Maria Augusta D'Arienzo

PRISMA ESPAÇO GEEK: UM ESPAÇO PÚBLICO DISRUPTIVO DE APRENDIZAGEM CRIATIVA PARA A FORMAÇÃO DO LEITOR CONTEMPORÂNEO

Passo Fundo

2023

Maria Augusta D'Arienzo

PRISMA ESPAÇO GEEK: UM ESPAÇO PÚBLICO DISRUPTIVO DE APRENDIZAGEM CRIATIVA PARA A FORMAÇÃO DO LEITOR CONTEMPORÂNEO

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, do Instituto de Humanidades, Ciências, Educação e Criatividade, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Educação, sob orientação do Prof. Dr. Adriano Canabarro Teixeira.

Passo Fundo

2023

CIP – Catalogação na Publicação

D218p D'Arienzo, Maria Augusta

Prisma Espaço Geek [recurso eletrônico] : um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa para a formação do leitor contemporâneo. – 2023.

8.5 MB ; PDF.

Orientador: Prof. Dr. Adriano Canabarro Teixeira.

Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de Passo Fundo, 2023.

1. Leitores - Formação. 2. Narrativas digitais. 3. Aprendizagem. 4. Tecnologia educacional. 5. Educação disruptiva. I. Teixeira, Adriano Canabarro, orientador. II. Título.

CDU: 028.1

Catalogação: Bibliotecário Juliana Langaro Silveira – CRB 10/2427

Maria Augusta D'Arienzo

PRISMA ESPAÇO GEEK: UM ESPAÇO PÚBLICO DISRUPTIVO DE APRENDIZAGEM CRIATIVA PARA A FORMAÇÃO DO LEITOR CONTEMPORÂNEO

A banca examinadora abaixo, APROVA em 17 de agosto de 2023, a Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial de exigência para obtenção de grau de Doutor em Educação na linha de pesquisa Processos Educativos e Linguagem.

Dr(a). Adriano Canabarro Teixeira - Orientador
Universidade de Passo Fundo - UPF

Dr(a). Clecio dos Santos Bunzen Júnior
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

Dr(a). Cleudene de Oliveira Aragão
Universidade Estadual do Ceará - UECE

Dr(a). Altair Alberto Fávero
Universidade de Passo Fundo – UPF

Dr(a). Marco Antonio Sandini Trentin
Universidade de Passo Fundo – UPF

Dr(a.) Patrícia da Silva Valério
Universidade de Passo Fundo – UPF

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Prof.ª Dr.ª Tania Mariza Kuchenbecker Rösing, também idealizadora do Prisma Espaço Geek, pelas criações coletivas, pelos pensamentos sempre à frente do nosso tempo e, principalmente, por estar sempre me incentivando a qualificar minha formação.

À minha família, Aniello D'Arienzo, meu pai, seu desejo de ter um filho doutor foi atendido; Maria de Lourdes Broch, minha mãe, que não entende por que estudo tanto, aos meus irmãos Cristina, Marcelo, Graziela e Gabriela, pela paciência.

À Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek, em todas as suas diferentes configurações, por se disponibilizar a criação colaborativa de propostas inovadoras e criativas para a formação leitora dos Aventureiros.

Aos meus colegas professores, de todas as redes de ensino, em nome da Ana Carolina Dalla Lana da Silva que divide comigo o dia a dia das Aventuras no Prisma Espaço Geek, por acreditarem que é possível fazer uma educação inovadora, aliada à cultura e à tecnologia que faça a diferença na vida de crianças, jovens e adultos.

Aos professores da banca pelas considerações realizadas durante a qualificação, fundamentais para o redimensionamento da tese.

Ao pequeno Thomas Anakin que contribuiu para que a minha afilhada Fernanda Lopes Bortolini pudesse realizar as primeiras e últimas leituras, seu auxílio e companheirismo na correção e formatação deste trabalho foram significativos para mim.

Ao Ruan Karlo Sander (meu personal), Aline Holken Silva (minha esteticista) e Thaise Ritter (minha manicure) que emprestaram seus ouvidos ao longo do processo de escrita às minhas lamentações e choros, gratidão.

Ao Prof. Dr. Adriano Canabarro Teixeira pelo convencimento de que a proposta do Prisma Espaço Geek poderia ser a minha tese e aqui está.

A todos que foram atores, escritores e vozes desta Aventura, meus eternos agradecimentos.

Dedico à Maria Carolina D'Arienzo Homercher, minha sobrinha e afilhada, uma jovem da Geração Z e um exemplo de leitora contemplativa e à Antônia Luiza Zamignan Lopes D'Arienzo, minha sobrinha, uma feliz Aventureira do Prisma Espaço Geek e como ela diz: – Conheço o Prisma antes de ele abrir, às duas com muito amor e carinho.

“As ideias surgem onde menos
se espera, como as ervas daninhas,
e são igualmente difíceis de conter.
Creio que reprimir ideias
dissemina ideias.
Creio que pessoas, livros e jornais são
recipientes de ideias, mas que destruir as
pessoas que detêm as ideias é tão ineficaz
quanto bombardear os arquivos
de um jornal. É tarde demais.
Sempre é tarde demais.
As ideias já se propagaram, escondendo-se
atrás dos nossos olhos, espreitando nossos
pensamentos. Elas podem ser sussurradas.
Podem ser escritas nos muros na
calada da noite.
Podem ser desenhadas.
Creio que as ideias não precisam
estar corretas para existir.
Creio em seu direito de acreditar piamente
que as imagens do Deus, profeta ou ser
humano que você venera são sagradas
e imaculáveis.
Assim como creio em meu direito de
acreditar na sacralidade da fala e na
santidade do direito de zombar,
comentar, argumentar
e me expressar.
Creio no direito de pensar
e dizer coisas erradas.
Creio que sua saída para
isso é debater comigo ou
me ignorar.
E que o mesmo vale para mim
quando eu julgar que as suas
ideias são equivocadas.
Creio que é seu direito irrevogável
ter ideias que eu considere ofensivas,
estúpidas, absurdas ou perigosas, que
é seu direito exprimi-las, escrevê-las
e disseminá-las, e que eu não tenho
o direito de matar, mutilar, ferir ou
privar você da liberdade ou de alguma
propriedade por considerar suas ideias
ameaçadoras, desrespeitosas ou
puramente abjetas.
É provável que você pense o mesmo de
algumas ideias minhas.
Creio que, na batalha entre
armas e ideias, as ideias no fim
vencerão.
Porque ideias são invisíveis,
perduram e, às vezes,
podem até ser
verdadeiras.
Eppur si mouve:
E, no entanto, se move.”

