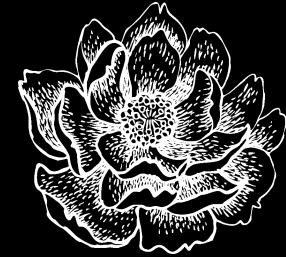




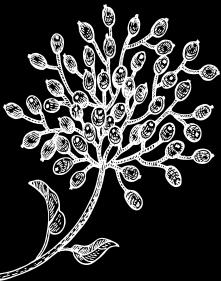
Co-designing  
community-based  
initiatives



# Our Agenda for Today



- Welcome
- Who we are and where we're coming from
- Soil, Handling, Time, Fruits
- Our vision, Tropixel22, the toolkit and its rationale
- The Semente beta: walkthrough
- Taster: break-out groups
- Impressions, Feedback and Follow-up
- Wrap-up & Contacts



All content under the license *Creative Commons Attribution 4.0* ([CC BY 4.0](#)) and leveraged content from [Relatório ID21](#) and [fonte.wiki](#) projects as well as indirect references to some projects by Tactical Tech (<https://tacticaltech.org/> | <https://theglassroom.org/> | <https://datadetoxkit.org/>).

# WHO



**Felipe Schmidt Fonseca**

Brazilian activist turned researcher  
PhD Candidate at Northumbria University

@[efefe](#)



**Bernardo van de Schepop**

Dutch-Brazilian Service Designer, committed to  
the power of co-creation for social development

@[schepop](#)

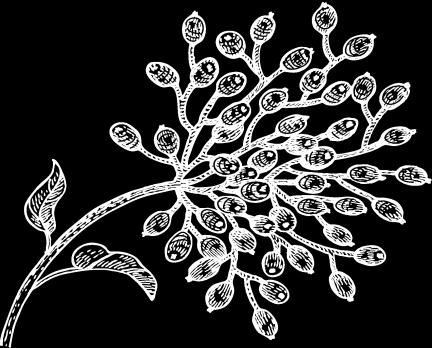


A yellow background decorated with numerous yellow flowers of various sizes and orientations, some overlapping, creating a floral pattern.

setting the  
environment for  
semente  
*soil, handling, time, fruits*

# SOIL

Projects in Brazil (2002 - 2022) experimenting with the critical appropriation of technologies, free/open source culture, community-oriented tech, participatory policy, altermundismo.



A fertile *forest* of initiatives.

- *MetaReciclagem*
- *EstudioLivre*
- *CulturaDigital.br*
- *Rede//Labs*
- *Tropixel*
- ...



# HANDLING

Changing conditions - observe and adapt

- Political coup (2015) and interim conservative government.
- Technologies used to distort political representation processes - hyper-targeting, weaponization of messaging, deep fakes.
- Far-right turn in municipalities (2016) and federal government (2018).
- COVID pandemic.

Desert of conditions - survival mode

- Lower the metabolism
- Cooperation on a local level
- Flexible formats



# HANDLING

## Context reading

- Climate change and extreme climate events
- Refugee society and social fragmentation
- Disinformation, fascism and extremism
- AI and labour
- Geopolitics of IT and critical infrastructure
- Networks as agora
- Autonomy, sovereignty, adaptation and resilience
- Modes of open community development
- Regenerative design



# TIME

How to *regenerate* a forest?

- Understand the current environment.
- Identify potentialities.
- Create conditions for growth, even if in different formats.
- Recurrent and cyclical, but not circular. Spiral of time.

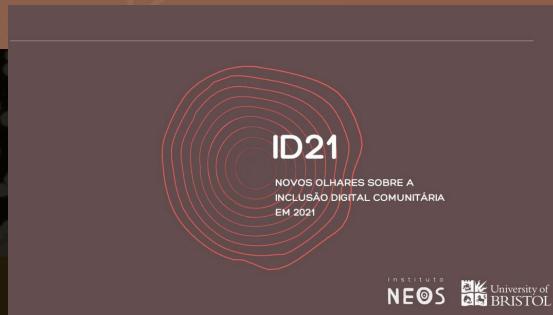
Diagnose and memory

- ID21
- fonte.wiki



# TIME

- 1. Melhorar a qualidade de vida e bem-estar social de todas as pessoas**
- 2. Disponibilizar ferramentas de produção e resolução de problemas**
- 3. Facilitar a comunicação livre e acessível**
- 4. Fortalecer o exercício da autonomia**
- 5. Expandir o acesso a serviços e direitos básicos**



ID21 | Paulo Lima (PSA) e um olhar atualizado sobre a Inclusão Digital Comunitária em 2021 no Brasil  
Coletivo Neos • 50 visualizações • há 2 anos  
10:18

ID21 | Georgia Nicolau (Procomum) e um olhar atualizado sobre Inclusão Digital Comunitária no Brasil  
Coletivo Neos • 55 visualizações • há 2 anos  
8:17

ID21 | Nelson Pretto (FACED/UFGA) e um olhar atualizado sobre a Inclusão Digital Comunitária no BR  
Coletivo Neos • 222 visualizações • há 2 anos  
4:17

ID21 | Cinthia Mendonça (Silo) e um olhar atualizado sobre a Inclusão Digital Comunitária no BR  
Coletivo Neos • 41 visualizações • há 2 anos  
9:44

