



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Faculdade de Educação

Programa de Pós-Graduação em Currículo, Linguagens e
Inovações Pedagógicas
Mestrado Profissional em Educação



ANA CRISTINA GONÇALVES DA CRUZ

**IROKO: PROTÓTIPO DE CONTEÚDOS LIVRE E EDUCAÇÃO NO
PARQUE SÃO BARTOLOMEU**

Salvador

2024

ANA CRISTINA GONÇALVES DA CRUZ

**IROKO: PROTÓTIPO DE CONTEÚDOS LIVRE E EDUCAÇÃO NO
PARQUE SÃO BARTOLOMEU**

Produção Técnica-Tecnológica apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas, curso de Mestrado Profissional em Educação, da Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Salete de Fátima Noro Cordeiro.

**Salvador
2024**

SIBI/UFBA/Faculdade de Educação - Biblioteca Anísio Teixeira

Cruz, Ana Cristina Gonçalves da.

Iroko [recurso eletrônico] : protótipo de conteúdos livre e educação no Parque São Bartolomeu / Ana Cristina Gonçalves da Cruz. - Dados eletrônicos. - 2024.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Salete de Fátima Noro Cordeiro.

Produção Técnica Tecnológica (Mestrado Profissional em Educação) - Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2024.

Disponível em formato digital.

Modo de acesso: <https://repositorio.ufba.br/>

1. Educação e tecnologia. 2. Tecnologias digitais. 3. Protótipo de ensino. 4. Parque São Bartolomeu. 5. Cultura livre. I. Cordeiro, Salete de Fátima Noro. II. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação. Programa de Pós-Graduação em Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas. III. Título.

CDD - 371.35 ed.

“Sem a curiosidade que me move, que me inquieta, que me insere na busca, não aprendo nem ensino” (FREIRE, 1996, p. 85).

CRUZ, Ana Cristina Gonçalves da. Iroko: Produção de conteúdos Livre e Educação no Parque São Bartolomeu. 2024. 106 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2024.

RESUMO

Esta pesquisa interventiva propõe a construção colaborativa de um protótipo denominado *Iroko*, voltado à produção de conteúdos digitais abertos sobre o Parque São Bartolomeu (PSB), localizado no Subúrbio Ferroviário de Salvador-BA. O estudo parte da problemática da invisibilidade histórica, ambiental e cultural do PSB, associada à lacuna de práticas educativas que integrem tecnologias digitais e valorizem a identidade local. Metodologicamente, adota-se uma abordagem qualitativa, com dispositivos como rodas de conversa, diários de campo, visitas guiadas e oficinas de produção multimídia, envolvendo estudantes, professores e comunidade escolar do Colégio Estadual Luís Rogério de Souza (CELRS). O protótipo visa criar um banco de dados com licenças livres, abrigando imagens, vídeos, áudios e registros de realidade aumentada, além de promover o protagonismo estudantil na preservação da memória do parque. Os resultados evidenciam a necessidade de resgatar narrativas sobre o PSB como espaço de resistência negra, sagrado e ambiental, confrontando discursos hegemônicos que o associam à violência. Conclui-se que a filosofia *hacker* e as tecnologias abertas fortalecem práticas educativas críticas, contribuindo para a formação cidadã e a reconfiguração do currículo escolar em diálogo com o território.

Palavras-chave: Educação; Tecnologias Digitais; Parque São Bartolomeu; Protótipo; Cultura Livre.

