



RELATÓRIO

ANUAL

2018-2019

ÍNDICE

FESTIVAL: EVENTO DE CULTURA DIGITAL NA COMUNIDADE 15

CONSIDERAÇÕES FINAIS 18

ÍNDICE	2
2019: FOMENTANDO O MOVIMENTO HACKER NO CAMPO GRANDE	3
CONSTRUÇÃO DO LABORATÓRIO: INFRAESTRUTURA ENXUTA E AS FRONTEIRAS DA INTERNET NA PERIFERIA	4
EDUCAÇÃO POPULAR: CONSTRUINDO UM CURRÍCULO DE HABILIDADES E ATIVIDADES BASEADA NOS INTERESSES DA COMUNIDADE	5
NOSSA CARA: LOGOTIPO E IDENTIDADE VISUAL DA CASA HACKER	6
ON-LINE: NOSSO NOVO SITE	7
CONSTRUÇÃO DE RECURSOS DE APOIO AO PROCESSO DE APRENDIZAGEM	8
DIVULGAÇÃO	9
PILOTO: CONSTRUINDO UM PROCESSO DE APRENDIZAGEM COM O PROGRAMA DE 6 SEMANAS E IMERSÕES DE 4 E 6 SEMANAS	10
PROGRAMA DE SEIS SEMANAS	10
IMERSÃO DE 4 SEMANAS EM DESENVOLVIMENTO WEB	11
IMERSÃO DE 6 SEMANAS E HACKERCAST	11
GLASS ROOM EXPERIENCE - EXPOSIÇÃO INTERATIVA	12

2019: FOMENTANDO O MOVIMENTO HACKER NO CAMPO GRANDE

O presente documento visa apresentar o processo de implantação do Projeto Casa Hacker, desenvolvido através de parceria entre o Instituto Sócio Cultural Voz Ativa, a Casa de Cultura do Parque Itajaí e a FEAC, entre agosto de 2018 até agosto de 2019.

Desde a concepção do Projeto buscamos fortalecer o compartilhamento e a construção coletiva como estratégia de envolvimento pressupondo que, escutando os interesses e incorporando propostas, poderíamos ser exitosos, diminuindo as margens de erro.

Foram convidados a apresentar suas ideias e sugestões, o Coletivo Gestor da Casa de Cultura (composto por agentes públicos e lideranças comunitárias locais) e interessados de toda a região, resultando numa proposta inicial que incorporou às ações de Tecnologia, temáticas consideradas de relevância, relacionadas ao racismo e preconceito, envelhecimento, loucura e o reconhecimento do território da região.

Vários saberes se somaram ao projeto, com a participação de pessoas da comunidade, agentes públicos e professores de diferentes instituições de ensino do município, propiciando trocas e reflexões.

As ações implantadas foram disseminando interesses, novos espaços e ações foram sendo incorporados.

O processo exigiu adaptações resultantes de análises criteriosas, embasadas nas avaliações diretamente comunicadas pelos participantes, durante as oficinas ou apontadas no site, somadas às leituras dos profissionais responsáveis pelas diferentes oficinas, em cada etapa do processo.

Assim, compartilhamos, a seguir, nossas ações desenvolvidas e as reflexões a respeito dessa rica experiência vivenciada ao longo do período, apresentando nossas impressões e avaliações.

Boa leitura :D

Time Casa Hacker

CONSTRUÇÃO DO LABORATÓRIO: INFRAESTRUTURA ENXUTA E AS FRONTEIRAS DA INTERNET NA PERIFERIA



A Casa Hacker é um laboratório em toda a Casa de Cultura Parque Itajaí, organizamos uma infraestrutura móvel e enxuta composta de *notebooks*, seus periféricos, projetor, som estéreo, e mesas móveis e

desmontáveis que permitiram montar um espaço de aprendizagem em toda a Casa de Cultura Itajaí, inclusive com dois espaços simultâneos.

A região do Campo Grande, assim como a maioria das regiões periféricas, não possuem cobertura de Internet de alta velocidade e na localidade o único provedor de Internet existente não comercializa mais seus produtos pois atingiu sua capacidade máxima. Apenas no fim do segundo semestre deste ano um provedor local iniciou a cobertura da região do Parque Itajaí oferecendo Internet de alta velocidade a preços acessíveis.