(Neil Gaiman, 2021)

RESUMO

A formação de leitores é um tema emergente nas discussões no campo da educação e recebe ainda mais relevância quando este é refletido no contexto da Capital Estadual e Nacional da Literatura, título recebido por Passo Fundo/RS, por força de lei. Esta tese, que tem como objeto de estudo o Prisma Espaço Geek, instaura um novo momento na formação de leitores contemporâneos. Nesse sentido, o presente estudo busca responder ao seguinte problema de pesquisa: quais são os desafios e oportunidades de um espaço público disruptivo para a formação do leitor contemporâneo na cultura digital? Para tanto, adota-se como objetivo apresentar as potencialidades e os desafios da criação de um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa à formação de leitores contemporâneos, especificamente o Prisma Espaço Geek. A fim de responder à pergunta proposta e atingir os objetivos, a pesquisa foi desenvolvida na forma qualitativa, aplicada e de estudo de caso, e utilizou o método da pesquisa descritiva para explicitar a proposta de formação de leitores desenvolvida mediante as atividades do Prisma Espaço Geek. Para tanto, constituíram-se como aportes teóricos da investigação as contribuições sobre leitura, formação do leitor contemporâneo, aprendizagem criativa e educação disruptiva de Chartier (1998; 2016), Zilberman (2001; 2016), Santaella (2004; 2013; 2016; 2021), Dewey (1979), Bruner (1997; 2000; 2013), Papert (1994), Resnick (2020) e Christensen (2012). Justifica-se a hibridização de referenciais devido à natureza complexa e multifacetada do objeto de estudo. A aplicação e o estudo de caso ocorreram levando em conta o período que vai da criação do projeto "PRISMA: Estação Cultural da Gare" à sua efetivação e materialização como Prisma Espaço Geek, de 2015 a 2023. O estudo revelou que as narrativas que perpassam a cultura digital e são difundidas pela cultura geek apresentam potencial para atender às imposições dos novos modos de ler e escrever na contemporaneidade. Mostrou, ao mesmo tempo, que a utilização da disrupção educativa oportuniza condições de aprendizagem para mobilizar habilidades e competências necessárias à formação de leitores no contexto da cultura digital. Concluiu-se que a criação de um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa em prol da formação de leitores contemporâneos contribui para mostrar que a transgressão de paradigmas estruturais e de mentalidade propiciam o desenvolvimento do pensamento criativo a partir de diferentes linguagens, suportes e abordagens inovadoras. Concluiu-se também, nessa direção, que tal desenvolvimento possibilita a preparação dos sujeitos para vivências em um mundo em constante transformação e que a formação inicial e continuada dos sujeitos que desenvolvem esta proposta apresenta-se como desafio à sua implementação.

Palavras-chave: Formação do leitor contemporâneo. Prisma Espaço Geek. Aprendizagem criativa.

ABSTRACT

The formation of readers is an emerging theme in debates in the field of education and is even more relevant when it is reflected in the context of the State and National Capital of Literature, a title that Passo Fundo/RS has been granted by law. This thesis, which has Prisma Espaço Geek as its object of study, introduces a new moment in the formation of contemporary readers. In this sense, this study seeks to answer the following research problem: what are the challenges and opportunities of a disruptive public space for developing contemporary readers in the digital culture? To this end, the main goal is to present the potential and challenges of creating a disruptive public space for creative learning to educate contemporary readers, specifically Prisma Espaço Geek. In order to answer the proposed question and achieve the objectives, the research was qualitative, applicable and a case study, and used the descriptive research method to explain the reader development proposal implemented through the activities of Prisma Espaço Geek. To this end, Chartier's (1998; 2016), Zilberman's (2001; 2016), Santaella's (2004; 2013; 2016; 2021), Dewey's (1979), Bruner's (1997; 2000; 2013), Papert's (1994), Resnick's (2020) and Christensen's (2012) contributions to reading, developing contemporary readers, creative learning and disruptive education were used as theoretical contributions to the research. The use of a hybridization of references is justified by the complex and multifaceted nature of the object of study. The application and case study took into account the period from the creation of the "PRISMA: Estação Cultural da Gare" project to its implementation and embodiment as Prisma Espaço Geek, from 2015 to 2023. The study revealed that the narratives that permeate digital culture and are disseminated by geek culture have the potential to meet the demands of the new ways of reading and writing in contemporary times. At the same time, it showed that the use of disruptive education provides learning conditions to mobilize the skills and competences needed to train readers in the context of digital culture. It was concluded that the creation of a disruptive public space for creative learning in order to develop contemporary readers helps to show that the transgression of structural paradigms and mentalities encourages the development of creative thinking using different languages, media and innovative approaches. It was also concluded, in this direction, that such development makes it possible to prepare subjects for experiences in a world in constant transformation and that the initial and continuing formation of the subjects who develop this proposal presents itself as a challenge to its implementation.

Keywords: Contemporary reader development. Prisma Geek Space. Creative learning

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Prédio do Prisma Espaço Geek em destaque no Parque da Gare. 54

Imagem 2 - Andar térreo do Prisma Espaço Geek. 58

Imagem 3 - Andar superior do Prisma Espaço Geek. 59

Imagem 4 – Fotos das oito ambiências do Prisma Espaço Geek. 70

Imagem 5 - Espiral da aprendizagem criativa. 100

Imagem 6 - Caixa "A casa assombrada". 111

Imagem 7 - Caixa "A casa sonolenta". 111

Imagem 8 - Caixa “João e Maria”. 111

Imagem 9 - Caixa “Monstros Urbanos”. 112

Imagem 10 - Caixa “Não é uma caixa”. 112

Imagem 11 - Caixa “Tantos cantos”. 112

Imagem 12 - Caixa “Flicts”. 113

Imagem 13 - Caixa “O vento”. 113

Imagem 14 – Caixa “Os três porquinhos”. 113

Imagem 15 - Caixa “O menino e o mundo”. 114

Imagem 16 - Crachá do Inventor Aventureiro. 114

Imagem 17 - Prancheta do Inventor Aventureiro e o apito – mecanismo de pedido de ajuda. 115

