

UMA PUBLICAÇÃO DO CENTRO CULTURAL COCO DE UMBIGADA E 3 ECOLOGIAS PESQUISA E INOVAÇÃO

CONTOS DE IFÁ

CONHEÇA NOSSA AVENTURA

UM GUIA HISTÓRICO E DE APLICAÇÃO

LABORATÓRIOS
DE INOVAÇÃO
Empreendedorismo
social e cidadão

ACESSE CONTOSDEIFA.COM

Uma ferramenta para a educação
em estudos da história da África e dos africanos

CONHEÇA A
PLATAFORMA

1

ENTENDA O
PROCESSO

2

FAÇA PARTE
DA REDE

3

APRESENTAÇÃO



NOSSA DOCUMENTAÇÃO

Todo o processo é ricamente documentado na rede.
Acesse contosdeifa.wordpress.com

Contos de Ifá são laboratórios de inovação cidadã: laboratórios para promoção da identidade negra a partir de games roteirizados com a mitologia afro-brasileira. Além, são métodos com base em tecnologia aberta e desenvolvimento ágil de projetos com a juventude negra a partir de experiências em rádios e jogos digitais nas escolas públicas, em pontos de cultura, centros culturais, terreiros, quilombos e índios. Esta tecnologia permite formas de expressar a oralidade como preservadas nas casas de Matriz Africana no país. Este formato pode ser reusado em diferentes culturas tradicionais e saberes ancestrais como forma de combater o racismo, o preconceito e intolerância religiosa.

A partir da sanção da Lei 10639/03, que inclui o estudo da História da África e dos Africanos, a luta dos negros no Brasil, a cultura negra brasileira e o negro na formação da sociedade nacional, diferentes pedagogias relacionadas à cultura africana do Brasil emergiram. Porém, boa parte das iniciativas em curso não atraem a juventude negra para o debate e não dão conta da infraestrutura cognitiva que as novas tecnologias e trabalho em rede proporcionam à juventude negra conectada. O Coco de Umbigada participa ativamente na construção de um letramento cultural digital brasileiro ao propor metodologias em que a juventude possa apreender a busca pela quebra de preconceitos num processo que valoriza a ludicidade enquanto cognição.

OBJETIVOS PARA O PROJETO COGNITIVO

Reconstruir os modos de viver sob o ponto de vista da matriz afro-brasileira

Por Mãe Beth de Oxum



Jovens em atividade no laboratório Contos de Ifá, no Centro Cultural Coco de Umbigada. Incentivo de arranjos produtivos locais para a juventude negra.

Contos de Ifá em como objetivo promover hubs de laboratórios de inovação em escolas, terreiros e centros culturais para reconstruir os modos de viver sob o ponto de vista da matriz afro-brasileira e combater o extermínio da juventude negra através de metodologias ágeis de desenvolvimento de jogos sobre o panteão africano. Para além, busca conectar diferentes iniciativas de laboratórios de inovação para realizar experimentações em arte digital com conteúdo ancestral para incentivar arranjos produtivos locais com a juventude negra para a geração de emprego e renda.

Promove também experiências em novas mídias para inflar o universo da criação dos jogos eletrônicos brasileiros com características comuns e presentes nas comunidades tradicionais e periféricas do Brasil e busca conectar professores e gestores de escolas públicas e centros culturais na plataforma Contos de Ifá para incentivar os jogos em encontros sobre a história da Matriz Africana. Para isso, desenvolve novas fases do jogo Contos de Ifá junto aos povos de terreiro e das periferias do Brasil, com metodologias criativas para o uso do jogo Contos de Ifá para a web como instrumento de conexão entre a juventude e os conhecimentos ancestrais.

Conexão entre a juventude e os conhecimentos ancestrais

É fato que os jogos digitais atraem diferentes faixas etárias e que a juventude está conectada com os avanços das interações digitais por meio da experimentação de diferentes mídias em seu cotidiano. Porém, as histórias e contos por trás desses jogos, em sua maioria, não trazem os ensinamentos ancestrais e da natureza como narrativa. Pelo contrário, promove a cultura da violência, do abuso e do preconceito.