ABSTRACT

This interventional research proposes the collaborative construction of a prototype called Iroko, aimed at producing open digital content about Parque São Bartolomeu (PSB), located in the Railway Suburb of Salvador-BA. The study starts from the problem of the historical, environmental and cultural invisibility of the PSB, associated with the gap in educational practices that integrate digital technologies and value local identity. Methodologically, a qualitative approach is adopted, with devices such as conversation circles, field diaries, guided visits and multimedia production workshops, involving students, teachers and the school community at Colégio Estadual Luís Rogério de Souza (CELS). The prototype aims to create a database with free licenses, housing images, videos, audios and augmented reality records, in addition to promoting student leadership in preserving the park's memory. The results highlight the need to rescue narratives about the PSB as a space of black, sacred and environmental resistance, confronting hegemonic discourses that associate it with violence. It is concluded that the hacker philosophy and open technologies strengthen critical educational practices, contributing to citizenship formation and the reconfiguration of the school curriculum in dialogue with the territory.

Keywords: Education; Digital Technologies; São Bartolomeu Park; Prototype; Free Culture.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	Mapa dos Bairros de Salvador	p.
FIGURA 2	Mapa de localização do Parque São Bartolomeu no contexto das demais áreas protegidas	
FIGURA 3	Área de estudo (local), Parque São Bartolomeu (PSB) – sobreposto com a APA Bacia do Cobre/São Bartolomeu, situado na Bacia do Cobre e entorno com os limites da PIS-COBRE (Poligonal de Intervenção Social), Bahia, Brasil	
FIGURA 4	Localização das instituições avaliadas no entorno do Parque São Bartolomeu	
FIGURA 5	Santuário Parque São Bartolomeu	
FIGURA 6	Teleférico Salvador	
FIGURA 7	Praça de Oxum	
FIGURA 8	CELRS Fachada Paulo Freire	
FIGURA 9	Radioweb Luís Rogério	
FIGURA 10	Cachoeira de Nanã	

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1	Recursos e Valores que requerem ações de manejo para retornarem ao estado desejado de conservação	
QUADRO 2	Relatório do Sistema de Análise e Monitoramento de Gestão	
QUADRO 3	Colaboradores do CELRS	

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ATD	Análise Textual Discursiva
APA	Área de Proteção Ambiental
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
EJA	Educação de Jovens e Adultos
CELRS	Colégio Estadual Luís Rogério de Souza
CONDER	Companhia de Desenvolvimento Urbano do Estado da Bahia
GEC	Grupo de Pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias
IDEB	Índice de Desenvolvimento da Educação Básica
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
INEMA	Instituto Do Meio Ambiente e Recursos Hídricos
MPED	Mestrado Profissional em Educação
PIS-COBRE	Polygonal de Intervenção Social do Cobre
PPGCLIP	Programa de Pós-Graduação em Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas
PPT	Produto Técnico Tecnológico
PSB	Parque São Bartolomeu
REDA	Regime Especial de Direito Administrativo
SAVAM	Sistema de Áreas de Valor Ambiental e Cultural
SAMGe	Sistema de Análise e Monitoramento de Gestão
TCLE	Termos de Consentimento Livre e Esclarecido
TIC	Tecnologias da Informação e Comunicação
UEFS	Universidade Estadual de Feira de Santana
UFBA	Universidade Federal da Bahia

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO DO PROJETO DE INTERVENÇÃO.....	11
1.1 A PROPOSTA DE PRODUÇÃO TÉCNICA-TECNOLÓGICA.....	13
CONSIDERAÇÕES FINAIS: O PROTÓTIPO "IROKO"	16
REFERÊNCIAS	18
ANEXO A.....	20

1 APRESENTAÇÃO DO PROJETO DE INTERVENÇÃO

... Compositor de destinos
Tambor de todos os ritmos
Tempo, tempo, tempo, tempo
Entro num acordo contigo
Tempo, tempo, tempo, tempo
(Caetano Veloso, 1979)

As minhas inquietações comungam com o pensamento da comunidade escolar, pois, sem a escuta ativa realizada a partir do dispositivo da Roda de Conversa, foi notório o pensamento de insatisfação revelado nas narrativas dos que participaram. Esse momento de exposição das inquietações foi primordial para que esse projeto de intervenção tivesse continuidade, por se tratar de um protótipo, sem essas devolutivas seria impossível conceber um movimento colaborativo desse projeto.