ID21 | Ricardo Ruiz (weareGIG) e um olhar atualizado sobre a Inclusão Digital Comunitária no BR  
Coletivo Neos • 34 visualizações • há 2 anos  
4:23

ID21 | Beá (Coletivo Digital) e um olhar atualizado sobre a Inclusão Digital Comunitária no BR  
Coletivo Neos • 64 visualizações • há 2 anos  
9:49

ID21 | TC Silva (Casa Tainá) e um olhar atualizado sobre a Inclusão Digital Comunitária no BR  
Coletivo Neos • 37 visualizações • há 2 anos  
8:26

ID21 | Vaguinho (Quilombo do Campinho) e um olhar atualizado sobre Inclusão Digital Comunitária no BR  
Coletivo Neos • 31 visualizações • há 2 anos  
7:06

ID21 | Mãe Beth (LABCoco) e um olhar atualizado sobre a Inclusão Digital Comunitária no BR  
Coletivo Neos • 27 visualizações • há 2 anos  
7:39

ID21 | Sebastián Gerlic (Thydewá) e um olhar atualizado sobre a Inclusão Digital Comunitária no BR  
Coletivo Neos • 32 visualizações • há 2 anos  
8:07

ID21 | Rodrigo Savazoni (Procomum) e um olhar atualizado sobre a Inclusão Digital Comunitária no BR  
Coletivo Neos • 39 visualizações • há 2 anos  
12:09

# TIME



# TIME

## Referências ID21

As referências listadas abaixo refletem os eixos "[Questões da ID21](#)" e seus respectivos sub-eixos e "[ID21 - Por onde passam as soluções](#)" da pesquisa [ID21 - Novos Olhares sobre a Inclusão Digital Comunitária em 2021](#).

Compilação e organização feitas por [Jejel Miranda](#).

### I. Questões ID21

As referências pesquisadas estão listadas abaixo. Tratam-se de artigos, estudos e projetos que possuem alguma relação próxima com os subtemas ou problemas levantados pela pesquisa.

#### 1. Acesso a serviços básicos

[1.1 Inclusão digital no Brasil: em que estágio desse processo estamos](#)

[1.2 Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação](#)

[1.3 Carta Brasileira para Cidades Inteligentes](#)

[1.4 Índice da Internet Inclusiva](#)

[1.5 Todos pela Educação](#)

[1.6 Ouvidinho o nosso bairro](#)

[1.7 Arco Digital](#) - lista de Sebastian Gerlic

[1.8 Alteridade reflexões](#) - lista de Milena Franceschinelli

[1.9 Ataques soberania](#) - lista de Milena Franceschinelli

[1.10 Poder de fato](#) - lista de Milena Franceschinelli

#### 2. Conexão

[2.1 Iniciativas de inclusão digital do governo brasileiro](#)

[2.2 Lei de Internet das Coisas no Brasil](#)

[2.3 Instituto Escola Conectada](#)

[2.4 Vianet fornece Wi-Fi gratuito para o município de Itupeva \(SP\)](#)

[2.5 Wi-Fi Curitiba](#)

[2.6 Governo do Pará fornece acesso gratuito à internet em bairros incluídos no Programa Território Pela Paz\(TerPaz\)](#)

[2.7 Projeto de Lei nº 3462, de 2020](#)

[2.8 Projeto de Lei nº 3466, de 2020](#)

[2.9 Projeto de Lei nº 2775, de 2020](#)

#### 3. Infraestrutura

[3.1 ONG Recode](#)

[3.2 Projeto de Lei nº 3491, de 2020](#)

[3.3 Guia Conectividade na Educação](#)

[3.4 Internet para Todos](#)

[3.5 Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros](#)

[3.6 Portal sem fronteiras](#)

[3.7 Coolab](#)

[3.8 Celular Vicia?](#) - lista de Sebastian Gerlic

[3.9 Celulares Indígenas](#) - lista de Sebastian Gerlic

#### 4. Inteligência Artificial

[4.1 Estados-membros da UNESCO aprovam o primeiro acordo mundial sobre ética da inteligência artificial](#)

[4.2 Marco Legal da Inteligência Artificial no Brasil](#)

[4.3 Estratégia Brasileira de Inteligência Artificial - EBI](#)

[4.4 Deep Learning Brasil](#)

[4.5 Serenata de Amor fiscaliza gastos públicos no Brasil](#)

[4.6 Parlameira](#)

[4.7 Perfil político](#)

[4.8 Projeto Querido Diário](#)

[4.9 JUSTA](#)

#### 5. Produção de conteúdo

[5.1 Podcast Pilotos](#)

[5.2 politize!](#)

[5.3 Desinformante: portal que aborda a desinformação no Brasil](#)

[5.4 O futuro das coisas](#)

[5.5 Portal Brasileiro de Dados Abertos](#)

[5.6 MIT Technology Review](#)

[5.7 Nova Escola](#)

[5.8 LGPD Brasil](#)

[5.9 Dadocracia](#)

[5.10 Computação sem Caixa](#)