1

PREPARAÇÃO

Uma consultoria de uma Yalorixá, um Babalorixá, um mestre, um líder religioso, uma referência ancestral do território para trazer os ensinamentos através de contos, que são interpretados em desenhos e colagens e depois são transformados em roteiros para jogos.

2

AÇÃO

A juventude se divide em equipe (design, programação, música e comunicação) e organiza uma agenda para realizar as tarefas necessárias a fim de finalizar o jogo.

Uma equipe de mediação (mestre, designer e desenvolvedor) lideram as equipes e aplicam metodologias ágeis para cumprir os objetivos estipulados.

3

DIVULGAÇÃO

Uma equipe de comunicação fica responsável pela divulgação dos jogos nas redes sociais.

“ As etapas acima descrevem o processo necessário para se construir um mini-game ”

RECURSOS NECESSÁRIOS

Material e infraestrutura necessária para implementar uma nova unidade da tecnologia social para 20 jovens:

- ▶ 5 computadores para 4 a 5 jovens por equipe;
- ▶ 3 tablets para testes de usabilidade;
- ▶ 3 smartphones para testes de usabilidade;
- ▶ 1 scanner para compor as imagens do jogo;
- ▶ 1 câmera fotográfica digital;
- ▶ 1 placa de som para gravação da trilha;
- ▶ 1 microfone condensador;
- ▶ 2 caixas de som aplicadas;
- ▶ Conexão com internet;
- ▶ 1 Roteador Wifi;
- ▶ 1 TV 30".



A ideia surge a partir de duas necessidades: a primeira de requalificar os processos metodológicos de espaços que promovem o acesso às tecnologias digitais nas periferias (telecentros, pontos de cultura, núcleos de produção) para dialogar no terreno da prototipagem de inovações; e a segunda de atrair a juventude negra para construir e experimentar produtos através de processos colaborativos em rede com suporte das tecnologias abertas (hardware e software livre). Boa parte dos espaços de acesso, como os telecentros, ainda promovem apenas um uso binário do equipamento através da lógica professor/aluno, internet/acesso, oficina/participante, e se restringe às funções básicas como digitação e impressão de currículo, treinamento em informática, gravação de cds e dvds etc.



A ideia consiste em promover um uso crítico das tecnologias para a transformação social. Através desses ambientes é possível exercitar uma imaginação técnica, a partir do olhar da juventude, para atracar uma nova consciência política que preserve os direitos humanos, urbanos, sociais e culturais das próximas gerações. Processo: Na prática a tecnologia social transforma um ambiente binário (professor/aluno) em um ambiente assíncrono de experimentações metodológicas ágeis com foco em desenvolvimento de produtos com suporte em novas mídias.

A estrutura lógica de uma equipe de desenvolvimento de jogos é o fio condutor para o encontro da juventude com as práticas tecnológicas contemporâneas. A metodologia conecta o jovem na música, no gráfico e no código fonte para traduzir uma experiência oral-ancestral para o universo dos jogos eletrônicos. Todo o acervo utilizado para compor os jogos é licenciado em GPL (General Public Licence) e boa parte das interações são encontradas em repositórios abertos de código fonte. A tecnologia possui um repositório comum para todos os jogos e um tutorial simples para seguir a estrutura básica de funcionamento.

As comunidades tomam parte do processo de desenvolvimento por já constituir uma imaginação técnica capaz de alterar, em seu próprio ambiente, o impacto das culturas de massa a partir da sua constituição territorial e coletiva. Os telecentros e centros educacionais das periferias sofrem com a escassez pedagógica mas possuem uma riqueza cultural capaz de alterar as formas de viver e constituir um espaço de harmonia.

A proposta dessa tecnologia tem como maior contribuição cultural a desmistificação dos mitos das comunidades tradicionais indígenas e de terreiro para a juventude envolvida tanto com a criação do jogo como com o ato de jogar o mesmo. Essa desmistificação, acreditamos, possibilita a quebra de preconceitos religiosos e de raça, tão comuns nos meios de comunicação audiovisuais, interativos ou não, na contemporaneidade

Quem é o público atendido?

De agosto de 2014 até maio de 2015 foram mais de 33 mil usuários na plataforma contosdeifa.com. Na rede social facebook são quase 6,5 mil usuários conectados entre escolas, telecentros, pontos de cultura, prefeituras e governos.