Com base na análise dos dados coletados, percebe-se a necessidade da intervenção colaborativa. A escuta trouxe os anseios da comunidade escolar com relação ao Parque São Bartolomeu e as interações entre o uso do parque como uma rica e diversa fonte de estudo.

O Parque São Bartolomeu, apesar de ser conhecido pelos docentes como um lugar que há muito a ser estudado, porém pouco explorado pela escola por conta da violência, precisa de participação efetiva da comunidade escolar para manter viva sua memória, configurando a partir das redes sociais a permanência da sua história, visto que as redes alcançam um maior público. Nesse sentido, pensando na educação de maneira ampla, seguindo o pensamento de Nóvoa (2012),

Há muitas viagens que podem ser feitas no mesmo rio. Valorizar formas diferentes de fazer a escola é multiplicar as oportunidades de cada um. Com uma condição: não renunciar, nunca, à construção de uma cultura comum e de lhe dar um sentido pessoal e colectivo. (Nóvoa, 2012, p.13).

Partindo desse princípio colaborativo, onde a coletividade é crucial na construção das aprendizagens e preservação da cultura comum, o parque, nessa condição de bem comum, requer ações interventivas. Assim, a escola assume papel ímpar ao iniciar a luta em preservar as memórias e identidade do parque. Não obstante, essa iniciativa que veicula nas redes sociais, ganhando maior visibilidade desse importante espaço, acaba por reverberar também

numa importante política pública de recuperar e proteger suas nascentes que impactam diretamente na Bacia do Cobre.

Para tanto, a metodologia com abordagem intervintiva irá permear esse processo de construção coletiva do protótipo, o Iroko, quebrando padrões pré-estabelecidos, tem como propósito preconizar mãos colaborativas. Compreender Iroko, requer sair dessa lógica imposta pelo colonizador. Iroko é uma árvore ancestral que, para as religiões de matriz africana, tem suas raízes fincadas na história e cultura do povo negro, sendo o portal de entrada de todos os orixás na terra. Sendo a gameleira branca, símbolo do Tempo, que para as religiões de matriz africana, é símbolo da ancestralidade. Conforme Caetano Veloso, ‘o tempo é um dos deuses mais lindos, compositor de destinos’, sendo um dos caminhos a traçar nesse projeto transgressor de padrões enfrentados na educação. Como pensar a educação requer acompanhar as mudanças sociais, o Iroko pretende criar galhos que conectam pessoas ao conhecimento desse espaço geográfico que é o Parque São Bartolomeu. Pautada nessa proposta de várias mãos, que se define como protótipo visto que é um experimento, comungando com a prática do Medialab Prado de Madrid, espaço sedutor que abriga diversas formas de pensar, aceitando uma gama de contribuições somando saberes. Segundo Lafuente (2024), essa seria a transição para a cultura da contribuição, dando forma aos anseios locais. Como é um protótipo, é algo inacabado, incompleto, em construção. Cabe ressaltar que essa perspectiva parte do pensamento de agregar, acolher os que chegarem durante o processo: “prototipar é uma forma de aprender a viver juntos”. Essa tão almejada prototipagem corrobora com o fazer hacker, promovendo uma arquitetura de saberes e contribuições, requerendo a formação de uma teia de conhecimentos colaborativos em rede digital para abrigar os dados que serão compartilhados. Para tanto, precisamos conhecer Iroko, uma árvore ancestral conhecida como Gameleira Branca, e sua importância para as religiões de matriz africana requer permissão das divindades. Por ser senhor do Tempo que tudo controla, peço licença para poder falar, desse Orixá criador e portal de chegada de todos os outros.

