Silício. Com o dinheiro economizado da faculdade, conseguiu comprar as passagens de ida e volta e pagar dois meses de um curso de inglês voltado para negócios.

O curso serviu para melhorar sua comunicação profissional e também para obter uma certificação que ajudasse na permanência nos Estados Unidos. A intenção era conseguir permanecer aproximadamente seis meses com visto de turista.

O inglês para negócios oferecia vocabulário e situações específicas do ambiente empresarial, com foco diferente do inglês usado em viagens ou interações sociais. A experiência contribuiu para ampliar sua compreensão sobre inovação, empreendedorismo e comunicação intercultural.

Vitória morou em São Francisco e identificou semelhanças entre a cidade e Olinda:

- ambas possuem sete colinas;
- há casas antigas;
- existe forte presença de artistas e pessoas criativas;
- os dois lugares têm uma atmosfera cultural e alternativa;
- a cidade norte-americana também reúne comunidades ligadas à arte e à contracultura.

A diferença principal estava nos problemas enfrentados. Em São Francisco, ela teve a sensação de que muitas pessoas estavam tentando resolver problemas menores ou muito específicos, enquanto no Brasil havia inúmeros problemas sociais concretos e urgentes a serem enfrentados.

A cidade também oferecia acesso mais fácil a capital e investimento. À medida que empreendedores conseguiam recursos, podiam continuar criando soluções e buscando novos aportes.

Eventos, investidores e a lógica das startups

Vitória participou de eventos em que as pessoas precisavam apresentar suas ideias em poucos segundos, em formatos semelhantes a um pitch. Muitas vezes, os participantes não sabiam quem estaria assistindo. Em determinadas ocasiões, investidores apareciam com grandes quantias destinadas a setores específicos, como saúde.

Quando um investidor anunciava que tinha dezenas de milhões de dólares para investir em uma área, rapidamente se formava uma fila de pessoas interessadas em apresentar projetos.

Outro aspecto observado foi a integração entre startups e grandes empresas. Soluções inicialmente desenvolvidas por startups podiam ser incorporadas por corporações maiores, transformando-se em funcionalidades, serviços ou novos produtos.

A experiência também rendeu amizades, como a de um brasileiro carioca que trabalhou no Google em São Francisco e depois passou por outras startups. Em uma de suas passagens pelo Brasil, ele tinha uma conexão aérea longa e enviou uma mensagem perguntando se Vitória estava em Olinda para tomar uma cerveja. O encontro quase fez com que ele permanecesse na cidade. Os participantes prometem recebê-lo novamente e levá-lo à OCA.

A pesquisa sobre espaços maker

A viagem à Califórnia não tinha apenas um objetivo pessoal. Na época, o grupo já desenvolvia no Recife Antigo um projeto chamado **TechFab**, pensado como um grande galpão para promover inovação aberta com grandes indústrias.

Vitória foi a São Francisco também para pesquisar espaços coletivos, laboratórios maker e ambientes de arte e tecnologia que pudessem inspirar esse projeto.

Na região, esses espaços já estavam mais consolidados. Ela conheceu iniciativas em que as pessoas podiam aprender a:

- consertar a própria bicicleta;
- trabalhar com vidro;
- cortar madeira;
- construir objetos;
- desenvolver projetos de arte e tecnologia;
- colocar a mão na massa em oficinas e laboratórios compartilhados.

Um dos espaços mencionados é o **The Crucible**, um grande galpão dedicado à arte e à tecnologia. Outro é o **TechShop**. Essas experiências ajudaram a formar a visão que mais tarde seria incorporada à OCA.

O modelo maker desejado para a OCA não se limitaria ao uso de MDF, acrílico ou máquinas de gravação. A proposta incluiria trabalhos manuais, soldagem, construção e valorização de saberes práticos.

Essa visão aparece em situações que combinam atividades aparentemente distintas: uma oficina de soldagem pela manhã, um churrasco à tarde e, à noite, uma experiência para gerar energia a partir do fogo. A mistura não é vista como desorganização, mas como uma forma de aproximar inovação, convivência, criação e vida cotidiana.

American Steel e a força da criação coletiva

Durante a estadia nos Estados Unidos, Vitória passou dois meses trabalhando voluntariamente no **American Steel**, um galpão localizado em Oakland, do outro lado da ponte de São Francisco.

O espaço foi fundado por **Karen Czolita**, uma artista responsável pela criação de grandes esculturas para festivais como o Burning Man. Karen construía estruturas de ferro com cerca de oito metros de altura e até dez toneladas. Embora fosse fisicamente pequena, era descrita como uma liderança extremamente forte, capaz de trabalhar diretamente com peças pesadas e executar pessoalmente parte da construção.

Ela precisava de um galpão equipado com uma ponte rolante — estrutura usada para transportar grandes cargas de um ponto a outro. Depois de ocupar o espaço, percebeu que outros artistas também queriam utilizá-lo. O local acabou reunindo aproximadamente 200 coletivos de arte e tecnologia.

Vitória encontrou ali projetos considerados excêntricos e experimentais, incluindo a fabricação de robôs gigantes usados em batalhas entre máquinas. Ela ajudou a construir a primeira versão de um desses robôs, embora tenha recusado a ideia de entrar nele para receber os golpes durante os testes.

O American Steel consolidou sua percepção de que a inovação pode nascer da combinação entre arte, tecnologia, habilidades manuais, convivência e experimentação radical. Ao retornar ao Brasil, ela estava motivada a criar algo semelhante em Olinda.

O caminho até Olinda Aberta e o nascimento da OCA

Depois da viagem, Vitória tentou desenvolver iniciativas na cidade. Um dos projetos foi um festival realizado em Olinda, que não avançou como planejado. Apesar disso, a experiência foi decisiva para sua relação com o território.

Ela compara o processo à história de Thomas Edison e suas inúmeras tentativas para desenvolver a lâmpada: depois de errar milhares de vezes, ele não teria apenas fracassado, mas aprendido milhares de maneiras de não fazer aquilo.

O projeto **Olinda Aberta** surgiu como consequência de experiências que não deram certo da forma inicialmente esperada. Ainda assim, foi uma das iniciativas que mais a conectou com a cidade.

A reflexão sobre “dar certo” passa a ser ampliada. O sucesso não precisa ser exclusivamente financeiro. Pode significar:

- sentir-se bem com o que se está fazendo;
- aprender algo novo;
- estabelecer relações importantes;
- conectar-se mais profundamente com um território;
- criar condições para projetos futuros;
- descobrir resultados melhores do que os inicialmente esperados.

Às vezes, a pessoa se frustra porque o resultado não corresponde ao plano original. Só mais tarde percebe que o desfecho foi mais prazeroso, significativo ou produtivo do que imaginava.

Ao mesmo tempo, os participantes reconhecem que o dinheiro é necessário para manter as iniciativas funcionando. Uma startup precisa gerar receita e emitir nota para sustentar suas operações e permitir que os projetos continuem existindo. O idealismo, portanto, não elimina a necessidade de sustentabilidade financeira.

A partir de 2015 e 2016, Vitória e seus parceiros começaram a olhar para Olinda como um lugar possível para inovação. A OCA nasceu desse amadurecimento: uma combinação de arte, criatividade, tecnologia, empreendedorismo e atuação comunitária.

Tecnologia como ferramenta, não como finalidade

O grupo critica a imagem estereotipada do desenvolvedor isolado em um quarto escuro, usando capuz e programando sozinho. Saber programar, dominar Python ou conhecer ferramentas técnicas é importante, mas não basta.

A tecnologia é entendida como uma ferramenta. O diferencial está na proposta, na capacidade de identificar problemas relevantes e de construir soluções com significado.

Uma formulação apresentada no episódio resume essa visão:

Tecnologia é para qualquer imbecil. Proposta é para poucos.

A frase enfatiza que aprender uma ferramenta pode ser acessível, enquanto formular uma boa proposta exige visão, sensibilidade, contexto e capacidade de conectar diferentes áreas.

Também são valorizadas as habilidades sociais. Participar de eventos, conversar com desconhecidos, conhecer projetos, trocar ideias e estabelecer conexões faz parte do processo de desenvolvimento. Nessas interações, novas possibilidades começam a surgir.

O trabalho da OCA procura desmistificar a tecnologia para que mais pessoas se sintam autorizadas a participar dela. Ao romper a imagem do jovem tímido e isolado, o grupo convida pessoas que não se identificam com o perfil tradicional da área a estudar tecnologia e contribuir para seus diferentes campos.

A tecnologia pode envolver:

- programação;
- design;
- arte;
- criatividade;
- educação;
- filosofia;
- misticismo;
- inteligência artificial;
- interação entre seres humanos e máquinas;
- comunicação e relações humanas.

Nesse contexto, é citado o filósofo **Nick Land**, associado a reflexões sobre tecnologia, inteligência artificial e a interação entre humanos e máquinas. A observação serve para mostrar que a tecnologia também possui dimensões filosóficas e culturais, e não se restringe ao ato de codificar.

O objetivo é utilizar a tecnologia para fortalecer relações humanas e tornar essas conexões mais eficientes, profundas e significativas.

Juventude, criatividade e a mistura entre áreas

A OCA valoriza a integração horizontal de diferentes perspectivas. Uma solução realmente inovadora raramente nasce de uma única disciplina. Ela exige a combinação de várias camadas de conhecimento e experiência.

Nesse ambiente, Cléber é descrito como uma das figuras mais criativas e imprevisíveis do coletivo. Suas ideias podem parecer loucas, mas geralmente estabelecem conexões entre áreas diferentes. Ele é associado à capacidade de misturar:

- arte;
- geografia;
- história;
- tecnologia;
- expressão física;
- filosofia;
- criatividade.

A diferença entre genialidade e loucura aparece justamente na capacidade de conectar elementos que inicialmente parecem desconectados. Na OCA, a mistura é intencional: os projetos não ficam presos a uma única linguagem ou disciplina.

Essa abordagem também está relacionada ao conceito de juventude defendido pelo grupo. Ser jovem é manter um estoque de sonhos suficiente para continuar experimentando, conectar áreas e buscar novas possibilidades.