[5.11 Visão Indígena](#) - lista de Sebastian Gerlic

#### 6. Softwares livres

#### 7. Uso e privacidade de dados

[7.1 Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais \(LGPD\)](#)

[7.2 Data Privacy BR Research](#)

[7.3 Tomada de Decisão Automatizada e a Regulamentação da Proteção de Dados: Alternativas Coletivas Oferecidas pela Lei Geral de Proteção de Dados \(2020\)](#)

[7.4 Dados não pessoais: a retórica da anonimização no enfrentamento à covid-19 e o privacywashing](#)

[7.5 Privacidade e proteção de dados durante a pandemia](#)

[7.6 Contribuições para o Combate à Desinformação na Internet em Periodos Eleitorais](#)

[7.7 Sleeping Giant Brasil](#)

[7.8 SaferNet Brasil](#)

[7.9 Instituto Vero](#)

[7.10 Coalizão Direitos na Rede](#)

[7.11 Facebook eco](#)

[7.12 Fato ou Fake?](#) - lista de Sebastian Gerlic

[7.13 Deep fake](#) - lista de Sebastian Gerlic

[7.14 Deep Fake Lab](#) - lista de Felipe Fonseca

[7.15 chupadados](#) - lista de Ricardo Ruiz

[7.16 Glassroom](#) - lista de Felipe Fonseca e Ricardo Ruiz

[7.17 Dez maneiras de combater a desinformação intervozes](#) - lista de Ricardo Ruiz

[7.18 Kit de desinformação de dados](#) - lista de Ricardo Ruiz

[7.19 Manual de enfrentamento de falsas notícias](#) - lista de Ricardo Ruiz

<https://fonte.wiki>



# FRUITS

## Semente (seed)

- existing methods for collaborative processes focus too much on starting projects from a genius idea (or opportunistic one). We want to focus on the evolving relationship between local and external conditions, community, desires and understanding.
- stop only protecting and defending, to start re-generating.





At the core of *Semente* is about enabling stakeholders to *seed project plans* that can grow into decision making. Harvesting resources — people, funds, facilities — grounded on actual needs.

In short: enabling Digital Policy-Making, initiated from, and built on, communities' perspective.

# Starting Dialogues

Four unfocused groups were organized into four key themes: Soil (Infrastructure), Handling (Praxis and Adaptation), Fruits (Outcomes) & Time (Cycles and Memory).

Each session and respective discussions were documented visually into posters and found their way into the facilitation tool we envisioned.



# SOLO

Queremos atualizar e alinhar as referências sobre o papel das pessoas para o transformismo social nos dias de hoje.

Queremos que as novas gerações que não ocuparam espaços de poder (não estudaram na universidade, nos estados, e nem tiveram em ONGs e agências) saibam do acúmulo histórico de imagens importantes no mundo.

Como preparação para o evento Tropeiros Semeiantes, organizamos encontros online: **SOLO | MULHER | FRUTOS | TEMPO**.

Esses diálogos apontaram a criação de um jogo para identificar potências & descover espóis e debilidades já disponíveis para construir projetos comunitários de tecnologia e societade.



Na minha visão de PODER, todos têm acesso ao seu comum. E sobre equidade e poder compartilhado entre todos.

## #Participação social #Acesso e infraestrutura #Governança #Inclusão

## #Cultura

Criar políticas públicas que promovem apropriação e democratização de tecnologias?

TC Sáia, Crisa da Cultura Tand

Existem diversos mecanismos institucionais que precisam ser melhor apropriados pelas pessoas que trabalham com políticas públicas: Conselhos deliberativos, Comissões deliberativas, Conferências populares.

"Tudo poder emana do povo e será exercido de forma direta ou através de suas representantes"

Em Ubábatu, o desafio dos conselhos executivos. Não é só de representantes das pessoas!

Temos um app, Falso Real, já disponivel em 15 idiomas, em que pegamos exemplos de reais de mundo e o objetivo reais de mundo e o objetivo de se tornar reais ou falsos. Como é um jogo simples, é bastante fácil de mudar as perguntas e adaptar, aliar ou confeitar.



Poderíamos falar sobre tecnologia dentro de igrejas evangélicas ou botecinhos? É importante ter controle de que vontade cria essa adaptabilidade é fundamental.



Porque é tão difícil largar o celular? Designers: sons, barulhos, vibrações, dopamina das curtinhas. Como você dessepara o seu celular se ele fosse um personagem na sua vida?

Soube que a lógica individualista segue ganhando. Temos muitos indígenas perdendo terras que são suas páginas individuais ao mundo, mas suas páginas individuais com os indígenas, puis favorecem a oralidade.

Temos grupos com indígenas de todo o Brasil em que ninguém escreve nada, só comunicam somente por áudios. Temos que jogar a favor desses movimentos, descolocar a cultura para conversar com esse sistema.

**semente**

# FRUTOS

Nós usamos uma tática chamada Cultural Futebol em que não apropriamos de instituições e métodos para poder falar de questões culturais. As expedições do GlassRoom sobre desinformação acontecem dentro de jogos tech.



É importante ter controle de que vontade cria essa adaptabilidade é fundamental.

Louise Hojeira - Tactical Tech

O celular é uma ferramenta assim como a faca. Quando é usada errado, mata, pode machucar ou matar os outros.