1.1 A PROPOSTA DE PRODUÇÃO TÉCNICA-TECNOLÓGICA

Esta pesquisa teve como foco a relação entre a Escola e o Parque São Bartolomeu, destacando a complexidade de suas dimensões históricas, culturais e religiosas. A presença de Iroko (a árvore, conforme imagem) na Praça principal do Parque, com sua imponência, simboliza um dos primeiros pontos de encontro entre as tradições locais e a história colonial, representada pela capela construída ao lado por Padre Antônio Vieira. Esta configuração revela uma tentativa de dominação cultural e territorial por parte dos colonizadores, enquanto, ao mesmo tempo, a natureza do Parque segue sendo sua maior fonte de riqueza e resistência.

FIGURA 1 - GAMELEIRA BRANCA IROKO TEMPO



Fonte: Autoria Própria (2024)

Para superar as disparidades históricas e sociais que ainda marginalizam as populações locais e suas histórias, propõe-se a criação de um protótipo de intervenção no formato de um banco de dados interativo, colaborativo e acessível a todos. A partir da metodologia da Pesquisa Interventiva, como proposto por Almeida e Sá (2021), buscamos construir um ambiente de diálogo entre a escola e o Parque, favorecendo a participação ativa dos sujeitos envolvidos, com foco na construção conjunta do conhecimento e no protagonismo dos estudantes e professores.

Cabe ressaltar que, para que Iroko seja possível, a semente inicial foi plantada na escola, porém será necessário a mobilização de diversos atores que vão desde o parque e os que já militam a permanência de sua existência, como a população das religiões de matrizes africanas, mas cabendo também aos que o vivenciam no seu entorno, como a creche que serve de apoio a comunidade local. Assim, essa coletividade diversa na sua heterogeneidade é convidada a participar dessa construção colaborativa de Iroko.

A criação do protótipo será orientada por três objetivos principais:

1. **Desenvolver um banco de dados dinâmico** com recursos como imagens, vídeos, áudios e conteúdos multimídia interativos sobre o Parque São Bartolomeu, utilizando plataformas de licenciamento aberto (Creative Commons), garantindo que o material gerado seja acessível e reutilizável.
2. **Promover a prática de educação aberta**, incentivando a autoria e o protagonismo dos participantes, além de explorar modelos de licenciamento livre para disseminar o conhecimento produzido.
3. **Explorar as potencialidades da realidade aumentada e virtual**, para criar novas formas de aprendizado, incluindo modelagens e experimentações colaborativas com professores e estudantes.

Este protótipo será desenvolvido em etapas interativas, com a participação ativa da comunidade escolar, e será estruturado em duas fases: uma formativa teórica e outra prática. A fase teórica incluirá oficinas de sensibilização e formação, enquanto a fase prática envolverá visitas ao Parque e atividades de produção de conteúdos. A colaboração será fundamental, pois o protótipo se caracteriza por um processo não verticalizado, mas sim de troca constante entre os participantes, criando um ambiente de aprendizagem coletiva.

Para garantir a implementação bem-sucedida, a proposta de formação será a primeira etapa do protótipo, envolvendo as oficinas de capacitação para professores e estudantes. A sensibilização sobre a história, a geografia e a importância cultural do Parque será realizada, em um primeiro momento, dentro do ambiente escolar. A imersão no Parque acontecerá ao final da Etapa 1, proporcionando a vivência direta com o espaço e suas narrativas históricas.

Na continuidade do protótipo, propõe-se a utilização de algoritmos, como o *Algoritmo de Caminhada Aleatória* de Greg Gianni, para possibilitar uma abordagem inovadora de coleta de dados. A proposta é que cada visita ao Parque seja acompanhada por diferentes formas de registro e experiências sensoriais, como imagens, vídeos e sons, que serão posteriormente armazenados no banco de dados do protótipo *Iroko*. O *Iroko* se tornará um ponto central de preservação da memória do Parque, aberto à contribuição da comunidade escolar e externa, com base em licenciamento aberto para facilitar a difusão do conteúdo.