Do interior de Pernambuco à tecnologia

Vitória é natural de **Belo Jardim**, no Agreste de Pernambuco. Em 2016, quando ainda cursava o oitavo ano do ensino fundamental em um colégio de aplicação, teve contato com um projeto de inovação, automação e desenvolvimento de competências promovido pelo Instituto Conceição Moura.

O instituto havia sido fundado em 2015 como braço social da Baterias Moura, empresa sediada em Belo Jardim. A iniciativa desenvolvia ações importantes para jovens da cidade e procurava mostrar que era possível construir oportunidades sem abandonar o interior.

Vitória reconhece a importância do trabalho do instituto para o crescimento da cidade e para a formação de sua juventude. Ainda assim, naquele momento, Belo Jardim ainda não oferecia todas as possibilidades de formação e atuação em tecnologia de que ela precisava. Por isso, acabou sentindo a necessidade de sair da cidade para seguir a área desejada.

Esse fenômeno é apresentado como uma questão histórica do interior brasileiro: a exportação de talentos. Jovens precisam deixar suas cidades

para estudar e trabalhar, principalmente quando escolhem áreas tecnológicas.

Os participantes comparam essa realidade com suas próprias trajetórias. Um deles, vindo do interior do Ceará, saiu do Crato para Fortaleza e permaneceu 14 anos na capital. Atualmente, porém, observa que a região do Cariri já possui mais oportunidades e que os jovens não precisam necessariamente deixar o interior.

Também é citado um hackathon realizado no Cariri, para o qual Alex foi convidado. Apesar de inicialmente não saber exatamente o que faria no evento, ele decidiu participar e enfrentou uma longa viagem. A experiência foi usada para reforçar a importância de levar tecnologia e inovação para fora dos grandes centros.

No caso de Belo Jardim, a interiorização do ensino tecnológico ainda era recente. Foram criados cursos como:

- Engenharia da Computação em uma unidade acadêmica da Universidade Federal Rural de Pernambuco;
- Engenharia de Software no Instituto Federal de Pernambuco.

Um desses cursos teria começado em 2021 e o outro entre 2022 e 2023. Vitória deixou a cidade no início de 2021, antes de esse movimento de formação tecnológica se consolidar.

A descoberta das próprias competências

O contato com o projeto do Instituto Conceição Moura foi decisivo para Vitória. A solução Ikenemy trabalhava com:

1. competência metodológica;
2. competência de liderança;
3. competência social;
4. competência atitudinal;
5. competência técnica.

A competência técnica era apenas uma entre cinco dimensões e não necessariamente a mais importante.

Antes do projeto, Vitória não conhecia expressões como soft skills ou brainstorm. A participação nas dinâmicas foi a primeira vez que ela se percebeu como uma boa oradora e comunicadora, além de reconhecer em si uma capacidade de liderança.

Em um dos exercícios, os participantes fechavam os olhos e apontavam para a pessoa que consideravam líder de determinada atividade. Vitória nunca havia se enxergado dessa forma, mas foi indicada pelo grupo. A experiência revelou um potencial que não aparecia em suas notas ou no desempenho escolar.

O episódio reforça a ideia de que algumas pessoas possuem uma inclinação natural para a liderança, mas que liderança também pode ser desenvolvida por meio de treinamento e prática. Para isso, é necessário existir um espaço que permita ao indivíduo observar a si mesmo e identificar competências que não aparecem no currículo escolar tradicional.

As empresas já reconhecem essa importância. É citada a percepção de que grandes corporações, como o Google, podem contratar alguém pelo currículo técnico, mas demitir pela forma como essa pessoa se comporta. O domínio técnico abre a porta, mas competências comportamentais influenciam a permanência e a capacidade de trabalhar em equipe.

Nos dez anos anteriores, aproximadamente 4 mil pessoas passaram pelo processo desenvolvido pelo projeto. Embora a empresa original tenha deixado de existir, os sócios continuaram conduzindo a operação em outros formatos.

Formação de professores e quebra de paradigmas na escola

Além do trabalho com estudantes, o projeto desenvolveu uma formação voltada para professores. A proposta era semelhante à realizada com os alunos, mas direcionada ao desenvolvimento da liderança docente e ao protagonismo em sala de aula.

Professores enfrentam desafios que vão além da relação direta com estudantes. Também precisam lidar com diretores, coordenadores pedagógicos, equipes e estruturas hierárquicas internas. A escola funciona como um sistema complexo, com diferentes níveis de responsabilidade e autoridade.

Por isso, dizer a um grupo de professores que eles participariam de uma formação de liderança podia provocar estranhamento. A situação era ainda mais delicada em disciplinas tradicionalmente associadas a métodos rígidos, como matemática e geografia.

Uma comparação ajuda a explicar o desafio: alguns professores corrigem o aluno não apenas pelo resultado, mas pelo caminho utilizado para chegar a ele. Se o método não corresponde ao padrão esperado, mesmo uma resposta correta pode ser desvalorizada.

A proposta do projeto era diferente. O professor deveria incentivar o aluno a desenvolver suas próprias competências metodológicas, em vez de simplesmente impor um único método. Isso representava uma ruptura significativa com modelos escolares engessados.

Vitória atuou como monitora dessa turma de professores, aprofundando sua experiência com liderança, formação humana e transformação de práticas educacionais.

De uma escola pública às fronteiras do possível: liderança, acesso e tecnologia como meios de transformação

Liderar também é saber ser liderado

No início dessa trajetória, havia um facilitador principal, enquanto Vitória atuava como monitora de algumas turmas de professores — inclusive de professores que haviam sido seus próprios docentes. A posição era curiosa: ela se encontrava do outro lado da relação tradicional de aprendizagem, acompanhando e orientando pessoas que antes ocupavam o lugar de autoridade em sua formação.

Na época, Maci era facilitadora e Vitória atuava como cofacilitadora em algumas turmas. Vitória já se destacava entre as pessoas que haviam passado pelo processo: depois de cerca de mil participantes, era considerada uma das melhores. Seu talento passou a ser percebido e acompanhado pela equipe.

Essa experiência também consolidou uma compreensão importante sobre liderança, aprendida no Ikenem: uma pessoa pode ser líder em determinados momentos e liderada em outros, e um bom líder precisa saber ocupar bem os dois lugares. A vida alterna constantemente essas posições; por isso, não basta desenvolver apenas a capacidade de conduzir. É necessário também saber escutar, seguir orientações, colaborar e atuar com qualidade quando outra pessoa está à frente.

Algumas pessoas demonstram liderança de maneira mais natural, mas essa capacidade também pode ser desenvolvida e lapidada. Para isso, é preciso atenção consciente e esforço contínuo para desempenhar bem os dois papéis.

O desenvolvimento pessoal que desbloqueou novos sonhos

No mesmo ano em que conheceu o Ikenem e iniciou um processo de desenvolvimento pessoal, Vitória também teve a oportunidade de participar de um programa de intercâmbio. Até então, embora tivesse muitos sonhos — era uma adolescente de 14 anos, estudava em escola pública, tinha uma mãe costureira e um pai que trabalhou a vida inteira na indústria —, ela não imaginava que poderia realizar alguns deles tão cedo.

O processo de desenvolvimento pessoal criou um espaço para que ela olhasse para si para além da realidade cotidiana. Ao sair daquilo que já

conhecia, conseguiu ampliar suas referências e compreender que havia possibilidades que antes nem sequer considerava.

Esse tipo de experiência é especialmente relevante na adolescência, período em que a pessoa está se descobrindo e tentando imaginar o que fará no futuro. Sem outras referências, é comum acreditar que existe uma resposta única para a pergunta sobre o que se quer ser ou que o futuro será necessariamente uma repetição do presente.

A falta de conhecimento pode isolar uma pessoa e restringir sua percepção do mundo. Por isso, projetos de liderança e desenvolvimento comportamental, que podem parecer banais para quem já teve acesso a repertório, oportunidades e maior poder aquisitivo, assumem outro significado para jovens que nunca tiveram contato com essas possibilidades. O simples encontro entre esses dois ambientes — o de quem oferece novas referências e o de quem ainda não teve acesso a elas — pode abrir caminhos.

Vitória percebeu essa transformação também ao observar os alunos em sala. Ela já tinha consciência de que existiam desigualdades de acesso, mas nunca havia parado para refletir profundamente sobre elas. Ver a mudança acontecendo de forma estruturada também a transformou.

A “armadilha da divisão de mundo”

Uma das primeiras discussões desses projetos era a existência de uma espécie de “armadilha da divisão de mundo”. Ela não se limita ao interior: pode ocorrer também em regiões metropolitanas ou mesmo entre pessoas com algum poder aquisitivo, quando vivem dentro de uma bolha que não permite acessar referências além daquele ambiente.

Quando alguém só conhece uma realidade, pode acreditar que aquele é o único mundo possível. Sem outras referências, tende a se conformar com um futuro limitado, repetindo ciclos familiares e sociais. Muitas vezes, as únicas inspirações são o tio, o vizinho ou alguém próximo, e a pessoa deixa de aspirar a possibilidades maiores simplesmente porque não sabe que elas existem.

Romper essa armadilha exige apresentar novos territórios, histórias, culturas e caminhos. Não se trata apenas de levar um jovem fisicamente a outro lugar, mas de ampliar o que ele consegue imaginar para a própria vida.

O intercâmbio para Portugal pelo programa Ganho Mundo

O primeiro intercâmbio internacional de Vitória foi para Portugal, por meio do programa **Ganho Mundo**, voltado a estudantes da rede pública de ensino médio. Naquele momento, era o único programa de intercâmbio para escolas públicas que ela conhecia. Existem ou existiam outras iniciativas, inclusive oportunidades para universidades, outros países e programas

relacionados à fluência em línguas, mas o Ganho Mundo era a referência disponível para ela.

A escolha de Portugal fazia sentido dentro do objetivo do projeto. O programa não pretendia simplesmente enviar estudantes para um país estrangeiro; buscava romper a limitação de referências e, ao mesmo tempo, conectar os participantes à própria história e ao território de origem.

Enviar um adolescente de 14 anos, sem contato prévio com o inglês, para os Estados Unidos poderia produzir o efeito contrário: em vez de ampliar seu mundo, ele poderia se sentir isolado e odiar a experiência. Portugal permitia uma aproximação cultural e linguística mais acessível, além de estabelecer uma relação direta com a história do Brasil.