Imagem 18 - Caixa de ferramentas da obra “Não é uma caixa”. 115

Imagem 19 - Caixa de ferramentas da obra “Não é uma caixa” aberta. 116

Imagem 20 - Materiais que constituem a caixa de ferramentas da obra “Não é uma caixa”. 116

Imagem 21 - Ficha de instruções da caixa de ferramentas da obra “Não é uma caixa”. 117

Imagem 22 - Etapa 1 - Obra “Não é uma caixa”, de Antoinette Portis. 117

Imagem 23 - Etapa 2 - Jogo de memória das invenções. 118

Imagem 24 - Etapa 3 - Materiais e equipamento de exploração. 118
Imagem 25 - Etapa 4 - Materiais para projetar a invenção. 119
Imagem 26 - Etapa 5 - Materiais para criação da invenção. 119
Imagem 27 - Compartilhamento digital - Hall dos Inventores e suas Invenções da Fantástica Fábrica de Histórias do Prisma Espaço Geek. 120
Imagem 28 - Fichas de Aventura. 134
Imagem 29 - Publicação de divulgação do Evento Matéria de Magia Digital. 141
Imagem 30 - Passagem do Prisma para Hogwarts. 141
Imagem 31 - Pergaminho com o cronograma de estudos. 142
Imagem 32 - Mapa do Maroto do Prisma Espaço Geek. 144
Imagem 33 - Parede dos Decretos da Matéria de Magia Digital. 145
Imagem 34 - Loja de varinhas, bruxos e proprietários de lojas de varinhas, bruxos e suas varinhas. 147
Imagem 35 - Lista de materiais para a confecção da varinha eletrônica. 148
Imagem 36 - Sereiano, fragmento do filme “Harry Potter e o Cálice de Fogo”. 149
Imagem 37 - Imagens e trechos de filmes sobre os jogos de bruxos. 152
Imagem 38 - Parede de Decretos sobre a criação do jogo de bruxo. 153
Imagem 39 - Livro Estudos Avançados no Preparo de Poções. 153
Imagem 40 - Modelo do Certificado. 155
Imagem 41 - Modelo do Marca Página impresso em 3D. 155
Imagem 42 - Foto da câmera de segurança do Prisma com o Diplodocus. 160
Imagem 43 - Esquema de 16 pedaços que a imagem anterior será recortada para formar o quebra-cabeça. 161
Imagem 44 - Papel encontrado no chão com o Enigma da Torre. 162
Imagem 45 - Cartas do jogo de tabuleiro Concept’mon 163

Imagem 46 - Tabuleiro do "jogo Concept’mon". 164

Imagem 47 - Exemplo de layout Grid a ser utilizado no primeiro desafio da Forja. 166

Imagem 48 - Exemplo do uso do celofane. 167

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 13

2 JORNADA DE CRIAÇÃO DO PRISMA ESPAÇO GEEK: IDEIA, PROJETO E EFETIVAÇÃO 21

2.1 Mundo comum: projetos de promoção da leitura em Passo Fundo/RS 23

2.2 O chamado à aventura: o embasamento teórico do projeto de criação do Prisma: Estação Cultural da Gare 33

2.3 O atendimento ao chamado: a criação do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare 53

2.4 Provação e recompensa: efetivação do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare 62

2.5 A recompensa: contribuições iniciais 78

3 AVENTURAS NO PRISMA ESPAÇO GEEK: APRENDIZAGEM CRIATIVA E MOVIMENTO MAKER EM AÇÃO 81

3.1 Práticas culturais e educação disruptiva na formação do leitor contemporâneo 84

3.2 Aprendizagem criativa e cultura maker 94

3.3 Revelando as Aventuras enquanto experiências narrativas de aprendizagem criativa 109

3.4 Algumas considerações desta articulação 121

4 O PERCURSO INVESTIGATIVO 123

5 O CAMINHO DE VOLTA: AS INTERVENÇÕES COM EXPERIÊNCIAS NARRATIVAS EM RELAÇÃO AO REFERENCIAL TEÓRICO 126

5.1 Aventura na Terra Média 127

5.2 Evento: Matéria de Magia Digital 137

5.3 Expedição JURASSIC GARE: procurando dinossauro no Prisma 156

6 PROVAÇÃO E RECOMPENSA: UMA PERSPECTIVA INOVADORA E CRIATIVA À FORMAÇÃO DE LEITORES 169

REFERÊNCIAS 176

ANEXO 1 – PROJETO INICIAL PRISMA: ESTAÇÃO CULTURAL DA GARE 185

ANEXO 2 – PROJETO DE EXECUÇÃO INICIAL DO PRISMA: ESTAÇÃO CULTURAL DA GARE 191

ANEXO 3 – QUESTIONÁRIO PRISMA/B-LAB 200

..... 200

ANEXO 4 – PROJETO DE ATIVIDADES E CAPACITAÇÃO PARA O PRISMA: ESTAÇÃO CULTURAL DA GARE 205

ANEXO 5 – PRIMEIRO QUESTIONÁRIO DO CADASTRO DOS AVENTUREIROS 210

ANEXO 6 – ATUAL CADASTRO DOS AVENTUREIROS 216

ANEXO 7 – PROJETO DA PROGRAMAÇÃO VISUAL 221

ANEXO 8 – PROJETO DE IDENTIDADE VISUAL 229

ANEXO 9 – AVENTURA TERRA-MÉDIA VERSÃO 1 232

Anexo 10 – AVENTUTURA TERRA-MÉDIA VERSÃO 2 242

ANEXO 11 – AVENTURA TERRA-MÉDIA VERSÃO 3 246

APÊNDICE 1 – ALGUNS DADOS RETIRADOS DO QUESTIONÁRIO DO AVENTUREIRO (ANEXO 5) 252

1 INTRODUÇÃO

A velocidade das mudanças nos últimos anos tem aumentado de forma exponencial, gerando uma preocupação em distintos profissionais sobre o futuro e sobre o que ainda há por vir. A Quarta Revolução Industrial, datada em 2016, conhecida como a Revolução das Máquinas alicerçada na aplicação de *cyber physical systems*, ou seja, sistemas ciber físicos que integram computação, comunicação e controle por meio das redes e de processos físicos, faz com que fenômenos que eram imaginados a nível de ficção se tornem realidade.