O WhatsApp usurpou a internet. As pessoas não entendem o que é permitido para além do WhatsApp.

Mas ele também precisa ser desmascarado. Quando a gente se identifica vidas, perdemos também as polticas.

## #Media tática #Mobilização #Apropriação crítica #Linguagens



A oralidade é minha tecnologia favorita nos dias de hoje

Quem está no momento social há mais tempo identifica mais rapidamente os problemas e perigos que o mundo tem e usa indiscriminadamente tecnologias. Histórias precisam ser contadas ao redor da foguete. As pessoas iniciam quando precisam fazer projetos interessantes precisam saber do que aconteceu no passado.



Sou oficina online de roteiro, linguagem, enquadramento, além de ferramentas físicas para fortalecer a apropriação de seu patrimônio cultural imaterial.

Sabastian García, Thessia

# MANEJO

## #Cultura hacker

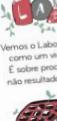
## #Gamificação

## #Ferramentas

## #Criatividade tática



Crithia Mendonça, Site



Somos pessoas que gostamos de testar, experimentar e inovar e interagir com conversantes que também desejam inovar e se divertir no campo.



Vemos o Laboratório como um viveiro. E sobre processo, não resultado final.



A escola é como um ponto de cultura e de ciência e tecnologia, juntos.



Laboratório é comunidade de aprendizagem. Para que se aprende a expressar. Não é utilitário. E como uma escola informal, onde o aluno não se totalmente pronto, não se forma empresário ou CEO de startup.



O desafio do software livre é que não é de graça. Existe um ecossistema de pessoas que precisa ser financiado, então é gratuito mas não é de graça.



Uma forma de mobilizar os professores e incentivar os a criar projetos de inovação dentro do seu horário normal de trabalho, sem sobrecarregá-los ainda mais.



Continuidade é fundamental. 4 anos é pouco para efetuar mudanças na escola.



Também é preciso ter consciência que preparamos acabam virando adulto para outros projetos. Não se pode confiar na permanência, e nem acreditar nessa permanência. E um momento de mudanças é fundamental. Isso é um momento de mudanças para a sociedade.



Temos que olhar em formação mais ampla, sem preocupação com dinheiro.



O que precisamos fazer é um trabalho de construção de rede - dentro de escola e também nas secretarias e prefeituras.



O que precisamos fazer é um trabalho de construção de rede - dentro de escola e também nas secretarias e prefeituras.

... é desse é que o sistema público seja

# TEMPO

## #Memória #Resgate #Permanência #Cuidado #Ancestralidade



A maneira como pensavamos tecnologia nos anos 2000 não é a mesma que a maneira como pensavamos que a falta de políticas públicas aktualizadas traz para a sociedade.



Como queremos seguir com as tecnologias de manutenção da memória? Que tipo de infraestrutura tem no meio ambiente?



Nossa internet é ruim, nosso ambiente político é tóxico. Quanto mais CURAdoria informacional tivermos, melhor. Quanto mais guias para políticas públicas criarmos, melhor.



Meu desafido não foca no resgate de arquivos, mas numa forma de pensar o que é preservado e o que é de interconexão.



Quero saber como as mulheres se organizam, como mantêm arquivos, que tecnologias usam.



Tati Valls - Arquivos Tácticos



Meu trabalho é reuir as coleções dispersas, escavar, criar arquivos, etc, tentar preservar e articular, compartilhar com o mundo, promover discussões e residências com artistas indígenas.



Precisamos pensar numa decolonização das coleções arqueológicas do Brasil. As noções antigas de natureza, cultura e tecnologia & meio ambiente foram forjadas pelo pensamento europeu.



Anta Duman

Contar histórias através de artefatos é tão humano. Antes era o fogo e agora tem o WiFi. As pessoas estão sempre reunidas em torno do WiFi, criando uma relação individualizada de conexão com sua própria rede.

**semente**

...up to now...