O programa revisitou acontecimentos como a chegada da corte portuguesa ao Brasil em 1808, quando Dom João e a corte vieram para cá fugindo de Napoleão, além de abordar a escravidão e aspectos da formação histórica do país. O foco estava também em conhecer “a história que os livros não contam”, perspectiva associada aos livros de Laurentino Gomes, que procuram apresentar contextos e narrativas ausentes dos livros didáticos tradicionais.

Um processo de seleção de um ano

A seleção durou um ano. Antes do resultado final, os estudantes passaram por vivências em diferentes territórios, inclusive territórios quilombolas, onde puderam ouvir histórias reais e conhecer mais profundamente essas comunidades. A experiência exigia escuta atenta e contato direto com realidades que normalmente não aparecem no cotidiano escolar.

De um grupo inicial de aproximadamente mil estudantes, apenas 15 foram selecionados para viajar a Portugal. A preparação incluiu um período de imersão: durante as férias, os participantes ficaram acampados em uma escola vazia por cerca de seis dias, participando de oficinas e convivendo intensamente.

Depois dessa etapa, finalmente veio a viagem. O grupo permaneceu 15 dias em Portugal. Para Vitória, a experiência representou muito mais do que conhecer outro país: foi a primeira viagem de avião, a primeira saída do Brasil e uma ruptura concreta com sua zona de conforto. Ela passou a compreender, na prática, que era possível cruzar fronteiras e construir um futuro em lugares diferentes de Belo Jardim.

A experiência também evidenciou que liderança pode ser desenvolvida. Algumas pessoas parecem naturalmente líderes, mas o contato com jovens que exercem esse papel mostra que é possível aprender, treinar e desenvolver essa capacidade. A mensagem para outros estudantes é direta: eles também podem se tornar líderes.

A importância de tornar as oportunidades visíveis

A trajetória de Vitória mostra que muitas oportunidades não são percebidas porque a informação não chega a quem mais precisa dela. No Instituto Federal de Pernambuco (IFPE), estudantes podem participar de programas internacionais por diferentes caminhos: escrever um artigo e submetê-lo a um congresso, participar de parcerias institucionais com outros países ou ingressar em programas de intercâmbio e cooperação.

Entretanto, essas possibilidades não costumam ser apresentadas automaticamente em sala de aula. O estudante precisa estar atento, procurar informações e correr atrás dos editais.

A crítica não se dirige apenas a um governo ou programa específico, mas à forma como o sistema inteiro comunica suas oportunidades. Existem editais de remanejamento de vagas ociosas, processos simplificados de ingresso em universidades — em alguns casos, sem necessidade de Enem —, possibilidades de graduação-sanduíche e bolsas de permanência ou apoio financeiro para estudantes de menor poder aquisitivo. Ainda assim, essas informações frequentemente não circulam de maneira eficaz nas escolas e instituições.

Quando um estudante mais informado entra em uma sala e anuncia que existe a possibilidade de viajar para Portugal em dois anos, isso pode mudar tudo. Para quem nunca soube que poderia sair da própria cidade, a informação deixa de ser um detalhe e se torna uma abertura concreta de futuro.

Atualmente, porém, percebe-se também uma forte apatia entre os estudantes. Parte dela pode estar relacionada ao excesso de informação: há tantas mensagens, oportunidades e estímulos circulando que muitos jovens não conseguem distinguir o que é relevante ou acreditar que aquilo se aplica a eles.

A geração de Vitória viveu uma realidade diferente. Na escola, ainda não havia smartphones como elemento central da vida social; os celulares eram usados sobretudo para ligações e mensagens de texto, e o WhatsApp estava apenas começando a se popularizar. O acesso era mais limitado, mas, por outro lado, a circulação de informações também era menos dispersa.

O retorno ao IFPE e o encontro com a tecnologia

Depois do intercâmbio, Vitória cursou o ensino médio no IFPE, fazendo o curso técnico em Informática. Foi ali que teve seu primeiro contato sistemático com a tecnologia e gostou imediatamente da área.

Essa afinidade, contudo, tinha raízes anteriores. Seu irmão, quatro anos mais velho, tem paralisia cerebral. A primeira — e durante muito tempo

única — forma encontrada pela família para que ele se socializasse, estudasse e se desenvolvesse foi por meio da tecnologia.

Enquanto muitas crianças conheciam o computador doméstico como instrumento de diversão, associado a jogos como Barbie ou Mario, o computador da família existia principalmente para que o irmão de Vitória pudesse se conectar com o mundo e estudar.

A família contou com a atenção dos médicos para compreender suas capacidades. Embora ele não conseguisse segurar uma caneta ou um lápis, demonstrou que podia usar um mouse e editar no computador. Em um teste realizado no computador da própria neurologista, ficou evidente que suas capacidades cognitivas não haviam sido comprometidas da mesma forma que sua coordenação motora.

A paralisia cerebral pode afetar diferentes áreas do cérebro, e nem sempre é possível compreender imediatamente quais funções foram comprometidas. É necessário acompanhar o desenvolvimento da criança para identificar suas capacidades de aprendizagem. No caso dele, os médicos constataram que ele aprendia a ler e realizava cálculos básicos, assim como outras crianças.

A neurologista recomendou uma conversa com a diretora, a coordenadora pedagógica e os professores. Na época, ele estudava o ensino fundamental no Sesc, instituição do Sistema S que, naquela unidade, tinha uma atuação educacional forte. Seus pais fizeram um esforço financeiro para garantir uma estrutura escolar adequada.

Após o encontro entre a médica e a equipe da escola, ficou estabelecido que a instituição deveria fornecer um equipamento para que ele pudesse estudar, como qualquer outro aluno. Durante todo o ensino fundamental, ele teve um computador em sala de aula para fazer provas, tarefas e demais atividades.

Esse episódio reforçou uma compreensão central para Vitória: **a tecnologia é um meio, não um fim.**

Não basta conhecer ferramentas, linguagens ou frameworks. O foco deve estar no problema que precisa ser resolvido e naquilo que determinada tecnologia é capaz de proporcionar como solução. Apaixonar-se pela ferramenta sem verificar se ela atende à necessidade real pode fazer com que o profissional perca de vista o objetivo principal.

Vitória não formulou essa ideia imediatamente, mas sua experiência familiar sempre lhe mostrou a tecnologia como instrumento de inclusão, aprendizagem, autonomia e conexão com o mundo. Mais tarde, ao observar para onde o mundo caminhava, decidiu mergulhar ainda mais nesse campo.

A família como base de autonomia e responsabilidade

A criação de Vitória foi marcada por uma combinação de autonomia, cuidado e diálogo. Seus pais não tinham formação acadêmica ou conhecimentos

especializados sobre acessibilidade e desenvolvimento infantil; a principal formação deles era a própria vida. Ainda assim, demonstraram sensibilidade para compreender que o filho deveria permanecer na escola e participar do ciclo social com as outras crianças.

Essa decisão foi fundamental. Uma criança com deficiência não deve ser afastada da escola ou da convivência social. A acessibilidade é um direito, e não um favor. A inclusão precisa garantir que pessoas com deficiência tenham as mesmas oportunidades de aprendizagem, participação e desenvolvimento que qualquer outra pessoa.

Vitória também desenvolveu cedo um forte senso de responsabilidade por cuidar do irmão. A partir de aproximadamente oito anos — talvez até antes —, durante o recreio, enquanto as outras crianças brincavam, ela costumava ajudá-lo a comer e cuidar dele. Na época, ainda não existia a legislação que hoje prevê a oferta de cuidador escolar para estudantes com deficiência, e os professores não tinham condições de dedicar todo o intervalo exclusivamente a esse atendimento.

Essa experiência produziu um amadurecimento precoce. Ela aprendeu a se sentir responsável por outra pessoa e passou a associar sua própria conduta à necessidade de não gerar preocupações adicionais para os pais. Em reuniões escolares, queria ser uma aluna responsável e competente, pois acreditava que sua família já enfrentava uma preocupação maior com a situação do irmão.

É importante destacar que ela nunca foi cobrada diretamente por assumir esse papel. Ninguém lhe dizia para se comportar bem na escola ou evitar problemas para poupar os pais. Esse comportamento surgiu de maneira espontânea, como parte de sua percepção da realidade familiar.

Escuta, diálogo e educação financeira em casa

Os pais mantinham o hábito de conversar diariamente com os filhos. Ao voltar da escola, Vitória era recebida com perguntas sobre como havia sido seu dia. As conversas aconteciam durante o almoço e o jantar, e os pais demonstravam interesse genuíno pelo que ela tinha a dizer.

Essa prática criou uma relação transparente. Vitória compartilhava com eles histórias sobre os amigos, situações da adolescência e até assuntos que poderiam preocupar os pais. O diálogo constante fez com que a família construísse confiança e proximidade.

Também houve uma formação prática em autonomia e educação financeira. Os pais ensinaram responsabilidades cotidianas, como fazer compras e conferir o troco. Antes de enviá-la sozinha ao mercado, o pai explicou o procedimento no caixa: era necessário verificar se o valor recebido estava correto, sem receber nem menos nem mais do que deveria.

Quando chegou o momento de ela ir sozinha comprar um refrigerante, o pai ofereceu autonomia, mas manteve uma supervisão discreta. Uma tia, que tinha um pequeno mercado no bairro, foi avisada de que aquela seria a

primeira compra independente da menina. Vitória recebeu orientações de segurança — seguir em frente, não dar atenção a estranhos e não se distrair na rua — e foi sozinha. Sem saber, porém, era observada pelo pai à distância.

Ela fez a compra, conferiu o dinheiro e voltou para casa. A situação ilustra o modo como os pais combinavam confiança e proteção: permitiam que ela experimentasse responsabilidades reais, mas criavam uma rede de segurança sem retirar sua autonomia.

A família vivia com dignidade e algum conforto, embora sem luxo ou amplo acesso ao lazer. O pai trabalhou durante grande parte da vida recebendo aproximadamente um salário mínimo, e, com a mãe, precisou abdicar de muitas coisas para construir um patrimônio mínimo e manter a casa. Eles permanecem juntos há cerca de 28 anos.

A experiência dos pais também ensinou a Vitória o valor do esforço, da renúncia e da construção gradual de um futuro. O pai, que não concluiu o ensino médio, sempre foi um impulsionador quando o assunto era educação, carreira e profissão. A mãe tendia a demonstrar mais preocupação e proteção, mas ambos contribuíram para sua formação.