Tecnologias como a Internet das Coisas (IoT), a impressão 3D, a Realidade Aumentada (RA), a Inteligência Artificial (IA), a *cloud computing*, redes sociais, mobilidade, em conjunto com maior capacidade computacional e dados, o Big Data, estão transformando a sociedade. Todas essas tecnologias têm originado metamorfoses nas formas de aprender e de viver, principalmente das gerações nascidas na era digital. Essas alterações estão relacionadas diretamente à globalização, à personalização e à adoção de distintas tecnologias nas práticas culturais e sociais.

Essas novas práticas, valores e comportamentos precisam ser consideradas para a inovação dos sistemas educacionais de forma a estar em consonância com as demandas dos sujeitos e da educação do século XXI, focada na inovação, tecnologia, cultura e criatividade. O que antes era consultado e conhecido pelos atlas, dicionários e enciclopédias, hoje é descoberto por meio de computadores, diversos canais de televisão, jogos eletrônicos, sites, blogs, *smartphones*, buscadores, distintos materiais de leitura, o que modifica eminentemente o processo de aprendizagem, que se torna uma atividade ao longo da vida.

> O mais incrível, no entanto, é a maneira em que a era digital transformou o modo como as pessoas vivem e se relacionam umas com as outras e com o mundo que as cerca. Algumas pessoas mais velhas estavam ali no início, os Colonizadores Digitais – não nativos do ambiente digital, porque cresceram em um mundo apenas analógico, mas que ajudaram a moldar seus contornos. Estas pessoas mais velhas também estão online e, muito sofisticadas no uso dessas tecnologias, ainda continuam a se basear muito nas formas tradicionais e analógicas de interação. Outras estão menos familiarizadas com esse ambiente, os Imigrantes Digitais, que aprenderam tarde na vida a mandar e-mails e usar as redes sociais. Você as conhece pelas piadas e advertências "caretas" sobre as lendas urbanas que eles ainda encaminham para extensas listas de e-mail "cc". Aqueles que nasceram digitais não se lembram de um mundo em que as cartas eram datilografadas e enviadas, muito menos escritas a mão, ou em que as pessoas se reuniam em bailes formais em vez de no Facebook. A face em mutação dos relacionamentos humanos é uma segunda natureza para alguns, e um comportamento aprendido para outros. (PALFREY, 2011, p. 13-14).

Nesse contexto, surge o objeto de investigação desta tese de doutoramento em educação. Inicialmente, intencionava-se investigar quais as possibilidades de recursos digitais gamificados para a ampliação do nível de atividade física de estudantes nos anos finais do ensino fundamental? Porém, o problema de investigação foi definido como: quais os desafios e oportunidades de um espaço público disruptivo para a formação do leitor contemporâneo na cultura digital?

Para esclarecer a movimentação entre objetos de pesquisa vou lhes contar, brevemente, minha história de entrada no Doutorado em Educação. Em 2016, quando finalizei o Mestrado em Educação, no Programa de Pós-graduação em Educação/PPGEdu, da UPF, planejava dar continuidade aos estudos iniciados nele sobre a formação do leitor contemporâneo a partir da leitura literária, porém gostaria de promover uma sinergia com os conteúdos da minha formação inicial, ou seja, Educação Física. Esse projeto de pesquisa não foi aprovado na entrevista da seleção ao Doutorado.

No início de 2018, participei juntamente com o Grupo de Estudo e Pesquisa em Cultura Digital, da UPF, coordenado pelos professores doutores Adriano Canabarro Teixeira e Marco Antonio Sandini Trentin, do *Startup Day* UPF[1], na oportunidade fomos desafiados, em 24h, a criar soluções inovadoras para um determinado problema real. Nossa proposta sagrou-se vencedora[2] entre as 13 ideias originadas pelos mais de 300 participantes organizados em 13 equipes que cumpriram o desafio dividido em 10 fases da maratona para criar um modelo de negócio.

Com base nesse modelo de negócio, apresentado pelo GEPID no *Startup Day*, elaborei o projeto para disputar uma vaga no Doutorado em Educação, do PPGEdu, da UPF, em 2018. Naquele momento, o grupo partiu dos índices de obesidade de crianças e jovens e propôs criar um *wearable*[3] para monitorar a atividade física desse público e auxiliar na qualidade de vida deles, melhorando o índice de saúde infantil e juvenil brasileiro. Na elaboração do projeto, reestruturei para o campo da educação alterando o foco da saúde para a educação, ou seja, dos índices de obesidade para os de inatividade física, por ser responsabilidade do componente curricular Educação Física a promoção da atividade física no contexto escolar.

---

[1] "O *Startup Day* se constitui como um projeto multidisciplinar, envolvendo alunos e profissionais das mais variadas áreas do conhecimento, com foco no desenvolvimento de novos empreendimentos que possam ser pré-incubados na Incubadora do UPF Parque." Disponível em: https://www.upf.br/startupday. Acesso em: 2 jan. 2023.

[2] Matéria de divulgação do resultado do *Startup Day*. Disponível em: https://www.upf.br/noticia/apos-24h-de-maratona-startup-day-divulga-vencedores.

[3] *Wearable* é o termo utilizado para definir os dispositivos vestíveis, podem ser relógios, pulseiras, óculos de realidade virtual caracterizados por serem conectados a outros aparelhos ou à internet. Disponível em: https://www.tecmundo.com.br/wearables/117937-samsung-wearables-dispositivos-vestiveis-realidade-virtual-camera-360.htm.

Dessa forma, consegui desenvolver parte do meu desejo inicial, obtive aprovação na seleção do Doutorado em Educação, com o projeto de construir um *wearable*, específico e personalizado para crianças e jovens, conectado a um aplicativo gamificado com vista à mudança de comportamento frente a prática da atividade física passando pelas aulas de educação física escolar. Essa proposta originou o primeiro problema de pesquisa citado, tendo em vista o alto índice de inatividade física apontado pela Organização Mundial da Saúde entre crianças e adolescentes de 5 a 19 anos, o que levou a aumentar em quatro vezes a obesidade desse público nas últimas quatro décadas.