# Not a Playbook

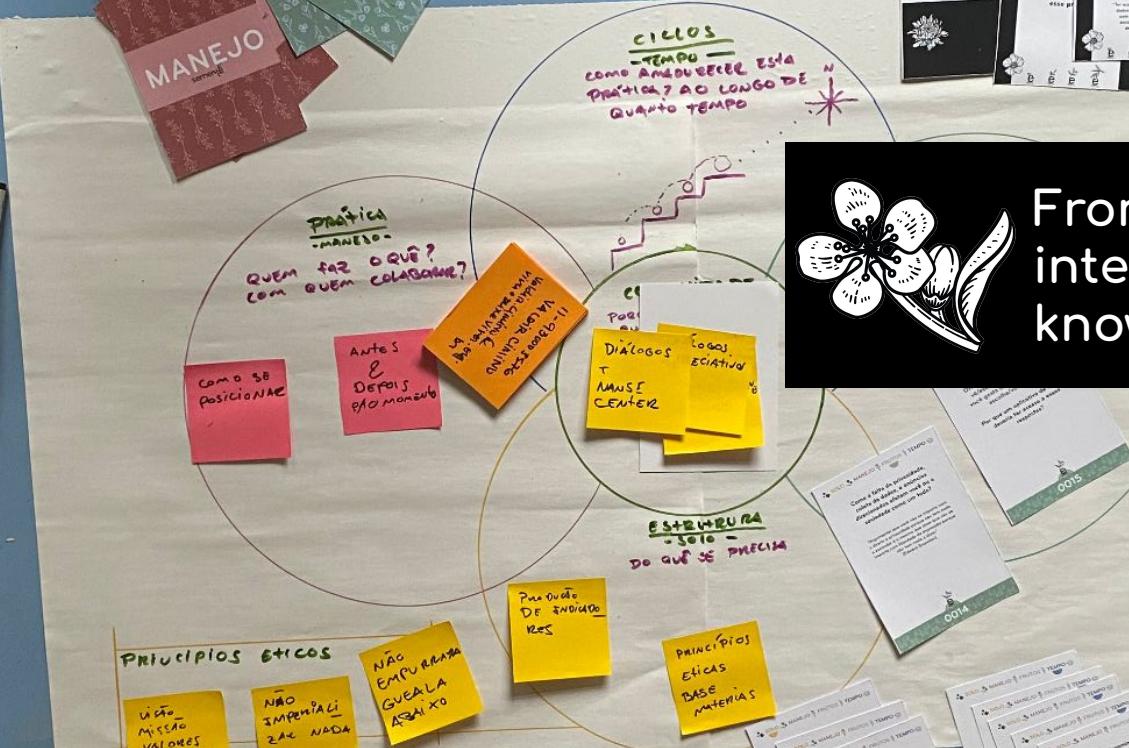
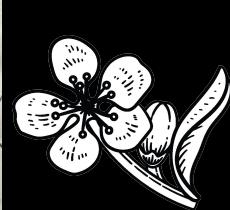
From the get-go we understood that we had to design a way to translate insights from *ID21* and *fonte.wiki* into a format that allowed the knowledge snippets to be mixed and adapted to different levels of maturity and contexts of use.





The first iteration happened at  
the Tropixel unconference in  
Ubatuba, Brazil, July 22

# From a Playbook to an interchangeable deck of knowledge



# Day 1: First Canvas Session



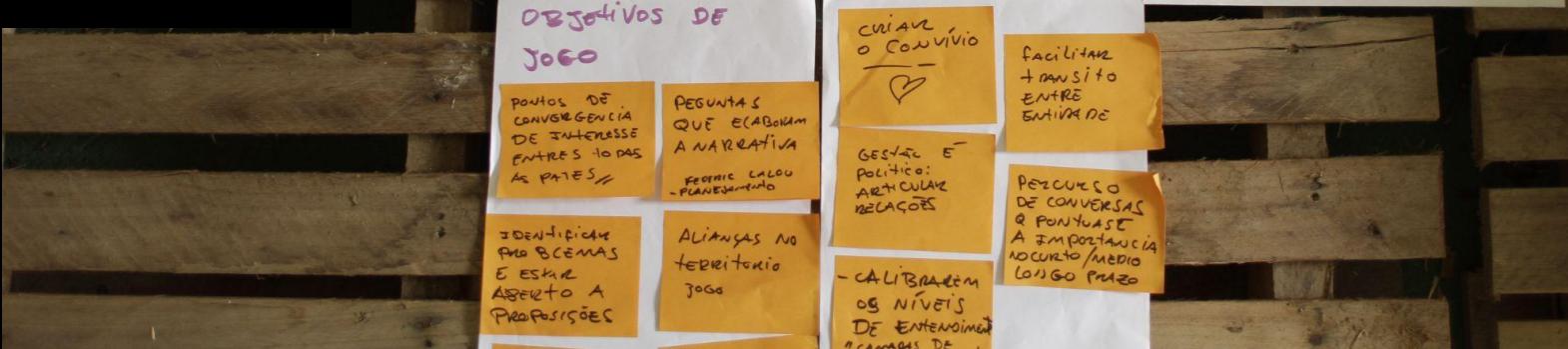
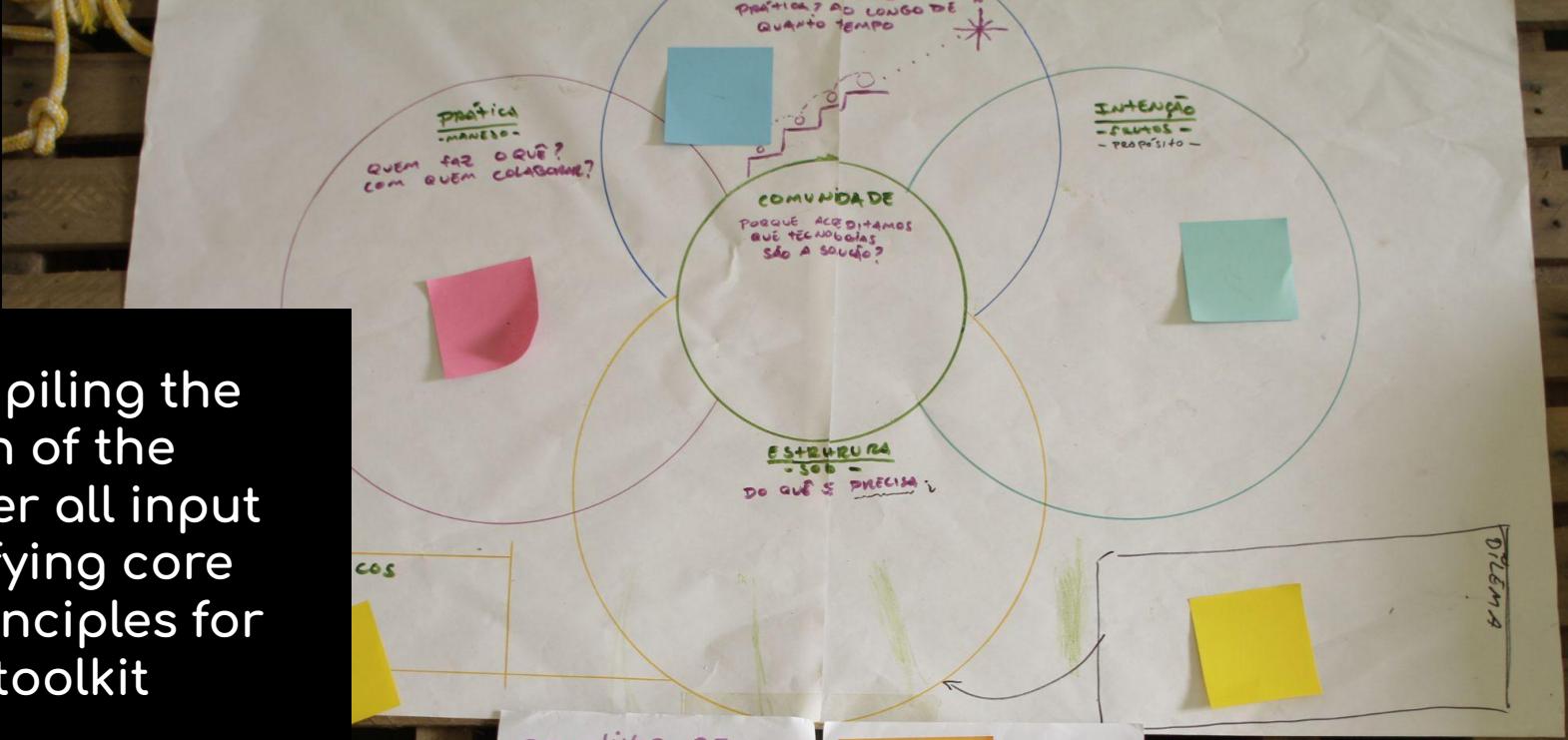