Bondade, curiosidade e o espírito empreendedor

Algumas memórias da infância ajudam a ilustrar sua curiosidade e sua disposição para agir. Em certa ocasião, Vitória encontrou um labrador que acreditou estar abandonado. Levou o cachorro consigo e passou a imaginar que ele seria seu animal de estimação. A mãe chegou a fingir que ficaria com o cachorro, pediu que Vitória buscasse água e, quando ela voltou, o animal já não estava mais lá.

Em outra situação, seu pai pescou um peixe que ainda estava vivo quando chegou em casa. Preocupada, Vitória colocou-o em um tanque e tentou alimentá-lo com farinha, por ser essa a referência que tinha para pequenas porções de comida. As histórias são lembradas com humor, mas também revelam sua sensibilidade diante dos animais e sua tendência a buscar soluções com os recursos que tinha.

Essa disposição de improvisar, cuidar e encontrar caminhos foi associada ao espírito empreendedor. Para Vitória, o empreendedorismo surgiu de maneira natural: era uma forma de sair da realidade em que havia nascido e construir novas possibilidades. Quando não se tem muito, cada oportunidade ganha valor — “tudo é lucro” — e desperdiçar uma chance pode significar permanecer preso ao mesmo ciclo.

A robótica educacional e a tecnologia orientada a soluções

Embora sempre tivesse afeição pela tecnologia, Vitória só compreendeu plenamente seu papel como meio quando conheceu a robótica educacional no projeto **Território do Fazer**, que ainda acontece em Belo Jardim e é financiado pelo Instituto Conceição Moura.

A robótica mostrou, de maneira concreta, que tecnologia não se resume a computadores ou códigos: ela pode ser usada para criar, resolver problemas, desenvolver produtos e transformar realidades. Essa visão se conectava diretamente à experiência do irmão, para quem o computador havia sido uma ferramenta de aprendizagem e inclusão.

O Instituto Conceição Moura teve presença recorrente em sua formação, financiando projetos de desenvolvimento pessoal, intercâmbio e tecnologia. Vitória demonstra gratidão pela cidade de origem e pelas oportunidades que recebeu, mas essa gratidão não se limita ao reconhecimento individual. Ela procura multiplicar aquilo que viveu.

Ao visitar a nova sede da OCA, encontrou uma exposição de projetos desenvolvidos por alunos de Belo Jardim. A cena mostrou que iniciativas desse tipo podem estimular estudantes a melhorar suas ideias, compreender como funcionam startups, criar produtos e amadurecer projetos — ainda que muitos não avancem até o estágio final.

O impacto aparece tanto quando ela retorna a Belo Jardim para trabalhar quanto em sua atuação na região metropolitana. Sua origem passou a orientar uma prática de multiplicação: levar referências, oportunidades e caminhos para jovens que podem não ter acesso espontâneo a eles.

Uma fome de mundo construída pela experiência

Viajar para Portugal produziu uma mudança decisiva: Vitória percebeu que não existia apenas Belo Jardim, mas uma rede de possibilidades em outros lugares. Mais do que conhecer um novo espaço físico, ela voltou com novas referências para imaginar onde poderia viver, trabalhar e construir seu futuro.

Essa ampliação de mundo se somou a uma necessidade desenvolvida desde cedo: não desperdiçar oportunidades. O amadurecimento precoce, o cuidado com o irmão, o esforço dos pais e o contato com projetos de formação fizeram surgir uma forte fome de viver e conhecer o mundo.

O apoio familiar foi decisivo. A mãe tinha receios e uma postura mais protetora, enquanto o pai, especialmente em relação à educação e à carreira, incentivava: era preciso ir, tentar e construir. Esse estímulo ajudou Vitória a sair de casa, cruzar fronteiras e buscar experiências que antes pareciam inalcançáveis.

A combinação entre oportunidade, apoio, responsabilidade e novas referências transformou seu percurso. Ela não apenas passou a enxergar possibilidades para si; tornou-se também uma referência para outras pessoas, especialmente jovens e meninas que ainda não conseguem imaginar uma carreira em tecnologia ou uma vida para além do contexto em que nasceram.

A mesma lógica aparece em outros exemplos de multiplicação. Uma desenvolvedora de software brasileira, que trabalha em uma multinacional e teve sua imagem exibida em ônibus, passou a ser apresentada em salas de aula do interior do Ceará. Ao se reconhecer naquela profissional, uma estudante pode compreender que também é possível chegar à área, trabalhar em uma empresa global e construir uma trajetória semelhante, independentemente de sua cidade de origem.

Tornar visível alguém que conseguiu chegar é, muitas vezes, o primeiro passo para que outra pessoa perceba que também pode.

Informação, território e inovação: a construção de um ecossistema a partir de Olinda

Entre o excesso de informação e a falta de acesso

O acesso à informação tornou-se tão amplo que criou uma nova armadilha de visão de mundo: a impressão de que qualquer pessoa pode ser tudo o que quiser, desde que escolha corretamente entre as inúmeras possibilidades disponíveis.

Essa perspectiva é alimentada por uma cultura recente, especialmente intensificada nos últimos quatro anos, baseada em propagandas de cursos e promessas de enriquecimento rápido:

“Faça este curso e você vai ganhar dinheiro rápido.”

O problema não é apenas a quantidade de informação, mas o fato de ela frequentemente chegar de forma inadequada, distorcida ou pouco viável. O excesso de caminhos pode produzir o **paradoxo da escolha**: diante de tantas opções, a pessoa não sabe para onde ir e acaba paralisada.

Há, portanto, dois problemas simultâneos:

1. **Excesso de informação e possibilidades**, que confunde quem já está inserido em determinados ambientes;
2. **Ausência de informação contextualizada**, que impede outras pessoas de sequer descobrirem que determinadas oportunidades existem.

Um exemplo citado foi o de instituições que oferecem cursos gratuitos em Recife. Algumas pessoas pagam cerca de R\$ 500 por formações semelhantes sem saber que há alternativas gratuitas e de qualidade disponíveis em instituições locais.

A informação, nesse caso, até existe, mas não necessariamente chega ao público certo. E, quando chega, pode aparecer de maneira pouco confiável, misturada a publicidade, promessas exageradas e conteúdos que não correspondem às oportunidades reais.

Oportunidades existem, mas não alcançam todos

Também foram mencionadas vagas remanescentes em universidades e institutos federais. Um edital do Instituto Federal de Santa Catarina, por exemplo, teria aberto cerca de 30 vagas para Engenharia de Software, preenchidas pelo critério de ordem de chegada. A existência dessas vagas não era conhecida por muitas pessoas, especialmente fora dos círculos diretamente ligados à educação.

A questão central não é apenas a existência de vagas, mas a circulação desigual das informações sobre elas. Há oportunidades suficientes em diversas áreas, mas elas não chegam às pessoas que poderiam ocupá-las.

Ao mesmo tempo, existe um descompasso entre o mercado e os profissionais que ingressam nele. De um lado, há vagas abertas; de outro, muitas empresas não encontram profissionais preparados para atender às suas necessidades.

Essa afirmação foi colocada de forma mais direta:

“Vaga tem. O que não tem é profissional que presta.”

A crítica, porém, precisa considerar que o chamado “profissional que presta” pode estar no interior, sem acesso adequado à internet, a um celular ou a uma formação. Em muitos casos, não se trata de falta de potencial, mas de falta de condições para que esse potencial se desenvolva.

A promessa de que alguém fará um curso de seis meses e passará a ganhar R\$ 10 mil também foi questionada. O problema não é somente a formação insuficiente, mas a expectativa irreal de transformação imediata. O indivíduo pode ter potencial profissional, mas ainda não é um profissional pronto — e dificilmente se tornará um especialista em poucos meses apenas por consumir um curso ou receber algumas mensagens.

Criticidade para distinguir oportunidade de hype

O ponto central desse debate é a necessidade de avaliar criticamente uma oportunidade antes de aderir a ela. É preciso perguntar se determinada

proposta é realmente uma oportunidade ou apenas uma promessa publicitária baseada em discurso, moda e entusiasmo momentâneo.

A recomendação é não escolher uma carreira ou atividade simplesmente porque ela está em alta. O hype pode gerar um pico de adrenalina, mas tende a desaparecer rapidamente. Em vez disso, é importante identificar aquilo que desperta interesse genuíno e buscar desenvolver essa atividade com consistência.

Trabalhar com o que se gosta foi reconhecido como um privilégio para poucos. Quando alguém encontra esse caminho, não deveria abandoná-lo facilmente. Isso talvez não garanta uma “mina de ouro”, mas pode produzir um sentido de realização e coerência consigo mesmo.

As experiências também precisam ser interpretadas enquanto são vividas. Não basta abraçar uma oportunidade; é necessário compreender o que ela representa, quais aprendizados oferece e como se relaciona com o próprio percurso.

Dois grupos que vivem problemas diferentes

A discussão identificou dois grandes grupos, que não são mutuamente excludentes:

Grupo	Característica principal
Pessoas submetidas ao paradoxo da escolha	Já vivem em ambientes com muito fomento, projetos, cursos, redes e oportunidades. Têm acesso a informação em excesso e não sabem qual caminho seguir.
Pessoas presas à armadilha da visão de mundo	Não sabem que determinadas oportunidades, instituições ou ecossistemas existem. O problema principal é a distância em relação à informação e aos ambientes onde ela circula.

Quem vive em Recife, está inserido no setor de tecnologia ou acompanha projetos ligados ao Porto Digital pode enfrentar o excesso de possibilidades. Pessoas que passam muito tempo conectadas à internet também podem experimentar essa sobrecarga.

Já quem vive em áreas periféricas, no interior ou em regiões onde ninguém conversa sobre tecnologia, inovação e formação profissional pode estar distante até mesmo do conhecimento básico de que esses caminhos existem. Na Região Metropolitana do Recife, inclusive em áreas próximas, há pessoas que não sabem que existe um grande ecossistema tecnológico e de desenvolvimento em Recife e Olinda.

A ideia de John Locke sobre o ser humano como uma “tábula rasa” foi utilizada para explicar esse fenômeno: as pessoas constroem seu conhecimento a partir das experiências que têm. Como alguém poderia reconhecer uma oportunidade se nunca teve contato com a informação de que ela existe?