No ano letivo de 2019, iniciou-se a produção de dados em campo, destaca-se que esse estudo era parte de pesquisas que estavam sendo desenvolvidas a nível de Conclusão de Curso de Ciência da Computação, Iniciação Científica da Engenharia da Computação e de Mestrado e Doutorado em Educação. A aplicação móvel gamificada foi construída por pesquisadores do Grupo de Pesquisa em Cultura Digital, no primeiro semestre de 2019, profissionais de distintas áreas de formação, entre eles: Ciência da Computação, Design Gráfico, Educação Física. Concomitante a esse processo, os estudantes de iniciação científica da Engenharia da Computação, com o apoio de questões específicas da área da atividade física, prototipavam o *wearable*.

No segundo semestre de 2019, com o *Move Your Body*, nome designado ao aplicativo que estava na sua primeira versão, foi dado início a pesquisa *Atividade física e wearable gamificado no Ensino Fundamental: uma convergência possível* com alunos dos 7º anos, do Ensino Fundamental, de uma escola da rede particular de ensino de Passo Fundo/RS, com o objetivo de identificar as possíveis repercussões de uma dinâmica baseada na utilização gamificada de *wearable* na produção de condições de aprendizagem social cognitiva com estudantes para além das aulas de Educação Física.

Para tanto, a intenção era desenvolver uma pulseira que, conectada a um aplicativo gamificado, estimulasse a autoeficácia e autorregulação de atividades físicas por parte dos participantes. Esse estudo estava fundamentado nos estudos de Albert Bandura (2017) e seus colaboradores, e, na parte específica da atividade física, nas pesquisas desenvolvidas pelo Projeto Esporte Brasil/PROESP, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, que se constitui num observatório permanente de indicadores de crescimento e desenvolvimento corporal, motor e do estado nutricional de crianças e jovens entre 6 e 17 anos.

O cronograma desse estudo estava planejado por semestre de 2019 a 2021: 1º Semestre de 2019 – contato com a escola e professor de Educação Física. 2º Semestre de 2019 – Reunião com pais; realização da avaliação da atividade física dos estudantes (nessa oportunidade foram

coletados dados pessoais, antropométricos e de aptidão física dos alunos); uso do aplicativo gamificado pelo professor e pelos estudantes e questionário aos pais e estudantes. 1º Semestre de 2020 – Realização da nova avaliação da atividade física dos estudantes (nessa oportunidade foram coletados dados antropométricos e de aptidão física dos alunos); uso do *wearable* pelos alunos e do aplicativo gamificado pelos professores e alunos. 2º Semestre de 2020 – Uso do *wearable* pelos alunos e do aplicativo gamificado pelos professores e alunos; realização da nova avaliação da atividade física dos estudantes. 1º Semestre de 2021 – Entrevista com professores e grupo focal com os estudantes; questionário aos pais e estudantes. 2º Semestre de 2021 – Entrega de relatório das atividades para a escola.

Desse cronograma cumpriu-se o planejamento até o final de 2019, tanto que os colegas conseguiram finalizar o Trabalho de Conclusão de Curso de Ciência da Computação e a Dissertação de Mestrado em Educação. Destaca-se que esse projeto foi apresentado em eventos de nível regional e nacional. Porém, para dar continuidade a pesquisa referente ao Doutorado em Educação era preciso financiamento para a confecção dos *wearables*, que não havíamos conseguido. Dessa forma, resolvemos, meu orientador e eu, no início de 2020 iniciar um novo projeto de pesquisa. Tal decisão foi importante porque na sequência, o que era imprevisível, foi instaurada a pandemia da Covid-19, fato que inviabilizaria o processo de investigação, tendo em vista que a necessidade de que as crianças e jovens estivessem com atividades normais tanto na escola como na vida diária.

O novo projeto surge a partir do trabalho desenvolvido como professora da rede de ensino municipal de Passo Fundo. No mês de janeiro de 2020, estava coordenando a implementação de um novo espaço público, idealizado por mim e pela Profª. Drª. Tania Mariza Kuchenbecker Rösing, com vistas a instaurar um novo momento na formação de leitores contemporâneos na Capital Nacional da Literatura. As atividades internas do Prisma Espaço Geek iniciaram em 20 de janeiro de 2020, as quais começaram pela formação do grupo de colaboradores. A decisão de tornar a execução do Prisma Espaço Geek em Tese de Doutorado se deu na tarde do dia 23 de janeiro em visita do meu orientador ao espaço.

O segundo problema de pesquisa se estabelece a partir desse momento e é definido como: quais os desafios e oportunidades de um espaço público disruptivo para a formação do leitor contemporâneo na cultura digital? Nessa perspectiva, o projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare, que se concretizou como Prisma Espaço Geek, passa a constituir o desenho da pesquisa do Doutorado em Educação. Nesse sentido, o desejo de dar continuidade aos estudos investigados no Mestrado agora é inevitável, tendo em vista que o Prisma Espaço Geek é desdobramento das ações em prol da promoção da leitura, da democratização ao acesso de

diferentes materiais de leitura e, por consequência, da formação do leitor desenvolvidas no município de Passo Fundo há mais de quatro décadas, assim como era o Projeto Livro do Mês, objeto de pesquisa do Mestrado em Educação.

O contexto da cultura digital origina novas práticas de leitura e escrita. Dessa forma, torna-se urgente repensar os tempos e espaços de aprendizagem. Considerando que o Prisma Espaço Geek se apresenta como uma espaço público disruptivo de aprendizagem criativa que objetiva contribuir para o desenvolvimento de competências necessárias para a vivência de crianças, jovens e adultos no mundo contemporâneo, por intermédio de linguagens, materiais, produtos, equipamentos de diferentes naturezas, com ênfase nas tecnologias digitais, alavancando suas condições sociais, educacionais e culturais, pretende se estabelecer a partir do quadripé educação, cultura, tecnologia e inovação para atender as demandas das novas formas de ler, escrever e autorar da contemporaneidade.

A proposta de formar leitores contemporâneos em um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa surge da compreensão de que se vive tempos digitais, em que parte da população utiliza smartphones conectados à internet. A leitura do hipertexto e de textos que se beneficiam de recursos multimodais exige do leitor uma navegação e estratégias de compreensão apropriadas para a busca de informações e para transitar em percursos e possibilidades, nos quais poderá encontrar imagens, fotografias, animações, banners, filmes, boxes, formatos e designs diversos.