A fase algorítmica se conectará ao uso de um **Inventário Virtual**, que permitirá uma catalogação mais eficiente e estruturada dos conteúdos coletados. Os dados serão organizados de forma que possam ser acessados em tempo real ou de maneira assíncrona, dependendo da conectividade disponível no local. Isso proporcionará uma flexibilidade no processo de coleta e análise de dados.

A estrutura do protótipo *Iroko* será organizada em torno de seis fases, cada uma correspondendo a um dos pontos de referência simbólicos do Parque. Os participantes serão incentivados a desenvolver suas próprias narrativas, reescrevendo e reinterpretando as realidades vivenciadas através de suas observações e registros. Isso promove a apropriação ativa do espaço, dando aos estudantes a oportunidade de se tornarem produtores de conhecimento.

Ao longo das atividades de campo, as práticas de edição de conteúdo serão realizadas em oficinas, e ao final de cada fase, haverá uma roda de apresentação dos conteúdos criados pelos grupos de estudantes. Esse formato visa fortalecer o senso de autoria e pertencimento ao projeto, além de proporcionar um espaço de reflexão e aprendizado coletivo.

As falas da comunidade escolar a partir das rodas de conversas possibilitaram traçar rotas de pensar o parque a partir da perspectiva do digital, espaço que alcança uma visibilidade além das fronteiras físicas, permitindo criar lutas de permanências engajadas por um público que entende a importância do parque na preservação da História da Bahia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: O PROTÓTIPO "IROKO"

O protótipo *Iroko* será um banco de dados colaborativo, destinado a resgatar e preservar a memória do Parque São Bartolomeu, com o intuito de criar uma plataforma aberta, acessível a toda a comunidade. O uso de licenciamento aberto, como o *Creative Commons*, permitirá que o material gerado seja compartilhado e reutilizado por qualquer pessoa, ampliando as possibilidades de uso e disseminação do conhecimento.

A implementação desse protótipo não se limita ao espaço escolar, mas se estende à comunidade em geral, permitindo que qualquer pessoa possa contribuir para o acervo do Parque, seja por meio de registros fotográficos, de áudio ou de vídeo. A proposta é criar um ambiente de aprendizagem dinâmica e colaborativa, em que o conhecimento é produzido, compartilhado e reinterpretado continuamente, consolidando o Parque São Bartolomeu como um espaço vivo de memória e resistência.

Pensar a relação parque-escola como ponto inicial de referência no resgate e preservação das suas memórias necessita de um abraço coletivo dessas duas ambientes na construção desse protótipo que requer uma retroalimentação de toda uma sociedade. Assim será possível proteger esse lugar de diversidades que resiste ao tempo no ambiente de efervescência urbana. Mesmo assim, mantém-se como santuário com ecologias que reverberam nessa dicotomia. Cabe aos atores que desse espaço comungam lutar por suas permanências.

A escola, enquanto espaço de formação de cidadãos, cria um diálogo próximo que educa além dos muros da escola, envolvendo outros atores que se alinham, agregando nesse processo leituras e práticas de resistências diárias na proteção das memórias do parque para gerações futuras, se apropriando da linguagem do digital com práticas colaborativas em rede que agregam trocas entre vários atores sobre o parque.

Esse banco de dados *Iroko* surge a partir da necessidade de vozes serem ouvidas em sua amplitude, com ocupação de espaços que vão além da esfera física, buscando de maneira colaborativa atingir um público maior como forma de se manter vivo, presente com sua história contada e preservada para gerações atuais e futuras. Fortalecendo assim, resgatando histórias, imagens que muitas vezes ficam apenas no campo da oralidade, mas que podem ser eternizadas se registradas nesse ambiente que ficará acessível a todos. Nesse sentido, *Iroko*,