Day 3: Extra co-creating sessions with participants from diverse backgrounds



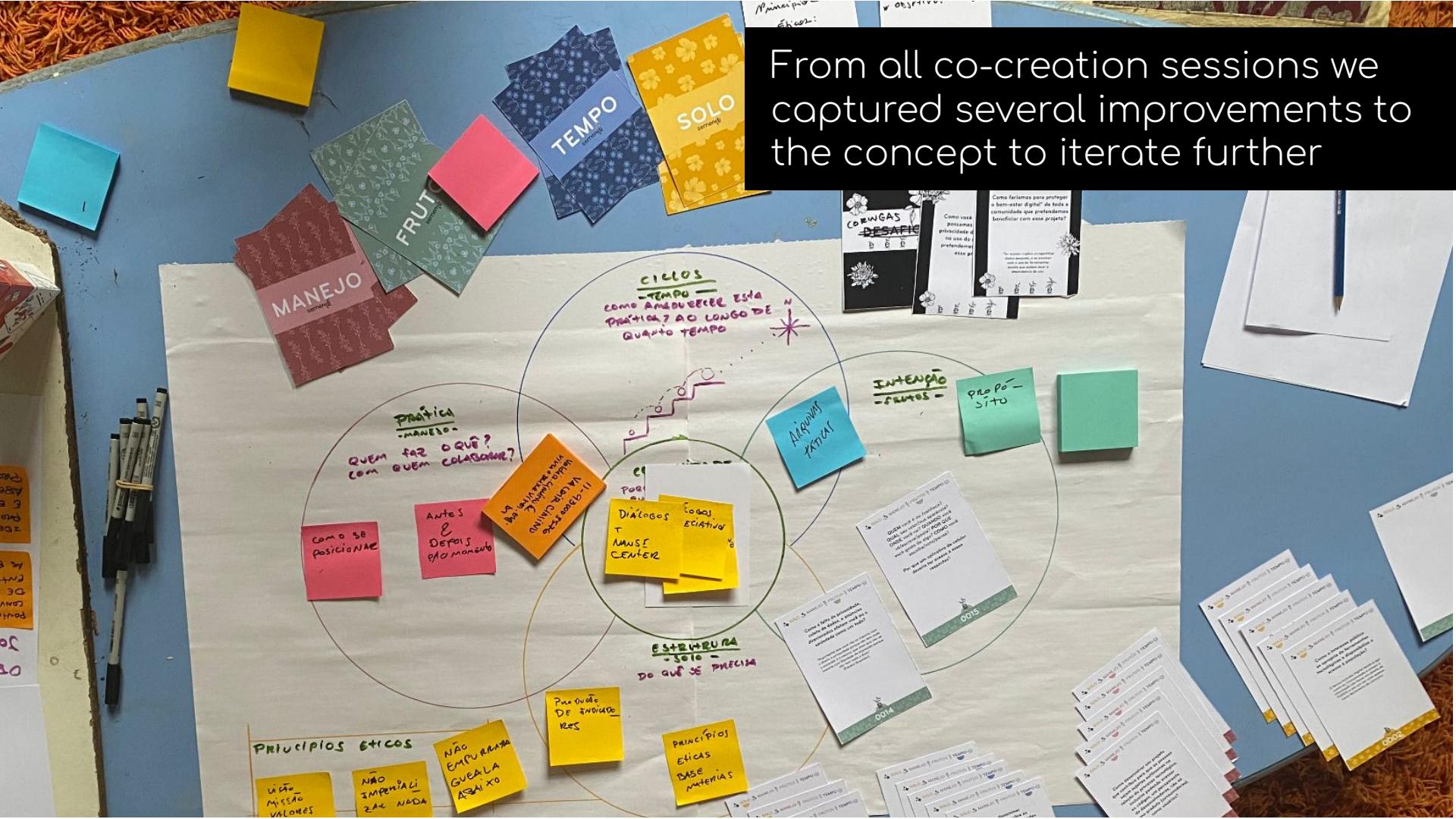
Day 4: Compiling the last version of the canvas after all input and identifying core goals & principles for the future toolkit