Os multiletramentos são associados tanto à multiplicidade cultural da sociedade quanto à multiplicidade semiótica de estrutura dos textos, pelos quais a sociedade se informa e se comunica. As produções culturais letradas que circulam socialmente constituem-se de textos híbridos de distintas linguagens, diferentes campos – popular, erudito. Fato disseminado pela cultura digital em que as diferentes linguagens foram potencializadas e democratizadas pelas tecnologias digitais, e que necessitam que os sujeitos do século XXI desvendem as possibilidades de transmissão e recepção de mensagens e do que elas comunicam, e utilizem as diversas oportunidades do caráter multissemiótico dos textos em propagação.

São características dos multiletramentos a interatividade, a colaboração, a transgressão nas relações de propriedade e a hibridização de linguagens, modos, mídias e culturas. A inteligência coletiva é um dos principais propulsores da cibercultura. É no ciberespaço que a inteligência coletiva se desenvolve, por isso a participação ativa na cibercultura é condição para acompanhar as mutações sociais e culturais contemporâneas, para tanto é preciso compreender e se apropriar desse ciclo de alterações de forma crítica e positiva.

Novas ferramentas são necessárias, além daquelas utilizadas para a escrita manual e impressa como papel, lápis, caneta, giz, quadro, tipografia, como por exemplo: de áudio, vídeo, tratamento de imagem, edição, diagramação. O leitor contemporâneo não é apenas leitor, mas sim produtor de conteúdo e um receptor crítico, essas são novas práticas disseminadas pela cultura digital. Por isso, os espaços de aprendizagem precisam ser interativos e envolver imagens visuais, sons, vídeos, animações, para além de proporcionar condições para a formação prática de significados pelos sujeitos neste universo intenso de referências topológicas.

Nesta perspectiva, Passo Fundo como Capital Nacional e Estadual da Literatura já desenvolvia um trabalho de formação de leitores literários sustentado no tripé da educação, cultura e tecnologia, a partir de práticas leitoras multimidiais que cotejavam ao texto literário diferentes manifestações artísticas e culturais. A proposta do PRISMA: Estação Cultural da Gare surge para consolidar as ações de sustentação de reconhecimento do município e para ampliar o processo de formação do leitor dando condições de aprendizagem criativa por meio de narrativas presentes na cultura digital, ou seja, a partir dos multiletramentos e multimodalidades, do impresso ao digital, e utilizando a cultura geek para atender elementos imprescindíveis à formação do leitor como o prazer, a identificação e a liberdade de interpretação.

O Prisma Espaço Geek constitui-se num espaço de convergência e de criação para contribuir com o desenvolvimento de competências necessárias para a vivência de crianças, jovens e adultos no mundo contemporâneo que se modifica permanentemente, em função do surgimento de tecnologias inovadoras, por intermédio do uso de linguagens, materiais, produtos, equipamentos de diferentes naturezas, com ênfase nas tecnologias digitais, com vista a alavancar as suas condições sociais, educacionais e culturais.

Considerando os propósitos do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare e a sua concepção teórica, a pesquisa de que trata esta tese volta-se para o seguinte questionamento: quais os desafios e oportunidades de um espaço público disruptivo para a formação do leitor contemporâneo na cultura digital? Para tanto, adota-se como objetivo apresentar as potencialidades e os desafios da criação de um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa para a formação de leitores contemporâneos. Pretende-se com isso apresentar o itinerário de criação do Prisma Espaço Geek, revelando o caminho de ações em prol da formação de leitores contemporâneos e as ideias mobilizadas teoricamente para dar sustentação ao projeto. Além disso, objetiva-se, ainda, expor de forma detalhada a proposta do Prisma Espaço Geek em que consta a finalidade, possibilidades e metas da iniciativa e descortinar a concretização do empreendimento de forma a evidenciar questões administrativas, pedagógicas

já implementadas e a serem realizadas. Também, intenciona, sobremaneira, investigar de que forma as Aventuras do Prisma Espaço Geek articulam a aprendizagem criativa e a cultura maker na sua organização, dinâmica e desenvolvimento.

Em vista do exposto, constituem-se como fundamentais à presente pesquisa o desenvolvimento dos conceitos de práticas culturais, educação disruptiva, aprendizagem criativa, cultura maker. Nessa exposição, auxiliarão na reflexão e no aprofundamento dessas abordagens autores como Jerome Bruner (2000, 2002), Clayton Christensen (2012), Maria da Glória Bordini e Vera Teixeira Aguiar (1993), Seymour Papert (1994), Mitchel Resnick (2020), John Dewey (1979a, 1979b), além dos documentos do Prisma Espaço Geek, que registram a sua concepção, o aprimoramento e a criação das atividades e a efetivação.

Para abordagem da concepção do projeto serão tomados como referências os estudos de Roger Chartier e Anne-Marie Chartier, Regina Zilberman, Edvaldo Souza Couto, Lúcia Santaella e Francisco Marinho, além de outros que permitem e potencializam o diálogo com a concepção de formação do leitor contemporâneo, defendida pelo Prisma Espaço Geek, e com as suas implicações no desenvolvimento de competências para a leitura, escrita e autoria necessárias para o pleno exercício da cidadania no século XXI.

A pesquisa em exposição é de abordagem qualitativa, uma vez que busca apresentar no movimento do real um dado fenômeno educativo e as possibilidades que ele e sobre ele operam. Estudos dessa natureza pretendem apreender em profundidade tal fenômeno, levando em conta as necessidades dos próprios protagonistas do contexto educativo e de sua realidade. Neste caso específico, intenciona colaborar com descobertas acerca de conceitos efetivos e emergentes, considerando as situações e experiências na sua totalidade e pela qualidade que as legitimam.

A natureza dessa pesquisa possibilita circunscrever as reflexões no campo dos estudos aplicados que são considerados como um conjunto de atividade que utiliza-se de conhecimentos prévios para a produção de fatos e dados, confirmando resultados e observando os impactos gerados. E estudo de caso, como tipologia de pesquisa, uma vez que o objetivo da investigação voltou-se para a descrição do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare e seus desafios e oportunidades na implementação e concretização de um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa.

Quanto aos objetivos classifica-se a investigação como uma pesquisa descritiva. Por isso, o leitor encontrará no decorrer deste texto a descrição abundante e densa do objeto estudado, os dados produzidos constituem a descrição com exatidão de fatos e fenômenos que compõem a criação do projeto inicial e de seus desdobramentos.