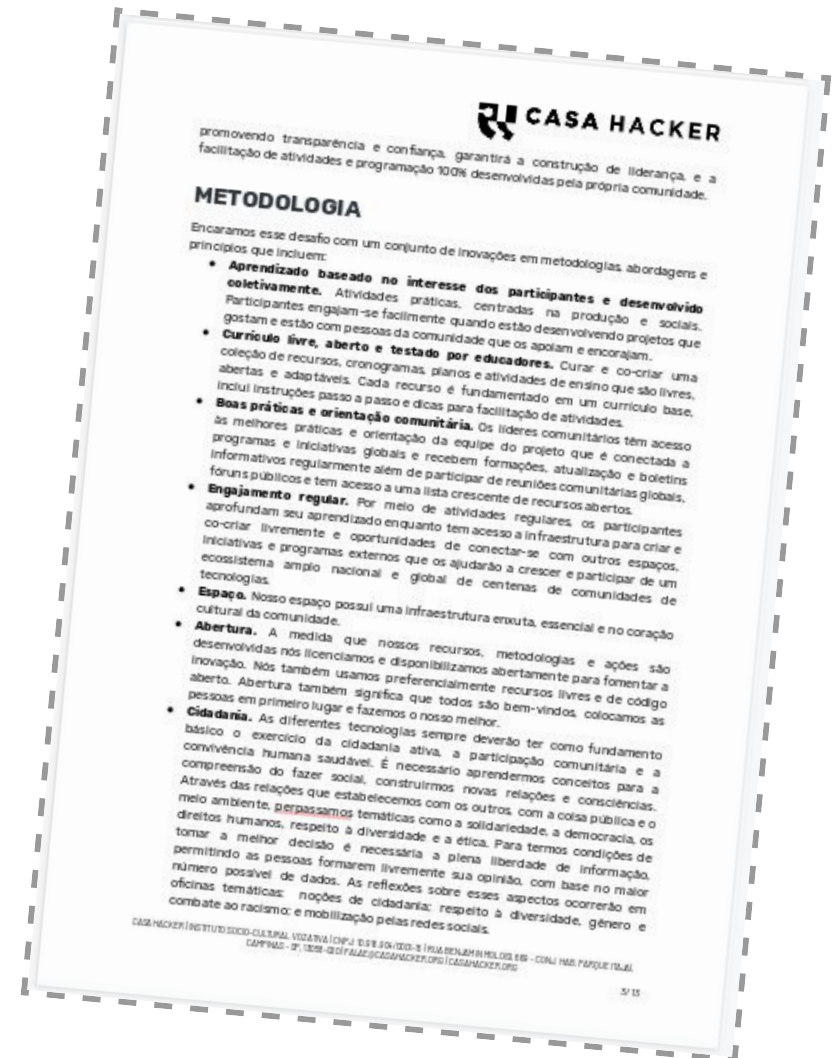
Implementamos Internet 4G na Casa de Cultura Itajaí para execução do projeto usando um modem 4G externo e uma antena direcional de alto ganho com saída Ethernet que capta sinal de *ERB's* – *Estações Rádio Base* de operadoras de telefonia móvel. Os pacotes de dados foram contratados e doados pela Mozilla Foundation.

A Prefeitura de Campinas também implementou Internet via Rádio para facilitar o trabalho dos servidores públicos locais após a chegada da Casa Hacker, e a mesma conexão também foi usada pelo projeto sempre que necessário, em especial em momentos de instabilidades.

EDUCAÇÃO POPULAR: CONSTRUINDO UM CURRÍCULO DE HABILIDADES E ATIVIDADES BASEADA NOS INTERESSES DA COMUNIDADE

A Internet e as tecnologias digitais são ecossistemas amplos e estão presentes em toda a comunidade. O que nos torna diferente são nossos interesses, habilidades e necessidades.

Desenvolvemos um processo de construção aberta do nosso currículo de habilidades, competências e atividades que uniu brainstorm da equipe do projeto, chamada de ideias e feedbacks on-line, encontro aberto presencial com a construção colaborativa e finalização/refinamento pela equipe do projeto considerando sugestões e novas ideias submetidas ao longo desse processo. Neste processo envolveram pessoas de diferentes gerações, interesses e habilidades. O [currículo desenvolvido](http://bit.ly/chcurriculum)¹ nesta etapa foi norteador na criação e execução das atividades socioeducativas ao longo de todo o projeto.



¹ <http://bit.ly/chcurriculum>

NOSSA CARA: LOGOTIPO E IDENTIDADE VISUAL DA CASA HACKER

Desenvolvemos nossa identidade em parceria com a *99designs*, a maior plataforma criativa de design gráfico da Internet, participaram 39 designers de diversas partes do mundo e 188 identidades visuais foram propostas na etapa de criação.