A posição social também importa. Pessoas imersas na educação, na tecnologia ou em determinados círculos profissionais têm mais facilidade para acompanhar editais e oportunidades. Isso constitui uma forma de privilégio, ainda que muitas vezes pareça apenas resultado de esforço individual.

Dados não são necessariamente informação

A diferença entre dado e informação foi usada para aprofundar o argumento. Um dado isolado não é automaticamente uma informação útil. Ele precisa ser tratado, organizado e contextualizado para adquirir significado.

Conteúdos publicados nas redes sociais ou distribuídos on-line muitas vezes chegam apenas como dados. Um anúncio dizendo que haverá um “hackathon da NASA” ou um “ideathon” pode não significar nada para quem desconhece esses termos, suas finalidades ou a forma de participar.

Nesse sentido, dizer que “a informação não chega” não significa necessariamente que ninguém publicou o conteúdo. Significa que ele não foi transformado em informação compreensível e relevante para aquele público.

Para quem já está inserido em comunidades de desenvolvedores, inovação ou tecnologia, expressões como hackathon, ideathon e datathon podem ser familiares. Para outras pessoas, elas soam como algo distante e incompreensível. A linguagem utilizada na comunicação pode, portanto, funcionar como uma barreira de entrada.

Recife e Olinda como cidades complementares

A relação entre Recife e Olinda foi apresentada como a de duas cidades irmãs, mas com características próprias.

Recife concentra economia, empregos e grande parte das oportunidades profissionais. Olinda, por sua vez, possui um ambiente cultural e criativo próprio, marcado por história, arte, convivência e forte identidade territorial.

Foi feita uma comparação com o Vale do Silício, formado pela articulação entre São Francisco e San José. De maneira semelhante, Recife poderia ser compreendida como um polo econômico e profissional, enquanto Olinda funcionaria como um epicentro cultural e criativo, onde as pessoas encontram espaços para se reunir, criar, conviver e se divertir.

Essa complementaridade é importante para pensar uma cidade que não seja apenas um local de trabalho. A proposta defendida é que Olinda se torne um lugar onde seja possível:

- morar;
- trabalhar;
- estudar;

- desenvolver projetos;
- divertir-se;
- manter vínculos culturais e comunitários.

A cidade não deve aparecer no mapa apenas como centro histórico, destino turístico ou lugar de carnaval. Ela também pode ser reconhecida por sua tecnologia, inovação, educação, robótica educacional e produção criativa.

Tecnologia sem dependência de um território físico único

Uma mudança recente provocada pela inteligência artificial e pelas tecnologias digitais é a redução da dependência de grandes estruturas físicas para gerar valor econômico.

Foi mencionado o caso de uma previsão atribuída a Sam Altman sobre o surgimento de uma empresa avaliada em US\$ 1 bilhão com apenas um funcionário, o próprio sócio. A previsão apontava que isso poderia acontecer antes de 2027, mas um caso semelhante teria ocorrido já no mês anterior à conversa.

A relevância desse exemplo está na possibilidade de pequenos grupos — cinco ou seis pessoas, ou até uma única pessoa — criarem soluções inovadoras para o mercado global a partir de praticamente qualquer lugar. Ainda existem limitações relacionadas a capital, infraestrutura e acesso a redes, mas a produção tecnológica já não depende necessariamente de grandes escritórios ou de um único centro físico.

Essa perspectiva orienta parte do trabalho desenvolvido em Olinda: tornar a cidade atrativa não apenas para trabalhar, mas para viver de maneira integral. O trabalho é um aspecto da vida, não a totalidade dela.

O centro histórico de Olinda desperta interesse natural entre jovens, designers, artistas e profissionais de tecnologia justamente por combinar patrimônio, cultura e criatividade. A intenção é preservar e fortalecer essa combinação em três eixos:

Morar, divertir-se e trabalhar.

O desafio da retenção de talentos

Olinda possui uma identidade forte. Muitas pessoas se reconhecem na cidade, sentem carinho por ela e mantêm vínculos mesmo depois de sair. Há olindenses trabalhando em grandes agências de publicidade, atuando como empresários ou vivendo em diferentes partes do mundo. Alguns retornam à cidade uma ou duas vezes por ano.

Entretanto, o desafio é fazer com que os talentos não precisem sair para construir suas vidas. É necessário criar condições para que possam estudar, trabalhar e viver em Olinda desde o início da carreira.

A cidade já oferece, em alguma medida, a possibilidade de morar e divertir-se. O ponto mais difícil é trabalhar. Por isso, a educação aparece como eixo estratégico: é preciso formar os talentos do futuro e criar oportunidades para que eles contribuam com o próprio território.

Quando as pessoas não se sentem pertencentes a uma cidade, não se identificam com ela ou sentem que não cabem naquele espaço, ocorre evasão de cérebros. E, quando os talentos saem, a economia também sai.

A retenção de pessoas, portanto, não depende apenas de empregos. Depende de identidade, pertencimento, qualidade de vida, ambiente cultural e possibilidade de desenvolver uma trajetória completa no território.

Olinda como território historicamente inovador

A defesa de Olinda como polo de inovação não foi apresentada apenas como um projeto de futuro, mas como uma tentativa de recuperar uma vocação histórica.

A cidade tem quase 500 anos de história, foi uma das primeiras cidades do Brasil e a primeira capital de Pernambuco. Em determinados períodos, foi o centro econômico da capitania e uma referência econômica do Nordeste.

Também foram lembradas experiências educacionais e científicas associadas à cidade, como escolas de orientação iluminista, seminários ligados ao ensino de ciência e atividades consideradas avançadas para sua época. Foram citados exemplos como estudos de agronomia, balonismo no século XIX e outras experiências pioneiras.

Independentemente do tom regionalista dessas referências, o argumento central é que Olinda sempre teve uma relação com conhecimento, circulação de ideias, educação e experimentação. O trabalho atual da Oca procura resgatar esse espírito de inovação, agora conectado a arte, tecnologia, sustentabilidade e desenvolvimento territorial.

Como cidade reconhecida pela UNESCO, Olinda já está conectada ao mundo, mas ainda não se posiciona plenamente dessa forma. A questão não seria apenas aumentar a autoestima local, mas fortalecer a identidade de seu povo e transformar essa identidade em capacidade de retenção, criação e projeção.

Oca como ponto de conexão nacional e internacional

A Oca — apresentada como Olinda Creative Community Action — é um Instituto de Ciência e Tecnologia e uma comunidade de pessoas criativas. Embora tenha sua sede em Olinda, sua atuação não se limita à cidade.

A cidade é tratada como a “ponta seca do compasso”: o ponto de origem e referência a partir do qual projetos podem alcançar outras cidades, estados, regiões do Brasil e até relações internacionais.

Essa formulação estabelece uma distinção importante:

- a Oca atua **a partir de Olinda**;
- mas não atua **somente para Olinda**.

Ao mesmo tempo, a conexão territorial permanece essencial. A inovação pode alcançar o mundo, mas nasce de um lugar concreto, com pessoas que precisam morar, trabalhar, circular e se divertir nesse espaço.

A criação de um ecossistema local de inovação

A Oca passou a liderar, junto com a Prefeitura de Olinda e o Sebrae, um processo de articulação do ecossistema local de inovação. A iniciativa está relacionada ao programa do Sebrae voltado aos **Ecossistemas Locais de Inovação**, com agentes responsáveis por mobilizar os atores e construir uma governança mais ampla.

A proposta é criar um hub capaz de:

- discutir governança;
- formular estratégias;
- estruturar programas e projetos;
- integrar instituições;
- alinhar ações isoladas;
- estabelecer uma agenda tático-estratégica de longo prazo para o território.

O movimento não é conduzido pela Oca sozinha. Entre os participantes mencionados estão:

- Prefeitura de Olinda;
- Sebrae Pernambuco;
- IFPE;
- Unissal;
- Uninovo;
- ESO;
- Casa Criatura;
- DEP;
- Actos;
- Criativo;
- Massa Hub.

Ao todo, seriam aproximadamente 11 organizações envolvidas no processo.

Cada instituição já realiza suas próprias ações em Olinda, mas o objetivo é evitar que todas trabalhem de maneira isolada. A intenção é fazer com que iniciativas operacionais se articulem em torno de uma estratégia conjunta e de longo prazo para o desenvolvimento do município.

Esse processo deu origem ao hub mencionado na conversa como **Marim Digital**, dentro do esforço de integração dos atores locais.

A primeira Jornada de Inovação de Olinda

Como parte dessa estratégia, está sendo organizada a primeira Jornada de Inovação de Olinda. A ação começa com uma maratona de ideação, mas foi decidido não utilizar prioritariamente o termo técnico “ideathon” na comunicação.

O motivo é simples: o público-alvo pode não conhecer a palavra. Se a divulgação dissesse apenas que se trata de um ideathon, muitas pessoas não entenderiam do que se trata e não se inscreveriam.

A comunicação, portanto, procura traduzir o conceito para uma linguagem acessível:

Uma maratona de criação e desenvolvimento de ideias.

Como funciona a maratona

A atividade terá duração de 48 horas, começando na sexta-feira e se estendendo pelo sábado e pelo domingo. Será uma experiência imersiva, com acompanhamento e dinâmicas metodológicas.

O tema será o turismo em Olinda. A organização pretende utilizar o Plano Local de Turismo, elaborado em parceria entre o Sebrae, a Prefeitura, a Oca e outras instituições. A partir desse plano, serão apresentados cerca de dez desafios relacionados ao futuro turístico da cidade, considerando sua trajetória e os próximos 500 anos.

Os participantes não terão de desenvolver soluções sozinhos. Durante o processo, contarão com:

- dinâmicas de ideação;
- acompanhamento;
- instrumentos para organizar pensamentos;
- ferramentas para compreender melhor o problema;
- apoio para transformar uma ideia em possível solução.

O evento está previsto para ocorrer entre **15 e 17 de maio**. As inscrições já estavam abertas no momento da conversa, com prazo até **25 de março**.

A recomendação para quem nunca participou de uma maratona de tecnologia, inovação ou negócios é participar mesmo sem experiência prévia. Além do aprendizado, esses eventos permitem conhecer pessoas, formar redes e construir relações duradouras. Foi destacado que amizades iniciadas em hackathons e maratonas podem acompanhar as pessoas por toda a vida.