Nesse sentido, o texto está organizado, primeiramente, pela apresentação do itinerário de criação do Prisma Espaço Geek, revelando o caminho de ações em prol da formação de leitores contemporâneos e as ideias mobilizadas teoricamente para dar sustentação ao projeto e, concomitantemente, sustentar a tese que se estabelece no capítulo 2 - JORNADA DE CRIAÇÃO DO PRISMA ESPAÇO GEEK: IDEIA, PROJETO E EFETIVAÇÃO; na sequência há a exposição de forma detalhada da proposta do Prisma Espaço Geek na qual consta a finalidade, possibilidades e metas da iniciativa, além de descortinar a concretização do empreendimento de forma que evidencia questões administrativas, pedagógicas já implementadas e a serem realizadas constituindo o capítulo 3 - AVENTURAS NO PRISMA ESPAÇO GEEK: APRENDIZAGEM CRIATIVA E MOVIMENTO MAKER EM AÇÃO; no capítulo 4 se estabelece o percurso investigativo e, o capítulo 5 - O CAMINHO DE VOLTA: AS INTERVENÇÕES COM EXPERIÊNCIAS NARRATIVAS EM RELAÇÃO AO REFERENCIAL TEÓRICO – apresenta de que forma as Aventuras do Prisma Espaço Geek articulam a aprendizagem criativa e a cultura maker na organização, dinâmica e desenvolvimento delas e, por fim, o capítulo 6 - PROVAÇÃO E RECOMPENSA: UMA PERSPECTIVA INOVADORA E CRIATIVA À FORMAÇÃO DE LEITORES, constitui as considerações finais deste trabalho de tese.

2 JORNADA DE CRIAÇÃO DO PRISMA ESPAÇO GEEK: IDEIA, PROJETO E EFETIVAÇÃO

> *"Histórias certamente não são inocentes: elas sempre carregam uma mensagem, muitas vezes tão bem camuflada que nem mesmo o narrador sabe qual abacaxi está sendo descascado.".*
>
> Jerome Bruner[4]

A história tem como palco o município de Passo Fundo, no Rio Grande do Sul, cidade com uma população de aproximadamente 200 mil habitantes, nos seus mais de 784 km² localizados na região noroeste do estado. Cidade considerada, por lei federal, Capital Nacional da Literatura e, também, a Capital Estadual da Literatura. Destaca-se como polo universitário, de atendimento em saúde, de prestação de serviços, comércio, indústria e agronegócio.

No período de 2013 a 2020, a gestão municipal, comandada pelo então prefeito Luciano Palma de Azevedo, desenvolveu projeto de revitalização dos equipamentos públicos. Com recursos próprios, medidas compensatórias, emendas parlamentares, recursos do Ministério do Turismo e do Ministério do Esporte cerca de 42 espaços públicos em diferentes setores das cidades, entre parques infantis, academias ao ar livre, praças, parques, ciclovias, caminhódromo e campos de futebol foram iluminados, reformados, criados, programa que qualificou significativamente os ambientes de convivência, esporte e lazer.

Entre eles encontra-se o projeto de revitalização do Parque da Gare, o qual possui cerca de 69000 m² e está situado na área da antiga estação férrea do município. O Parque foi criado nos anos 80 após a desativação da linha férrea, o qual não havia sido concluído até o momento. Em 2013, por meio do Programa de Desenvolvimento Integrado de Passo Fundo (PRODIN), de autoria da IDOM - empresa espanhola de arquitetura com escritório no Brasil - foi desenvolvida a proposta de atualização e modernização paisagística e urbanística do espaço.

O projeto, iniciado em 2013, teve sua conclusão em 2016, contemplou a construção de um novo prédio para a Feira do Produtor, um prédio para uma biblioteca e lanchonete, um prédio para restaurante e setor de informações, novas pistas de skate, quadra poliesportiva, pista de bicicross, parquinho infantil, um parque acessível, anfiteatro, assim como a revitalização do Lago da Gare e a preservação das áreas verdes, com um orçamento inicial de R$ 9 milhões.

---

[4]BRUNER, Jerome. *Fabricando histórias:* Direito, literatura, vida. São Paulo: Letra e Voz, 2014.

Destaca-se neste estudo, o prédio projetado para ser instalada uma biblioteca, pois essa era a intenção primeira, tendo em vista que Passo Fundo há mais de três décadas desenvolvia uma movimentação cultural em prol da formação de leitores. Essa iniciativa possibilitaria a oferta à população local e regional a mais um espaço de democratização do acesso ao livro, à leitura e à literatura no coração da cidade, auxiliando na consolidação dos títulos de Capital Nacional e Estadual da Literatura.

A estrutura, em formato de um prisma, foi pensada para a realização de atividades culturais tanto internas como externas em sinergia com a natureza e demais estruturas apresentadas pelo Parque, como por exemplo: o chafariz de três jatos altos instalado dentro do lago, que é alimentado por cinco nascentes despoluídas ao longo das obras de revitalização e habitado por tartarugas e peixes, que atraem a atenção tanto de crianças como de adultos que frequentam o Parque.

No final de 2015, o então prefeito Luciano Azevedo convidou a professora Drª Tania Mariza Kuchenbecker Rösing, idealizadora das Jornadas Literárias de Passo Fundo e a pesquisadora, enquanto professora efetiva da rede municipal e membro da comissão organizadora das Jornadas Literárias para participarem de reunião acerca do espaço destinado à biblioteca no Parque da Gare. A partir dessa conversa é iniciada a construção do projeto denominado Prisma: Estação Cultural da Gare pelas referidas professoras, a pedido e com concordância do prefeito.

Projeto que possibilitou às professoras idealizadoras mobilizarem saberes questionados e refletidos pelos convidados que proferiram conferências no 13º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura e Patrimônio Cultural, realizado de 28/09 a 01/10/2015, na Universidade de Passo Fundo, em Passo Fundo/RS, a partir da temática *Literatura e Identidade na Era da Mobilidade*. Seminário acadêmico desenvolvido como Jornada em Ação, tendo em vista o cancelamento da 16ª edição das Jornadas Literárias de 2015.