O estado de São Paulo lidera o ranking de acesso à plataforma, seguida pelo Rio de Janeiro, Bahia e Pernambuco.

No geral, a percepção da juventude nos laboratórios de desenvolvimento dos jogos é de que a tecnologia Contos de Ifá resgata a sua identidade cultural, além de trazer oxigênio para a sua educação ao promover formatos espontâneos de articulação do pensamento através de práticas com tecnologias de comunicação.

Vários jovens entram no laboratório e participam como co-criadores de um produto capaz de transformar a economia em um ambiente mais social e humano. É perceptível a mudança de atitude quando esse jovem é colocado em contato com outros desafios no laboratório. Existe um ensaio de co-gestão do espaço para promover a sua manutenção enquanto equipamento de transformação social.

Traz oxigênio para a educação ao promover formatos espontâneos de articulação do pensamento

OFICINAS

A oficina sobre o web-jogo Contos de Ifá, com uma duração média de 12 horas, está dividida em quatro perspectivas temáticas ou fases e visam debater os seguintes aspectos:

FASE 1

- Apresentação: laboratórios de tecnologia;
- Apropriação da máquina e Software Livre;
- Futuros imaginários
- A lei 10.639;
- O jogo como laboratório para apropriação tecnológica escolar;

FASE 2

- Tambor sensitive – Instalações audiovisuais;
- Conhecimento ancestral;

FASE 3

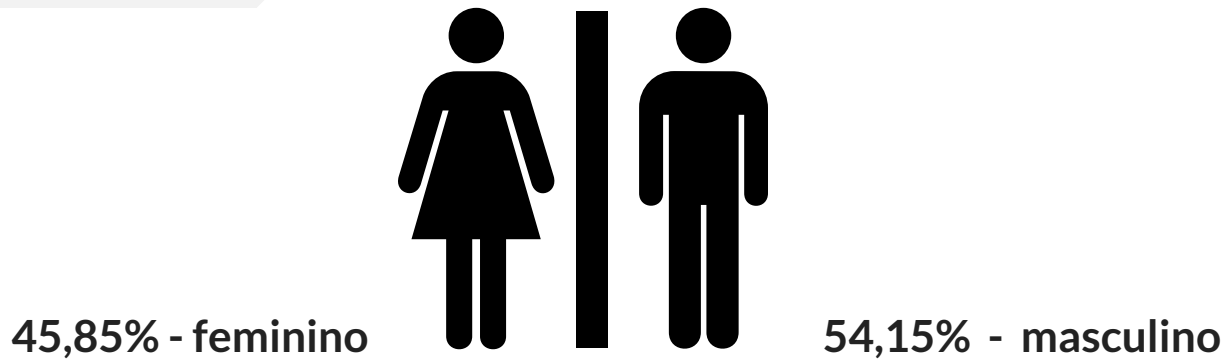
- Internet das coisas e sociedade do controle;
- Conhecimento e transdisciplinaridade;
- Sensores e atuadores na computação física;