The deck grew with each session, and the canvas gained extra dimensions to invite the content discussion

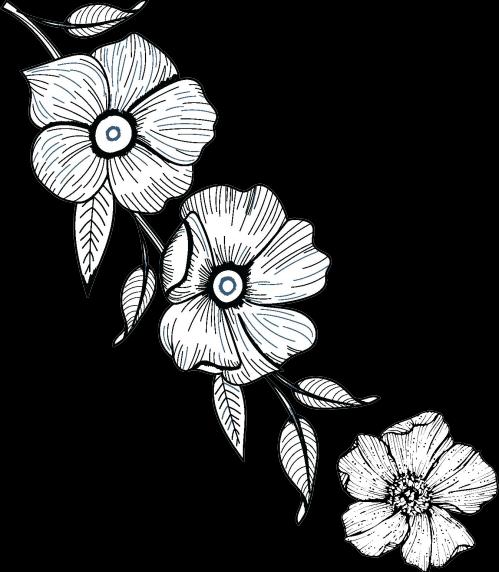


From all co-creation sessions we captured several improvements to the concept to iterate further



# Identified Goals

- It must map the community: core, group, and its network, and territory;
- It must create convergence points;
- It must invite all stakeholders to rethink the context;
- It must identify relationships: allies, indifferents, detractors.
- It must visualize gaps and capabilities;



# Disclaimer

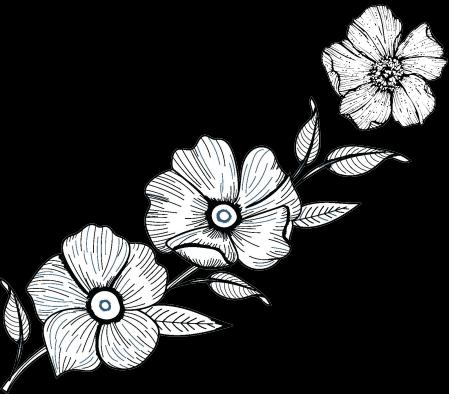
Today we are asking you to draw on your experiences, and review the goals with and in group assess what would you adapt to your own context.



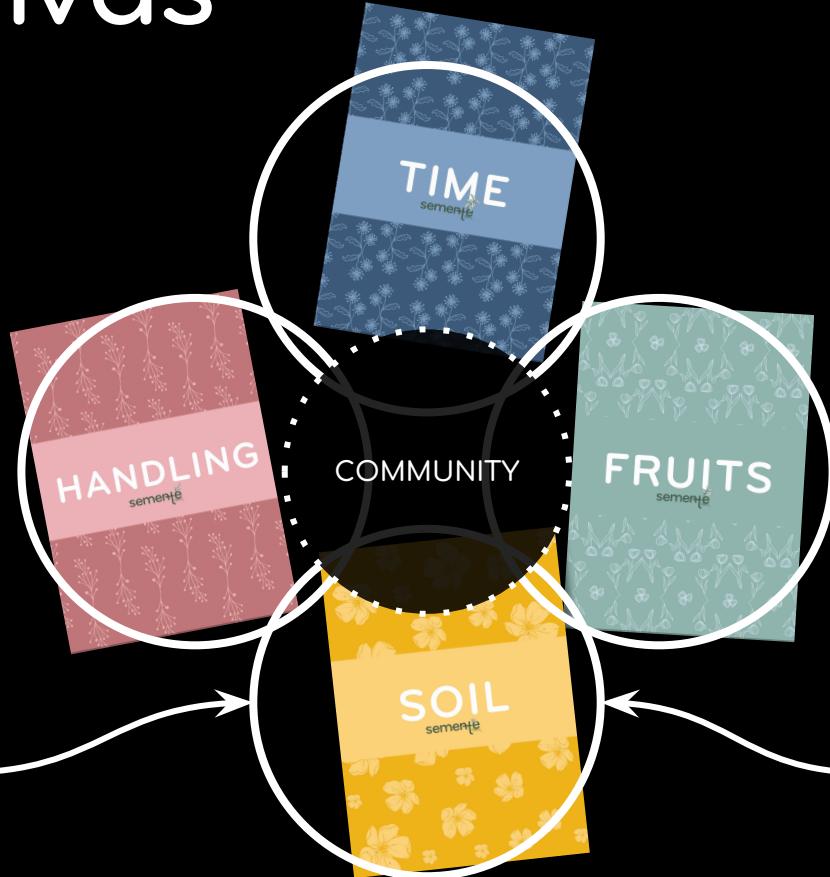
This project/methodology is a on-going development. We count with your creative open input where all here are co-creators of its final setup.