cria condições que vislumbrem a importância dele para além de ser um banco de dados, ser um espaço de resistência do povo negro que luta para que sua história se mantenha viva.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Verônica Domingues; SÁ, Maria Roseli Gomes Brito. **Tessituras curriculares inovantes de um mestrado profissional em educação.** Revistas e-Curriculum, São Paulo, v. 19, n. 2, p. 938-960, abr./jun. 2021. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/download/49448/35613/164674>. Acesso em: 02 agosto 2024.
- BONILLA, M. H.; PRETTO, N. L. **Política educativa e cultura digital: entre práticas escolares e práticas sociais.** Perspectiva, v. 33, n. 2, p. 499-521, 2015.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia – Saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996, p. 85.
- LAFUENTE, Antonio; GÓMEZ, David. **SlowU: una propuesta de transformación para la universidad.** Ebook. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Monterrey, México, 2020.
- NÓVOA, A. **Carta a um jovem pesquisador em educação.** Revista Investigar a Educação, Porto, 2 Série, n. 3, p. 3-21, 2015.
- NÓVOA, A. **Pensar alunos, professores, escolas, políticas.** In: Revista Educação, Cultura e Sociedade - ECS, Sinop/MT, v.2, n.2, p.07-17, jul./dez. 2012.
- PINHEIRO, Daniel Silva; MENEZES, Karina Moreira, CORDEIRO, Salete de Fátima Noro. **Criar de um jeito hacker: experiências na/com a escola e a universidade.** PERSPECTIVA, Florianópolis, v. 39, n.3p. 01-18, jul./set. 2021.
- PRETTO, Nelson De Luca; AMIEL, Tel; BONILLA, Maria Helena Silveira; LAPA, Andrea. **Plataformização da educação em tempos de pandemia. IN: Educação e tecnologias digitais [livro eletrônico]: desafios e estratégias para a continuidade da aprendizagem em tempos de COVID-19.** São Paulo: CGI.br, 2021. p. 221-250. Disponível em:

<https://cetic.br/media/docs/publicacoes/7/20211124201927/estudos-setoriais-educacao-etcnologias-digitais.pdf>. Acesso em 22 ago. 2023.

PRETTO, Nelson De Luca; SERPA, Luiz Felippe Perret (org). **Expressões de sabedoria: educação, vida e saberes**. Salvador: Edufba, 2002.

VELOSO, Caetano. **Oração ao Tempo**. Cinema Transcendental. LP. 1979.

ANEXO A

3. OFICINAS

I. ETAPA - TÚNEL DO TEMPO

FASE 1 - CACHOEIRA DE OXUM



TRILHAS

PERÍODO

➤ POVOS ORIGINÁRIOS - TUPINAMBÁS

QUINZENAL

➤ QUILOMBO DO URUBU

QUINZENAL

FASE 2 - CACHOEIRA DE OXUMARÉ

➤ O SAGRADO

QUINZENAL

FASE 3 - CACHOEIRA DE NANÃ

➤ BATALHA DE PIRAJÁ

QUINZENAL

➤ VISITA AO PARQUE

QUINZENAL

II. ETAPA - CONHECENDO IROKO

<u>FASE 4 - BARRAGEM DO COBRE</u>	
> QUESTÕES AMBIENTAIS	QUINZENAL
> QUESTÕES SOCIAIS	QUINZENAL
<u>FASE 5 - PEDRA DE XANGÔ</u>	
> PRESERVAÇÃO DA IDENTIDADE MEMÓRIA	QUINZENAL
> SOFTWARE LIVRE x SOFTWARE PROPRIETÁRIO	QUINZENAL
> HACKEAR CONHECIMENTO	QUINZENAL
> COPYLEFT e CREATIVE COMMONS	QUINZENAL
<u>FASE 6 - ESCADARIA DE PEDRA</u>	
	
> FOTOGRAFIA	SEMANAL
> CRIAÇÃO E EDIÇÃO DE VÍDEO	SEMANAL

➤ MARCADORES e QR CODE	SEMANAL
➤ REALIDADE VIRTUAL	SEMANAL
➤ REALIDADE AUMENTADA	SEMANAL
➤ VISITA AO PARQUE	SEMANAL