A identidade visual ganhadora foi proposta pelo premiado designer [salihkizilkaya](#)².

O logotipo e [identidade visual foi moldada e refinada](#)³ pela equipe da Casa Hacker, e a versão final é a demonstrada a seguir:



2

<https://99designs.com.br/logo-design/contests/nonprofit-bring-design-expertise-hackerspace-project-where-community-854290>

3

<https://drive.google.com/drive/folders/12h6Vp71s4IJ6lU0-ZJAhebc0ml2-6nLE?usp=sharing>



ON-LINE: NOSSO NOVO SITE

Criamos uma plataforma on-line, o nosso site, pensado e desenvolvido para apresentar nossas iniciativas, missão, políticas, receber inscrições para imersões, eventos, newsletter e programa de voluntários, destacar nossas parcerias, receber avaliações e compartilhar atualizações por meio do nosso blog, o Fala Hackers.

O site da Casa Hacker incorpora a identidade visual do projeto, é responsivo (adaptável a todas as telas), carrega rapidamente e o endereço é de fácil memorização e curto para digitar: *casahacker.org*.

O conteúdo é escrito e pensado pelo nosso time com participações especiais de nossos beneficiários, a linguagem popular e informal é destaque nas páginas destinada aos beneficiários.

No período de divulgação lançamos nosso site e abrimos inscrições para o Programa de 6 Semanas, e posteriormente para as Imersões em Desenvolvimento Web, juntos, recebemos 229 inscrições on-line.

Desde o lançamento em janeiro de 2019, nosso site já recebeu 5,844 visitantes únicos e 10,147 visualizações.



CONSTRUÇÃO DE RECURSOS DE APOIO AO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Traduzimos e adaptamos 13 atividades de ensino livres criadas pela Mozilla Foundation que foram norteadoras na execução de todas as oficinas socioeducativas, é um recurso essencial para o facilitador engajar os participantes em atividades técnicas e não técnicas, centradas na produção, além de serem inclusivas.

Intitulamos como “Kit de Atividades de Exploração, Construção e Participação na Web” que ainda está em experimentação e adaptação, as atividades forneceram aos participantes uma compreensão conceitual básica sobre como explorar, construir e participar da Web.

O Kit de Atividades de Exploração, Construção e Participação na Web inclui as seguintes atividades:

1. Web e Você
2. Mapear a Web
3. Faça amigos com o seu Navegador
4. Festa da Pesquisa
5. Detetive Web
6. Design na Web
7. Marcação Básica
8. Construindo Páginas Básicas
9. Aplicativos Web e a Construção com o Thimble
10. Construtores Web
11. Segurança em Primeiro Lugar
12. Todas as Notas Autoadesivas
13. Crowdsourcing na Web



DIVULGAÇÃO

Investimos na divulgação on-line por meio do Google, Facebook e Instagram engajando parceiros, impulsionando publicações e criando conteúdos relacionados as nossas iniciativas com chamadas rápidas para nosso site visando captar inscrições/beneficiários para nossas iniciativas.

No Google Ads vinculamos anúncios para o site da Casa Hacker e para obter inscrições para o “Programa de 6 Semanas”, uma de nossas iniciativas.

Investimos também no engajamento pelo Facebook para divulgar conteúdo relevante sobre tecnologia, engajar o público em todas as nossas iniciativas: de imersões, a encontros abertos ao festival.

No Instagram usamos a funcionalidade “Histórias” para registrar e transmitir todas as nossas iniciativas e permitir que a comunidade no entorno possa saber o que estamos desenvolvendo.

Distribuimos pessoalmente posters A3 e panfletos A6 do Programa de 6 Semanas em espaços públicos e privados de toda a comunidade no entorno da Casa de Cultura Parque Itajaí.

Engajamos públicos localmente na Casa de Cultura Parque Itajaí e em parceiros locais como escolas, projetos e outras OSCs da região. Ao longo do projeto 3 artigos foram publicados na

imprensa local: [AcidadeOn](#), [Carta Campinas](#) e [Rádio Brasil Campinas](#).



PILOTO: CONSTRUINDO UM PROCESSO DE APRENDIZAGEM COM O PROGRAMA DE 6 SEMANAS E IMERSÕES DE 4 E 6 SEMANAS

PROGRAMA DE SEIS SEMANAS

As oficinas desenvolvidas na Casa Hacker utilizaram como base metodológica os conteúdos desenvolvidos no [Kit de Atividades de Exploração, Construção e Participação na Web](#) e atenderam em suas 3 edições um total de 266 pessoas que, por meio das atividades em grupo, puderam desenvolver habilidades e, em grupos, proporem ações e projetos de interesse comum.