Um dos participantes relatou, inclusive, que conheceu Kevin em um hackathon e que essa aproximação se transformou em uma amizade importante.

O valor da linguagem e da inclusão

A escolha do nome e da comunicação da Jornada é, em si, parte da metodologia. O termo técnico pode ser preciso para quem já pertence ao ecossistema, mas excludente para quem está chegando.

Um ideathon é, essencialmente, uma maratona de ideação. O processo parte da apresentação de um problema — ou da identificação de um problema pelos próprios participantes — e conduz o grupo à construção de ideias para solucioná-lo.

Traduzir essa dinâmica não significa simplificá-la de maneira inadequada. Significa permitir que pessoas de fora das comunidades tradicionais de tecnologia compreendam que também podem participar.

Essa preocupação é especialmente relevante porque alguns desenvolvedores passam anos estudando e trabalhando isoladamente e podem nunca ter ouvido falar de um hackathon ou ideathon. Quando convidados para um evento com esse nome, a reação pode ser:

“Que diabo é hackathon?”

A Oca procura reduzir essa barreira utilizando uma linguagem mais informal e acolhedora. Vários líderes de comunidades de inovação teriam começado em atividades da própria Oca justamente porque a comunicação e o ambiente produziam menos distância entre o participante e o ecossistema.

A experiência imersiva como diferencial da Oca

O diferencial da Oca está também no desenho da experiência. A proposta não é apenas oferecer uma sala para trabalhar, mas criar um ambiente em que as pessoas interajam de verdade e se sintam em casa.

A experiência de participantes foi descrita como a passagem de uma sensação de isolamento para a descoberta de uma comunidade. Um visitante relatou ter se sentido como um “lobo solitário” até conhecer a Oca, quando percebeu que havia outras pessoas criativas interessadas em construir coisas, misturando arte, tecnologia e inovação.

A Oca procura incentivar a criatividade, mas com uma condição importante: criatividade precisa resultar em processos e entregas. O ambiente é descontraído, mas não se resume a “gente maluca” reunida para fazer coisas divertidas. Há metodologia, organização, acompanhamento e resultados.

A imersão pode incluir hospedagem, com camas e estrutura para que as pessoas permaneçam no local durante toda a maratona. Essa configuração busca oferecer:

- continuidade;
- conforto;
- convivência;
- concentração;
- interação entre participantes;
- sensação de pertencimento.

A estética steampunk e a ressignificação de materiais

O espaço físico da Oca possui uma estética steampunk, escolhida de maneira proposital. A ambientação expressa a interseção entre:

- arte;
- tecnologia;
- sustentabilidade;
- criatividade;
- reaproveitamento de materiais.

Muitos artistas e membros da Oca ajudam a atribuir novos significados a objetos que seriam descartados. Empresas parceiras fornecem materiais industriais, que são transformados em peças do espaço.

Entre os exemplos citados estão:

- lustres feitos a partir de componentes de máquinas;
- uma peça construída com a hélice de um avião;
- uma escultura ou fonte feita com uma panela industrial gigante utilizada para produzir mostarda;
- luminárias feitas com bicos de metralhadoras de aeronaves da Força Aérea Brasileira;
- um lustre produzido com uma asa de avião.

Dois empresários, Júlio Gil e Júlio Gil Filho, ligados ao Grupo Raimundo da Fonte, foram mencionados como parceiros que contribuíram com peças e materiais.

A estética do local não é apenas decorativa. Ela traduz a ideia de transformar restos industriais em objetos com novos usos e significados, articulando inovação e sustentabilidade.

Estrutura, endereço e formas de utilização

A Oca está localizada na **Rua Manuel Borba, 285, no bairro do Carmo, em Olinda**, próxima à Praça do Jacaré, na entrada do Sítio Histórico, em frente à Secretaria de Obras.

O espaço oferece:

- área de coworking;
- área de coliving;
- salão multiuso;
- cozinha compartilhada;
- estrutura para eventos e dinâmicas;
- camas para hospedagem e imersões.

Já foram realizadas imersões de 15 a 20 dias com startups, artistas, pessoas de outros países e nômades digitais. É possível morar temporariamente na Oca, desde que a permanência esteja conectada a um projeto considerado pertinente.

Também existe a possibilidade de uma equipe utilizar o local para desenvolver um projeto profissional, como a automação de processos de uma empresa. Para isso, é necessário entrar em contato pelo WhatsApp, apresentar-se, explicar o projeto e informar o que se pretende desenvolver. Caso a proposta faça sentido, a casa pode ser liberada.

O funcionamento regular ocorre em horário comercial, mas a presença de Jaciel — responsável pelas relações institucionais internas, pela casa e também morador do local — permite atividades em horários estendidos. Projetos podem continuar à noite, inclusive até meia-noite, uma ou duas da manhã, desde que haja alinhamento com a equipe.

A utilização não é automática nem aberta para qualquer finalidade. É necessário apresentar um projeto coerente com a proposta da Oca.

A Oca como Instituto de Ciência e Tecnologia estadual

A Oca opera como um **Instituto de Ciência e Tecnologia (ICT) privado de âmbito estadual** e sem fins lucrativos.

Essa classificação tem implicações práticas. Um ICT pode ter diferentes escalas de atuação, estadual ou federal, e cada modalidade possui requisitos próprios. A Oca não é um ICT federal; sua atuação está enquadrada no âmbito estadual.

Na prática, se um projeto obtiver recursos por meio de determinado edital e esse edital exigir a participação de um ICT, a Oca poderá assumir responsabilidades como:

- administrar os recursos;
- orientar a execução financeira;
- acompanhar a aplicação do dinheiro;
- ajudar a definir a melhor forma de utilizar o orçamento;
- cuidar da operação vinculada ao projeto.

Nem todos os editais exigem esse tipo de intermediação, mas alguns estabelecem a necessidade de termos ou instrumentos de parceria com um ICT.

A organização pode se aproximar, em certos aspectos, do funcionamento de uma incubadora, mas sua estrutura institucional é a de um ICT estadual. Essa explicação é importante porque o modelo operacional de um instituto estadual não é necessariamente igual ao de uma instituição federal.

Expansão e ocupação de imóveis abandonados

A Oca está em processo de expansão. Três casas localizadas nos fundos da sede foram incorporadas ao projeto, com a derrubada dos muros que as separavam.

Esses imóveis estavam em situação de abandono e eram utilizados por pessoas em situação de dependência química, que ocupavam tanto o interior das casas quanto o entorno. A iniciativa pretende transformar esses espaços, dar-lhes uso social e integrá-los à estrutura da Oca.

A ocupação é entendida como uma forma de ressignificação:

Ocupar é trazer significado.

Não se trata simplesmente de tomar posse de imóveis, mas de recuperar áreas degradadas, criar usos positivos e assumir um compromisso com a cidade.

O desafio de ocupar e recuperar imóveis abandonados também existe em Olinda, assim como em Recife. Foi lembrado o caso do Porto Digital, que teria conseguido retrofitizar pelo menos **52 mil metros quadrados** de prédios abandonados.

A expansão da Oca é menor em escala, mas pode ter impacto significativo justamente por atuar em uma área onde não havia, até então, uma iniciativa semelhante. A recuperação dos imóveis é apresentada como parte de uma responsabilidade territorial: um ator que pretende gerar impacto relevante precisa olhar com cuidado para o lugar onde atua.

Uma metodologia baseada em pertencimento e resultado

A força da Oca não está apenas na estética ou na descontração. O que sustenta a proposta é a combinação entre acolhimento, criatividade, metodologia e resultados.

O ambiente permite que pessoas criativas deixem de se sentir isoladas, encontrem parceiros e desenvolvam projetos. Ao mesmo tempo, a informalidade não elimina a exigência de entrega. A casa funciona como um espaço de convivência, mas também como uma estrutura de trabalho, formação e execução.

O resultado dessa abordagem pode ser observado na experiência dos participantes. Pessoas que passaram por maratonas organizadas pela Oca relatam que elas foram algumas das melhores de que participaram. Algumas começaram ali sua aproximação com comunidades de inovação e, posteriormente, tornaram-se lideranças nesses ambientes.

Esse é o objetivo mais amplo: fazer com que a criatividade não permaneça apenas como característica individual, mas se transforme em vínculo, projeto, oportunidade profissional e impacto concreto no território.

OCA: um ecossistema de inovação, arte, tecnologia e formação para transformar ideias em prática

Kevin, Olinda e o espírito de pertencimento da OCA

Kevin é lembrado como um grande admirador da OCA e alguém que sempre demonstrou forte vínculo com a instituição. Desde que entrou na empresa, falava repetidamente sobre a organização e, quando participou do Racatom — sua primeira visita a Olinda — viveu a experiência de forma especialmente intensa: foi um dos participantes que acampou na sede antiga da OCA, montando sua barraca no quintal enquanto parte do grupo voltou para casa.

Hoje, a estrutura conta com camas de verdade, mas a experiência de Kevin permanece como uma representação do espírito comunitário da instituição. Ele também criou no Spotify uma playlist chamada “**Olinda Coliven**”, ambientada na cidade e na experiência vivida durante o evento. A playlist continua sendo utilizada pela comunidade da OCA.

A relação de Kevin com a organização é descrita como marcada por admiração, bom gosto musical e forte identificação com a cultura da OCA. Embora não estivesse presente na gravação por ter viajado com a namorada, ele é considerado sempre bem-vindo e permanentemente convidado a participar.

A própria conversa utiliza esse episódio para reforçar que a OCA não é apenas um lugar para ser visitado superficialmente. A proposta é conhecer o espaço, compreender sua cultura e vivenciar o ecossistema que se constrói ali.

A evolução da infraestrutura: das barracas às casas da OCA

As primeiras experiências do grupo exigiam o uso de barracas. Algumas delas foram obtidas como resultado de conquistas em eventos anteriores,

como o Campus Party, e também por meio de doações. Há menção a barracas utilizadas em atividades como o acampamento da NASA em Garaçu.

O Racatom da OCA ocorreu antes do Campus Party — a transcrição menciona o ano de 2003 para o Racatom e 2024 para o Campus Party —, período em que a infraestrutura era bastante diferente da atual. Hoje, a sede conta com aproximadamente **24 camas**, o que elimina a necessidade de depender de barracas para acomodar participantes.