FASE 4

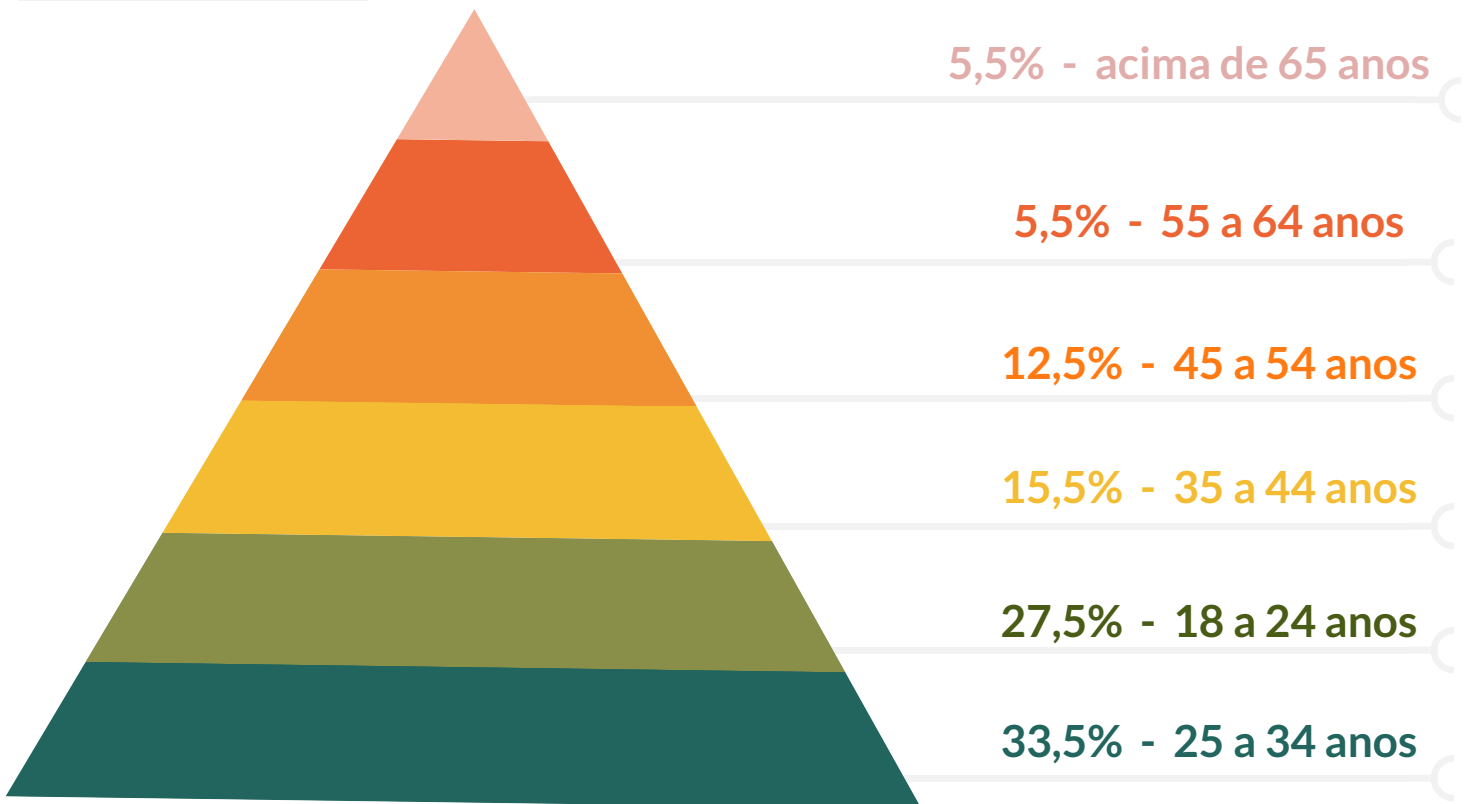
- Contos de ifá: apresentação e uso como instrumento pedagógico;
- Inserção dos participantes na rede Contos de Ifá.

PERFIL DE ACESSO

PERFIL



FAIXA ETÁRIA



DISTRIBUIÇÃO DA TECNOLOGIA



LOCAIS ONDE A TECNOLOGIA EXISTE E DATA DE IMPLANTAÇÃO

OLINDA - PE

Centro Cultural Coco de Umbigada
01/2012

GOIANA - PE

ETE Goiana
04/2012

CAMAÇARI - BA

Casa da Alegria Produções Artísticas
06/2014

ARACAJU - SE

Núcleo de Produção Digital
04/2014

CACHOEIRA - BA

Universidade Federal do Recôncavo
Baiano - 01/2015

CONTATOS



3ECOLOGIAS

admin@3ecologias.net

+55 81 3048-7072

RICARDO RUIZ

ruiz@3ecologias.net

+55 81 9 8147 0826

RICARDO BRAZILEIRO

rbz@3ecologias.net

+55 81 9 9665 8778

CENTRO CULTURAL COCO DE UMBIGADA

MÃE BETH DE OXUM

bethdeoxum@gmail.com

+55 81 9 9645 1865

ACESSE

contosdeifa.com

<https://contosdeifa.wordpress.com/>

[facebook/contosdeifa](https://facebook.com/contosdeifa)