O primeiro ciclo de oficinas contou com um programa de seis semanas, em períodos de dois dias por semana, sempre às terças e quintas feiras e se iniciava às 19:30h, concluindo suas atividades às 21h. Nesse primeiro ciclo, contamos com um público bastante heterogêneo, o que tornou necessário o alinhamento das atividades, para o atendimento de adultos, adolescentes e pessoas portadoras de necessidades especiais, estavam presentes lideranças comunitárias e estudantes do ensino médio e fundamental.

Além das atividades desenvolvidas durante a semana, o programa propunha a participação do grupo em atividades extra, realizadas aos sábados durante as tardes, com oficinas e workshops dedicados a temas culturais e sociais; e também a integração dos participantes, ao calendário de eventos da Casa de Cultura Itajaí, parceira e hospedeira da Casa Hacker.

Uma das dificuldades encontradas, por conta de especificidades dos componentes da primeira edição do programa de oficinas, foi a diferença entre habilidades práticas, com recursos de informática, no grupo encontramos pessoas que necessitavam de orientação básica (alfabetização digital) e também pessoas com domínio das ferramentas, que utilizavam dos recursos de informática e internet em produção pessoal, trabalho e estudo. Nesse sentido, orientamos algumas atividades, para que todos pudessem seguir a programação, dando uma atenção específica aqueles participantes com menor habilidade e disponibilizando recursos de acessibilidade a quem necessitava.

Uma questão importante dessa primeira experiência foi o horário das oficinas, inicialmente programadas para duas horas de duração e reduzidas por conta da necessidade, de muitos participantes, de transporte público e também questões de segurança.

Outro ponto relevante levantado nessa primeira experiência, foi a necessidade de ampliação das atividades práticas e a proposição de um trabalho final, que estimulasse a produção coletiva e a continuidade da participação dos grupos nas ações

da casa. Pudemos levantar dados e expectativas, que levaram a construção de um programa de oficinas voltado à diversidade de públicos e à prática coletiva entre os participantes e parceiros.

IMERSÃO DE 4 SEMANAS EM DESENVOLVIMENTO WEB

Esse ciclo de oficinas se realizou no laboratório de informática da Escola Estadual Professor Carlos Alberto Galhiego e contou com a participação de alunos do 8º e 9º ciclos da escola, e inscritos da comunidade interessados no programa. Essa parceria com a escola foi importante para podermos avaliar o impacto da ação, fora do espaço próprio da Casa de Cultura Itajaí e a recepção da oficina, por um público específico.

Nesse ciclo optamos por conteúdos mais práticos e desenvolvemos uma proposta de finalização com a produção de um podcast, que seria estruturado a partir de debates e pesquisas, pela equipe de participantes, para ser editado e finalizado no espaço da Casa de Cultura Itajaí, propondo a integração entre os espaços e a participação de integrantes do primeiro ciclo de oficinas.

A recepção pela proposta de práticas em torno do desenvolvimento foi positiva no grupo e conseguimos avançar no debate sobre a produção com uma roda de conversa que elegeu como tema final "Juventude e participação".

O fato da realização deste ciclo se dar dentro do ambiente da escola também levou o grupo a reflexões sobre a gestão e uso do próprio espaço e formas de mobilização para seu uso coletivo.

IMERSÃO DE 6 SEMANAS E HACKERCAST

Esse ciclo de oficinas foi programado para receber participantes dos dois ciclos iniciais em seus dois últimos dias de programação, realizando uma formação de equipe final para o desenvolvimento da página web para o podcast e a gravação final do episódio 1 do podcast que foi batizado de Hackercast.

Os primeiros dias de oficina seguiram a programação concebida já nas primeiras experiências de imersão, focados em atividades práticas e conceitos de desenvolvimento que estimulassem a autonomia dos participantes, utilizando para isso o roteiro do Kit de Atividades, os dois últimos dias foram dedicados a produção do HackerCast. Idealizado para se tornar um espaço de comunicação e produção comunitário a produção do Hackercast dividiu o grupo em duas equipes, uma responsável pela prática no desenvolvimento da página que hospeda o Hackercast e outra responsável pelo roteiro, gravação e edição do programa.

O 1º episódio do Hackercast contou com a participação de artistas e produtores da comunidade em entrevistas e uma roda de conversa final que teve como tema central a produção artística e comunitária na comunidade do Campo Grande,

abrindo o espaço para ouvir as experiências e expectativas dos convidados.