Essa estrutura será especialmente relevante para o próximo Ideatom, previsto para cerca de **50 pessoas**. Nem todos deverão dormir na sede, inclusive porque haverá muitos participantes de Olinda, mas o número de vagas será limitado e a inscrição deverá ser concorrida. Trata-se de um Ideatom de menor escala, e a recomendação é que os interessados se inscrevam antecipadamente.

A sede principal e a expansão do espaço

A parte principal da sede já está funcionando, mas a OCA ainda trabalha na expansão física do local. O conjunto é formado por três casas, cada uma destinada a uma função diferente.

A casa do sebo e o acervo de livros raros

Uma das casas abriga um sebo e um acervo com quase **4.000 livros raros**, reunidos por um livreiro que viveu entre 20 e 30 anos em Nova York. Depois desse período no exterior, ele retornou a Pernambuco movido pela saudade da terra natal e trouxe os livros em contêineres.

O espaço é associado a um sentimento de gratidão: alguém que passou décadas fora voltou para Pernambuco e decidiu compartilhar sua coleção com a comunidade. O acervo inclui obras literárias e filosóficas, entre elas livros de Franz Kafka e textos relacionados a James Joyce. O responsável pelo acervo teria realizado seu doutorado sobre James Joyce, autor de *Ulisses*, considerado um dos romances mais complexos e difíceis da literatura.

A casa do sebo representa, portanto, tanto a preservação de conhecimento quanto a devolução de uma experiência pessoal à comunidade local.

A casa do Robô Livre e o laboratório maker

A casa do meio será destinada ao **Robô Livre**, coletivo que já atua junto à OCA. O local funcionará como um laboratório maker, em parceria com a própria OCA e com outros coletivos interessados em participar.

A proposta é criar um ambiente de experimentação, fabricação e aprendizagem prática, potencialmente contando com patrocinadores e organizações parceiras. O laboratório deverá conectar robótica, prototipagem, tecnologia e formação.

A estrutura descentralizada da OCA

Embora a sede principal concentre boa parte das atividades, a OCA também possui uma estrutura descentralizada.

A geodésica no CTEN

Um dos espaços está localizado no **CTEN — Centro de Tecnologias Estratégicas do Nordeste**, descrito como braço técnico do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação na região Nordeste.

Nesse local existe uma estrutura geodésica, com aproximadamente **15 metros**, que anteriormente funcionava como auditório e espaço para palestras. A partir da reorganização da OCA, ela será transformada em uma sala de aula voltada ao ensino de robótica e a atividades tecnológicas.

O espaço já recebeu apresentações e encontros relacionados a projetos de tecnologia e educação.

A parceria com Alexandre Almeida

Outro espaço importante nasce de uma parceria com **Alexandre Almeida**, membro da OCA e artista especializado em trabalhos com metal. Ele é associado a obras como a escultura de um coração formado por instrumentos musicais no **Paço do Frevo**, em Recife, especialmente instrumentos de sopro.

Alexandre mantém, na região da Guabiraba, uma área de aproximadamente **15 hectares de mata reflorestada**, com nascentes e águas cristalinas. No local também funciona seu ateliê, instalado em meio à floresta. Seu trabalho é comparado, em termos de impacto visual e identidade artística, ao de Francisco Brennand, mas realizado principalmente com ferro e outros metais.

A sede da OCA já abriga algumas obras de Alexandre, inclusive na entrada e em outros pontos do espaço. A parceria permitirá que o público conheça parte do universo artístico do ateliê antes mesmo de visitar a área reflorestada.

A continuidade do trabalho de Mestre Jerônimo

A identidade visual da OCA também está ligada ao trabalho de **Mestre Jerônimo**, antigo membro e diretor de obras da instituição. Restaurador e especialista em metal, ele desenvolveu atividades de formação e recuperação de pessoas por meio de seu ofício.

Muitas obras ainda presentes na sede — incluindo luminárias e outros elementos metálicos — foram produzidas ou restauradas por ele. Sua contribuição continua perceptível na atmosfera e na materialidade do espaço.

A aproximação com Alexandre Almeida é apresentada como uma retomada desse legado. A OCA volta a se conectar com sua história de arte, metal, sustentabilidade e identidade local.

Arte, sustentabilidade e tecnologia integradas

A parceria com Alexandre surgiu a partir de um galpão de aproximadamente **200 m²**, com pé-direito elevado, que o artista desejava utilizar para atividades educativas. Ele tinha muitas ideias criativas, mas encontrava limitações para executá-las por não dispor do mesmo acesso a tecnologias digitais e sistemas embarcados que a OCA possui.

Alexandre domina a dimensão artística, manual e material do processo. A OCA, por sua vez, possui experiência em tecnologia, sistemas embarcados e Internet das Coisas. A parceria combina essas competências no mesmo espaço.

O objetivo é criar, em meio à floresta:

- esculturas cinéticas;
- esculturas responsivas;
- luminárias que reajam ao ambiente;
- artefatos artísticos integrados a sensores, automação e sistemas embarcados;
- atividades de capacitação tecnológica e artística.

A proposta não é apenas instalar tecnologia em obras de arte. Trata-se de integrar **inovação, arte, sustentabilidade e educação**, transformando materiais recuperados em objetos artísticos de maior valor. Esse processo é compreendido como **upcycling**: recuperar ou ressignificar materiais e convertê-los em obras cujo valor artístico e simbólico pode superar o valor original da matéria-prima.

Essa abordagem recupera uma característica histórica da OCA, frequentemente lembrada pelas esculturas e peças de metal presentes em sua sede, mas a atualiza por meio de novas tecnologias e de uma visão contemporânea de sustentabilidade.

As quatro áreas de atuação da OCA

Além da infraestrutura física, a dimensão mais importante da OCA está na forma como seus projetos são organizados. A instituição atua, do início ao fim, em quatro áreas principais:

1. **Inovação**
2. **Tecnologia**
3. **Economia criativa**
4. **Sustentabilidade**

Essas áreas são atravessadas por uma dimensão transversal: a **formação de pessoas**.

A OCA busca identificar e desenvolver talentos capazes de atuar no futuro, não apenas como profissionais tecnicamente preparados, mas como pessoas capazes de criar, colaborar, conduzir projetos e gerar transformação. Para isso, desenvolve:

- capacitações;
- imersões;
- projetos;
- programas;
- incubações;
- experiências práticas e transformadoras.

A instituição procura trabalhar com pessoas, e não apenas com organizações. Esse princípio também está presente em seu modelo de associação.

Membros associados como pessoas, não como instituições

Os membros da OCA se associam como indivíduos, utilizando seus CPFs, e não como representantes formais de empresas ou instituições.

Essa escolha é estratégica. A OCA cria vínculos com as pessoas, e não exclusivamente com o cargo ou a organização onde elas trabalham. Se um membro deixar determinada empresa, ele continuará pertencendo à OCA e mantendo seus laços com a comunidade.

O objetivo é construir relações duradouras, baseadas em afinidade cultural, confiança e propósito compartilhado. A organização valoriza pessoas inteligentes, comprometidas, capazes de realizar e de contribuir independentemente de estarem vinculadas a uma empresa, organização, governo ou outra instituição.

O OCA Social Club e a busca por diversidade etária

A reflexão sobre formação surgiu, em parte, de uma lacuna identificada na própria composição da OCA. Embora a instituição fosse diversa em áreas de atuação e experiências profissionais, seus membros eram predominantemente mais velhos — muitos com 50 ou 60 anos, ampla experiência de mercado e portfólios consolidados.

O desafio era compreender como trabalhar com o contexto contemporâneo sem incorporar jovens à instituição. A partir dessa reflexão, foi criado o **OCA Social Club**, concebido em conjunto com outros participantes, incluindo Vítor Nadler.

O projeto começou como uma iniciativa de voluntariado voltada a pessoas que estavam saindo da escola ou da universidade. A intenção era permitir que os jovens desenvolvessem talentos dentro da própria OCA e que a

organização também pudesse testar internamente os métodos que pretendia aplicar em sua formação.

Voluntariado gamificado e construção de portfólio

Durante aproximadamente um ano, o OCA Social Club foi testado e aprimorado. Os participantes ajudavam em tarefas da sede e, por tudo o que executavam, recebiam pontos. O sistema era gamificado: os pontos podiam ser trocados por recompensas.

Mais importante do que a pontuação foi o ambiente criado. O projeto gerou interação, aprendizado, crescimento profissional e energia colaborativa. Os participantes começaram a construir portfólios reais e, a partir disso:

- passaram a se engajar mais com projetos;
- conseguiram ingressar no mercado de trabalho;
- abriram startups;
- participaram de outras iniciativas;
- compreenderam melhor a dinâmica profissional;
- desenvolveram uma visão de mundo influenciada pela experiência na OCA.

O Social Club funcionou como uma espécie de **sandbox**, ou caixa de areia de aprendizagem: um ambiente protegido para experimentar, errar, aprender, construir entregas e descobrir caminhos profissionais.

A proposta não era criar uma escola permanente. O clube deveria abrir oportunidades para que os participantes encontrassem seu caminho no mercado e, quando isso acontecesse, novas pessoas pudessem ocupar seus lugares. Havia, contudo, a possibilidade de retomar o projeto no futuro.

Do OCA Social Club ao Bessário de Empreendedores

A experiência do Social Club foi validada por meio do feedback e da participação dos próprios membros. Esse processo deu origem à metodologia que atualmente orienta o **Bessário de Empreendedores**, programa de formação empreendedora realizado em parceria com a **FACEPE**, com participação do Governo do Estado, da Universidade Federal Rural de Pernambuco e do Instituto Conceição Moura.

O Bessário é voltado à prática e não exige uma formação acadêmica específica. Podem participar:

- estudantes de graduação;
- alunos do ensino técnico;
- estudantes do ensino médio;
- alunos de escolas técnicas estaduais e federais;
- pessoas com diferentes trajetórias educacionais e profissionais.

A formação não se limita ao empreendedorismo. Ela também desenvolve competências de gestão, liderança, colaboração e execução.