# The Case

- *Ideators:*
  - Young community member
  - Community leader
- *Partner-Sponsors:*
  - NGO: non-local roots, set on preconceived ideas of '*Digital Inclusion*'
- *Key-Dilemmas:*
  - Privacy & Data Security
  - Urban-led digital-culture with conflicting values on ownership and material gain



# The Canvas





Beyond the use of technologies.  
Critical appropriation. Domain.  
Ability. Trickery. Thinkering. 'Gambierra',  
tactical creativity. Tools. Hacker culture.  
Appropriate methodologies for life  
projects. Security, privacy, fact-checking.



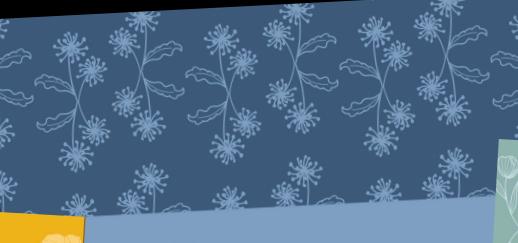
HANDLING  
semento



New institutional forms.  
Social participation.  
Care linked to the territory.  
Access and infrastructure.  
Sovereignty and technology.  
Modularity. Governance.



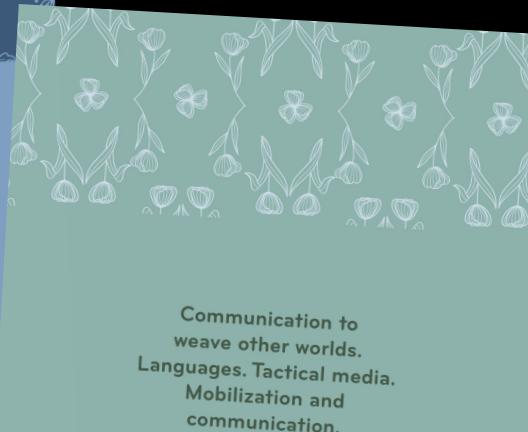
SOIL  
semento



Look after, memory. Cycles.  
Archives. Communities. Observation.  
Rescue. Preservation. Update.  
Permanence. Maintenance.  
Ancestry and the digital.



TIME  
semento



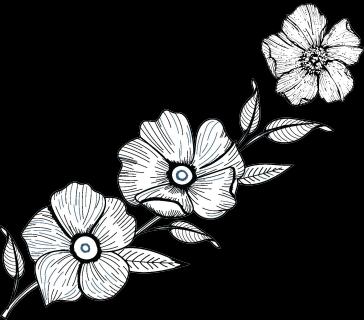
Communication to  
weave other worlds.  
Languages. Tactical media.  
Mobilization and  
communication.



FRUITS  
semento



Let's move  
to some action



# REFLECTIONS





Q&A



# key takeaways



- **Canvas:** Improved from feedback - extra fields. Generally, all players understood the concept;
- **Challenges cards:** Must grow into a full facilitation set, allowing anyone to use the tool;
- **Notes on Botanical metaphors:** Need support from other elements to make sure they are well understood. Yet, they implied concepts easier enough for any participant to grasp key areas of the canvas;
- **Vocabulary:** Given the diversity of backgrounds and literacy in the range of 'players' we would like to work with, the content must be free of jargon and lightweight on political vocabulary assumptions and biases;
- **Themes/Grouping:** More than once there were suggestions of having separate decks per theme to help engagement, and complementary decks for specific topics. For instance, Digital Appropriation, Environmental Impact, Community & Education, among other suggestions.

# Next steps



- **Project Scope:** Phase II must be defined and budgeted for;
- **Vocabulary:** Review in detail the message per card, on each canvas area;
- **Deck redesign:** Simplify cards: text-actions focused on facilitation, visual and easy to read during the gameplay. The challenge cards (Prompt questions) must be expanded into a facilitator section.
- **Inspirational:** Some sample cards had a more inspirational content and hampered interaction during the play, yet the discussion was valuable. To overcome that we have to create a companion book explaining the intention of the tool and inspiring players and facilitators alike pre-gameplay.
- **Tempo Timeline:** The Tempo tunnel in the event was clearly relevant. A companion visual timeline should be developed, specially due to the diversity of Brazilian initiatives and communities;
- **Further Co-Creation:** One clear takeaway is that in order to mature the deck and canvas we must run face 2 face and virtual sessions to truly shape the content towards the context.

Thank you!

