Instituição
CENTRO CULTURAL COCO DE UMBIGADA

Título da tecnologia
Contos De Ifá

Título resumo

Resumo
Contos de Ifá são laboratórios de inovação cidadã: laboratórios para promoção da identidade negra a partir de games roteirizados com a mitologia afro-brasileira. A proposta é atuar com metodologias que permitem expressar formas de oralidade de comunidades tradicionais e seus saberes ancestrais, e provocar a construção de práticas em que a oralidade e a ancestralidade seja chave para as transformações sociais. O LABCOCO integra as atividades do Ilê Axé Oxum Karê que desenvolve metodologias que expressam a oralidade.

Objetivo Geral

Objetivo Específico

Problema Solucionado
A partir da sanção da Lei 10639/03,que inclui no currículo oficial na rede de ensino 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, o que resgatou a contribuição do povo negro nas áreas social, econômica e política pertinentes à História do Brasil. Porém, boa parte das iniciativas em curso não atraem a juventude negra para o debate, as metodologias ainda são ineficientes e não dão conta da infra-estrutura 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 e digital ao propor metodologias em que a juventude ao mesmo tempo que se diverte, aprende a busca pela quebra de preconceito com as religiões afro brasileira em um processo que valorize a ludicidade enquanto cognição.As histórias e contos por trás dos 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.

Descrição
Contos de Ifá são laboratórios de inovação cidadã: laboratórios para promoção da identidade negra a partir de games roteirizados com a mitologia afro-brasileira. São métodos com base em tecnologia aberta e desenvolvimento ágil de projetos com a juventude negra a partir de experiências em jogos digitais. O LABCOCO integra as atividades do Ilê Axé Oxum Karê, liderado por Mãe Beth de Oxum terreiro de matriz africana nação nagô de Pernambuco, que desenvolve metodologias que expressa a oralidade, trás como narrativa dos Jogos Contos de Ifá a mitologia afro-brasileira, promovendo sentimento de pertencimento e identidade com a cultura negra e a mitologia dos orixás. A tecnologia social é uma vivência para a promoção da identidade negra a partir da construção de web-games com foco na mitologia afro-brasileira através da inovação cidadã. Seus processos e métodos buscam conectar a juventude negra na cadeia produtiva da tecnologia e promover experiências de criação de jogos digitais nas escolas públicas, em pontos de cultura, centros culturais, terreiros, quilombos e aldeias. A ação permite diferentes modos de expressar a oralidade como preservadas nas casas de Matriz Africanas e Indígenas no Brasil. Esta vivência busca elucidar aspectos das culturas tradicionais e saberes ancestrais como forma de combater o racismo, o preconceito e a intolerância religiosa. Através de vivências e imersão os convidados, no mesmo tempo que se diverte, aprende a quebrar preconceitos com as religiões afro-brasileiras num processo que valoriza a identidade negra e a ludicidade enquanto cognição. A atividade consiste em promover um uso crítico das tecnologias para a transformação social. No ambiente do game Contos de Ifá, 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. 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

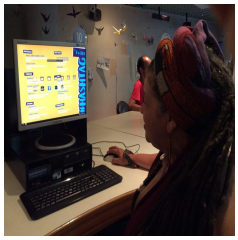
imaginação técnica, a partir do olhar da juventude, para atracar uma nova consciência política que preserve os direitos humanos, urbanos, sociais e culturais das próximas gerações. Processo: Na prática a tecnologia social transforma um ambiente binário (professor/aluno) em um ambiente assíncrono de experimentações 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. Para o desenvolvimento de um mini-game, é necessário seguir as seguintes etapas: Uma consultoria de uma Yalorixá, um Babalorixá, um mestre, um líder religioso, uma referência ancestral do território para trazer os ensinamentos através de contos. - Esses contos são interpretados em desenhos e colagens e depois são transformados em roteiros para jogos. - 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. - Uma equipe de comunicação fica responsável pela divulgação dos jogos nas redes sociais. 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.

Recursos Necessários

Espaço amplo, climatizado e com estrutura de mesas e cadeiras, internet banda larga, e computadores com capacidades de edição. Um computador para edição de design gráfico, um para edição de áudio e outro para programação.

Resultados Alcançados

O projeto Contos de Ifá conseguiu replicar sua metodologia em diferentes espaços acadêmicos, de tecnologia e inovação com a participação intensa da juventude brasileira. Foram diferentes formatos: vivências, workshops, laboratórios de média e longa duração, formação para o mercado de trabalho de jogos digitais, palestras e showcases. O projeto alcançou entre 2015 e 2018 mais de 600 pessoas de forma direta e mais de 10 mil pessoas indiretas, através das redes sociais, rádios e outras mídias.



Locais de Implantação

Endereço:

CEP: 53240-570
, Guanumbi, PE