Os três pilares do Bessário

A metodologia do Bessário se organiza em três dimensões centrais:

Pilar	Ênfase
Equilíbrio emocional	Capacidade de lidar com pressão, frustração, incerteza e continuidade
Projetos práticos	Construção e entrega de soluções concretas
Competência atitudinal	Comprometimento, colaboração, iniciativa, consistência e responsabilidade

A competência técnica continua sendo necessária, mas não é considerada o aspecto mais importante. A técnica é uma ferramenta para fazer as coisas acontecerem. O diferencial está na capacidade de agir, manter o compromisso, trabalhar com outras pessoas e entregar de maneira consistente.

Métricas de comportamento, engajamento e confiabilidade

Um dos diferenciais do Bessário é a tentativa de mensurar comportamentos que normalmente permanecem subjetivos em processos de formação.

Entre os aspectos observados estão:

- índice de atitude;
- nível de iniciativa em diferentes tarefas;
- tipos de atividades em que a pessoa se envolve;
- facilidade ou dificuldade para trabalhar em determinados contextos;
- nível de confiabilidade;
- consistência das entregas;
- capacidade de manter o comprometimento ao longo do tempo;
- interação com a comunidade;
- participação em aulas, reuniões e atividades remotas.

A confiabilidade é considerada uma competência especialmente valorizada pelas empresas. Não basta participar intensamente de um evento ou entregar muito durante um curto período; é preciso continuar comprometido no dia seguinte.

A pergunta central é quanto a pessoa consegue manter de consistência em um grupo e ao longo de um projeto: não apenas se ela é competente, mas se consegue sustentar a entrega e o compromisso no tempo.

Seleção baseada em experiência, não apenas em formulário

No Bessário de Empreendedores, o processo seletivo costuma durar entre **um e dois meses**. Durante esse período, os candidatos participam de interações remotas diárias, recebem conteúdos e enfrentam desafios.

Toda a participação gera XP — pontos de experiência. São contabilizados, por exemplo:

- tempo em chamadas;
- quantidade de mensagens;
- interações com a comunidade;
- participação em aulas;
- realização de desafios;
- envolvimento em diferentes atividades.

Esses dados são utilizados como métricas de engajamento e consistência. A entrada na etapa presencial não é definida apenas por um formulário de inscrição. Os participantes acumulam experiência durante o processo remoto, e os que mais se envolvem de maneiras diversas avançam para o Ideatom, no qual são definidos os bolsistas e as pessoas que seguirão para o programa.

A metodologia reconhece que as pessoas aprendem e participam de formas diferentes. Uma pessoa pode não participar de muitas reuniões, mas realizar todas as aulas. Outra pode participar intensamente das reuniões e não concluir as aulas. Essas diferenças não são tratadas de modo simplista: elas ajudam a compreender estilos de aprendizagem, perfis de participação e formas distintas de contribuição.

Os perfis Hipster, Hustler, Hacker e Maker

A OCA utiliza uma classificação de perfis para compreender as aptidões dos participantes e montar equipes complementares. Em vez de limitar as pessoas às categorias tradicionais de desenvolvedor e designer, a metodologia trabalha com quatro perfis principais.

Hustler: negócios, comunicação e liderança

O Hustler possui forte orientação para negócios e execução comercial. É a pessoa que:

- apresenta e defende ideias;
- convence;
- negocia;
- vende;
- possui capacidade de gestão;
- mobiliza outras pessoas;
- conduz o grupo em direção a um objetivo;

- transforma uma solução em algo que pode avançar no mercado.

É descrito como o “instinto empreendedor” ou o caçador da equipe: alguém capaz de pegar uma ideia e levá-la adiante.

Hipster: estética, conceito e experiência

O Hipster está ligado à dimensão do design, da estética e da conceituação. É quem costuma produzir o efeito de encantamento — o “uau” de uma solução.

Esse perfil contribui para:

- definir a identidade visual;
- elaborar conceitos;
- criar experiências;
- desenvolver a estética do produto;
- apresentar uma ideia de maneira atraente.

O Hipster também pode ser bom em apresentações e comunicação.

Hacker: domínio técnico e integração de ferramentas

O Hacker é o perfil mais técnico, mas isso não significa necessariamente ser programador. Ele pode se destacar por dominar ferramentas e conectar recursos diferentes para criar soluções.

Esse perfil é capaz de combinar, por exemplo:

- uma linguagem de programação;
- uma ferramenta de design;
- um prompt;
- sistemas de automação;
- recursos digitais diversos.

Sua força está em construir conexões, improvisar soluções e fazer uma “gambiarra que dá certo”. É a pessoa que domina a dimensão técnica e instrumental do projeto.

Maker: prototipagem e execução material

O Maker é o perfil “mão na massa”. Quando é necessário criar um protótipo físico, ele transforma a ideia em algo concreto.

Pode trabalhar com:

- cartolina;
- modelos físicos;
- protótipos;
- materiais diversos;
- testes presenciais;
- execução operacional.

É uma pessoa ligada ao fazer, à experimentação direta e ao contato com a realidade material do projeto.

A importância da complementaridade

Uma equipe não deve ser formada apenas por Hackers ou apenas por pessoas com o mesmo perfil. A OCA procura construir equipes multidisciplinares, combinando competências de negócios, estética, tecnologia e prototipagem.

Essa composição permite que uma ideia seja:

1. conceituada;
2. visualmente estruturada;
3. tecnicamente viabilizada;
4. prototipada;
5. apresentada;
6. implementada e conduzida até o mercado.

Ideatoms voltados a problemas reais

No Bessário de Empreendedores, o Ideatom parte de problemas concretos, e não de temas abstratos. Em uma das edições, os desafios estavam relacionados aos **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)** e a questões de saneamento e desenvolvimento urbano identificadas pelo **Instituto Conceição Moura** no contexto da cidade de **Belo Jardim**.

Esses problemas foram apresentados aos próprios moradores e habitantes da região, inclusive a pessoas que não estavam diretamente ligadas à tecnologia. A proposta era permitir que diferentes participantes pensassem soluções a partir de suas próprias experiências.

O projeto busca, assim, combinar:

- desafios reais;
- conhecimento local;
- diversidade de perfis;
- tecnologia;
- criatividade;
- desenvolvimento de soluções aplicáveis.

Da premiação à continuidade da solução

Um dos principais diferenciais da OCA está no que acontece depois do Ideatom. O prêmio final não é necessariamente dinheiro. A recompensa é a oportunidade de fazer a ideia funcionar.

A crítica apresentada é dirigida ao modelo tradicional de inovação aberta, no qual uma organização lança um desafio, premia a melhor proposta e encerra o processo. Esse formato pode criar uma geração de “ideatores”:

peessoas muito boas em apresentar ideias, mas que não necessariamente executam ou entregam algo no dia seguinte.

A metodologia da OCA valoriza o período posterior ao palco, quando termina a empolgação do desafio. O ponto central é a consistência cotidiana: continuar trabalhando quando a visibilidade diminui, transformar a ideia em projeto e fazer a entrega acontecer.

Ao mesmo tempo, a OCA reconhece que os eventos podem cumprir funções diferentes para pessoas diferentes. Alguns participam como uma espécie de esporte; outros os utilizam como porta de entrada no ecossistema de inovação, para:

- conhecer novas áreas;
- aprender sobre desenvolvimento;
- aprender sobre design;
- buscar emprego;
- obter renda;
- testar sua capacidade técnica;
- competir por uma oportunidade.

Não há uma única motivação válida para participar. O importante é que cada pessoa desenvolva consciência crítica sobre as experiências que escolhe e compreenda o que pretende construir depois delas.

A busca constante pela recompensa imediata e pela sensação de vencer um desafio pode gerar ansiedade e prejudicar a formação profissional. Para quem deseja construir uma carreira, é necessário pensar no dia seguinte: implementar a ideia, sustentar o projeto e desenvolver uma trajetória consistente.

Quatro meses de acompanhamento e a incubação

Depois do Ideatom, os participantes passam por um período de acompanhamento de aproximadamente **quatro meses**. O processo é organizado em **sprints quinzenais**, que permitem acompanhar a evolução das equipes e das soluções.

Ao final, ocorre uma imersão de aproximadamente **três dias na sede da OCA**. Essa etapa serve para concluir as pontas soltas do projeto, ajustar detalhes e preparar a apresentação final. Entre as tarefas possíveis estão:

- organizar melhor o mapeamento;
- revisar dados;
- corrigir falhas;
- aperfeiçoar protótipos;
- realizar ajustes finais;
- preparar a banca de apresentação.

A banca marca a passagem para a etapa de incubação da OCA. Um dos participantes da conversa já havia acompanhado uma dessas apresentações,

realizada diante de empresários, quando as equipes estavam se preparando para defender suas soluções.

A OCA como ambiente aberto de experimentação

A OCA se apresenta como um espaço para explorar o potencial criativo e experimentar novas possibilidades. A instituição se declara aberta a provocações, contribuições e participação ativa.

A ideia é que as pessoas não apenas visitem o local, mas se sintam parte dele. A OCA pretende funcionar como um ambiente compartilhado, no qual os participantes possam:

- propor ideias;
- questionar modelos;
- desenvolver projetos;
- testar soluções;
- colaborar com outros membros;
- construir experiências próprias.

O contato pode ser feito pelo Instagram, no perfil [@oca.space](#), pelo site com o mesmo nome e também por WhatsApp. A organização se coloca à disposição para receber visitantes, apresentar seu trabalho e aprofundar as conversas com pessoas interessadas.

Inovação para além do código

A conversa termina ampliando o próprio conceito de inovação. Tecnologia não é entendida apenas como programação, aplicativos ou software. Ela pode se relacionar com:

- arte;
- criatividade;
- filosofia;
- marketing;
- processos;
- sustentabilidade;
- educação;
- fabricação;
- relações humanas.

Inovação também pode ser uma nova forma de tratar as pessoas, reorganizar um processo ou modificar um modelo de atuação. Não é preciso criar algo completamente inédito para inovar: melhorar uma prática, alterar uma forma de relacionamento ou observar o cotidiano com mais atenção já pode representar uma evolução.

A inovação começa, nesse sentido, pela maneira como cada pessoa enxerga e enfrenta a realidade. Prestar atenção ao entorno, identificar oportunidades

de melhoria e agir sobre o próprio dia a dia são formas de transformar processos — inclusive os processos pessoais e coletivos.