Nesse último ciclo de oficinas proporcionou um encontro entre os participantes de todos os ciclos permitindo a integração de diversos públicos e experiências e estimulando os participantes a integrarem a Casa Hacker e manterem contato por meio dos programas.

GLASS ROOM EXPERIENCE - EXPOSIÇÃO INTERATIVA

Durante todo o período de oficinas a equipe da Casa Hacker desenvolveu, junto dos parceiros, uma agenda de atividades de workshops e exposições interativas chamada [Glass Room](#) levando os conceitos da Casa Hacker para outros ambientes e divulgando o projeto, entre eles o Centro das Artes e Esportes Unificados Mestre Alceu, Educação de Jovens e Adultos - EJA Concórdia e CIS Guanabara em parceria com o projeto [Virada Sustentável](#) - edição Campinas.







FESTIVAL: EVENTO DE CULTURA DIGITAL NA COMUNIDADE

O [Festival Casa Hacker 2019](#) uniu cultura, comunidade e tecnologia em um único festival de cultura digital. Juntamos a comunidade de pessoas que construíram a Casa Hacker, os beneficiários das atividades socioeducativas que executamos para comemorar o primeiro ano da Casa Hacker, a construção da nossa Hackstation. Marcaram presença as pessoas que estão construindo o movimento hacker, de diferentes pontos da cidade e do estado. O festival reuniu educadores, ativistas, tecnólogos, pesquisadores, artistas e a comunidade dedicada a moldar o futuro da tecnologia da informação e comunicação para o bem público.

Criamos o festival da Casa Hacker para conectar a comunidade ao nosso movimento, ao longo do dia os participantes tiveram a oportunidade de:

- **Visitar** nossa [Hackstation](#), nosso novo fablab e espaço;
- **Descobrir** projetos, tecnologias novas, ideias malucas e aprender muito em diversas atividades da nossa programação;
- **Compartilhar** seus projetos e ideias;
- **Fazer novas conexões** ao conhecer novas pessoas do movimento;

- **Comemorar** e apreciar o nosso trabalho, cultura e arte local e as histórias do nosso coletivo;
- **Conhecer** a Casa de Cultura Itajaí e a comunidade mantenedora;
- **Apoiar** nosso movimento e se divertir!

A programação do festival foi combinada com cultura local e cultura digital, incluindo:

1. Bate papo aberto com Leonardo do Vegano da Periferia (@veganoperiferico)
2. Visitação da Hackstation - Um novo espaço livre para criar no Parque Itajaí
3. Exposição de artesanato
4. Oficina de Franzininho - Um Arduino para todos
5. Palestra – Um guia de segurança e privacidade dos mochileiros das interwebs
6. Hacker Cast – Podcast da Casa Hacker
7. Apresentação Cultural – Samba de Bumbo, Grupo Nestão Estevam
8. Show – Dustin & NY AK





CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao avaliarmos os processos vivenciados consideramos que os principais objetivos foram alcançados, a partir das ações inovadoras realizadas, qualitativa e quantitativamente.

Todavia, ponderamos que foram abertas janelas de possibilidades, contatos, potenciais parcerias de continuidade e aprimoramento com diferentes atores locais, regionais e estaduais.

Muitos jovens que passaram pelas nossas oficinas apresentaram perfil de lideranças e não possuíam espaço efetivo para o exercício pleno dessas vocações, provavelmente devido à carência crônica de programa, projetos e serviços em número suficiente para abarcar essas demandas reprimidas.

Pudemos verificar, também, que há grande interesse de aprendizado entre as pessoas da região, fomentando uma forte demanda reprimida para a continuidade do projeto.

Os recursos enxutos e temporários, disponibilizados para a execução da proposta, viabilizaram equipar o projeto e iniciar os trabalhos, mas apontam, também, para o desafio de financiamentos de maior montante e maior durabilidade para a maturação de um processo que se pretende democrático, de construção coletiva.

Cabe ressaltar que, o atendimento dos moradores das periferias, com ações emancipatórias, se constituem em elemento primordial ao exercício de direitos e deveres, em consonância com a liberdade, respeito à vida e ao meio ambiente, trocas com

diferentes agentes fomentadores e reconhecimento do ser, estar e pertencer e a consolidação dessas questões nos remetem ao compromisso ético político de distribuição justa dos recursos disponibilizados para a implementação de programas projetos e serviços.

2019 Casa Hacker
casahacker.org
[instagram.com/casahacker](https://www.instagram.com/casahacker)
[facebook.com/casahackercampinas](https://www.facebook.com/casahackercampinas)
twitter.com/casahacker