Com o apoio do Instituto Itaú Cultural foi possível viabilizar a 13ª edição do Seminário, o qual é ligado à programação da Red Internacional de Universidades Lectoras. Pesquisadores e educadores como Roger Chartier e Anne-Marie Chartier, ambos franceses, Regina Zilberman (UFRGS), Edvaldo Souza Couto (UFBA), Lúcia Santaella (PUC/SP) e Francisco Marinho (UFMG) foram os convidados e dissertaram sobre questões de leitura, de literatura na era de equipamentos móveis. As conferências foram divididas em três etapas e o mesmo número de painéis intitulados *Literatura, redes e sistemas*; *Novas tecnologias – ler e escrever, aprender e apagar* e *Leituras móveis, leitores ubíquos.*

Com base na fundamentação teórica dos projetos desenvolvidos ao longo de três décadas com o objetivo de formar leitores para as distintas manifestações artístico-culturais e como forma de consolidar Passo Fundo como Capital Nacional e Estadual da Literatura, e a partir das provocações desencadeadas pela escuta dos pesquisadores convidados ao 13º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura e Patrimônio Cultural estabeleceu-se o processo de construção do projeto do Prisma: Estação Cultural da Gare, o qual se materializou como Prisma Espaço Geek.

Este capítulo tem como objetivo apresentar o itinerário de criação do Prisma Espaço Geek, revelando o caminho de ações em prol da formação de leitores e as ideias mobilizadas teoricamente para dar sustentação ao projeto, bem como a exposição do detalhamento da proposta em que consta a finalidade, possibilidades e metas da iniciativa e, por fim, descortinar a concretização do empreendimento de forma a evidenciar questões administrativas, pedagógicas já implementadas e a serem disseminadas pelo Prisma Espaço Geek.

2.1 Mundo comum: projetos de promoção da leitura em Passo Fundo/RS

Novas ideias surgem, porém, baseadas em décadas de trabalho e pesquisas desenvolvidas por diferentes educadores e pesquisadores. É premissa dessa narrativa iniciar pelos fatos que antecederam essa proposta e estabeleceram uma movimentação cultural de promoção da leitura, com foco na formação do leitor de obras literárias e de distintas manifestações artísticas e culturais, sustentada, inicialmente, pelo binômio educação e cultura e, no decorrer da sua efetivação e das transformações características da contemporaneidade, pelo trinômio educação, cultura e tecnologia.

Da curiosidade de um escritor, Josué Guimarães, e do desejo de transformação de uma professora de literatura, Tania Mariza Kuchenbecker Rösing, nasce o evento, que ao ampliar sua dimensão e relevância, tanto em ideias, conhecimentos, participantes como em reconhecimento nacional e internacional, se torna uma movimentação cultural permanente semeando e obtendo vários desdobramentos os quais foram fundamentais para a consolidação deste projeto de formação do leitor contemporâneo – PRISMA: Estação Cultural da Gare.

Este evento se origina, em 1981, a partir de uma necessidade, ou seja, “começar a mudar um país que saía de um regime de exceção sob todas as mazelas deixadas pelos abusos de poder e pela supressão da liberdade” (RÖSING; RETTENMAIER; 2011, p. 27), mas também por um ideal, frente ao contexto iminente, colocar em ação os agentes da mudança, “as pessoas,

capacitando-as ao pensamento e à crítica – em outras palavras, era imperativo às mudanças formar leitores" (RÖSING; RETTENMAIER; 2011, p. 27).

Na conversa entre o escritor e a professora surge a pergunta e a resposta que vai dar significado ao esforço de convencer escritores gaúchos, nacionais e internacionais a estarem em Passo Fundo em diálogo com os leitores. Eis a pergunta: "Que proposta inovadora vocês têm?" Inovação no sentido que Johnson (2015) explica para justificar a razão de escrever acerca da história da inovação ao longo de séculos – inovações geralmente surgem como uma tentativa de resolver um problema específico, mas, uma vez que entram em circulação, acabam provocando outras mudanças que teriam sido difíceis de prever.

A resposta da professora se refere ao contexto estagnado do curso de Letras, impotente para estimular os acadêmicos a se desenvolverem como educadores criativos.

> Desejamos realizar um evento com a presença de escritores gaúchos. Pretendemos desenvolver uma metodologia diferenciada – selecionar os autores, confirmar suas presenças e preparar o público participante por intermédio da leitura prévia de obras indicadas, da análise dos livros e do compartilhamento de experiências dessas leituras entre os possíveis participantes (RÖSING, 2011, p. 35).

A reação do escritor ao desejo da professora foi imediata e determinante para a construção da movimentação cultural das Jornadas Literárias de Passo Fundo. "Se vocês desenvolverem essa metodologia, eu me encarrego de convidar os escritores e comprometê-los a participar." (RÖSING, 2011, p. 35). Assim, inicia o planejamento da 1ª Jornada de Literatura Sul-Rio-Grandense que reuniu nove escritores convidados e cerca de 250 professores, além dos acadêmicos do curso de Letras, da UPF, que produziram resumos das obras dos autores presentes e, posteriormente, alguns foram publicados em jornais locais.

"A leitura é o que possibilita conhecer o homem em todas as latitudes" (GUIMARÃES apud RÖSING, 2011, p. 37), declarou Josué Guimarães ao avaliar a primeira edição das Jornadas. Materializa-se assim um processo de construção de sujeitos históricos, sociais, ideológicos e corporais a partir da palavra, na linguagem, pelo outro, numa perspectiva dialógica e num cenário polifônico. A proposta da professora apoiada pelo escritor foi válida, pois tanto escritores convidados quanto participantes demonstraram aprovação e desejo de continuidade.

Dessa forma, concretiza-se um sonho corporificado numa movimentação cultural pela promoção da leitura, formação do leitor e criação de públicos para a leitura de distintas manifestações culturais, a qual teve início em 1981 como de natureza regional que foi ampliada na edição seguinte, ocorrendo a segunda edição sul-rio-grandense e a primeira nacional.

Em 1985, ocorre a segunda edição nacional. Na terceira edição foi realizada uma homenagem a Josué Guimarães que faleceu em 1986 e a criação do troféu Vasco Prado como saudação aos escritores participantes. Também foi lançado o Concurso Nacional de Contos Josué Guimarães. Nessa oportunidade, ganha destaque a declaração do escritor Ignácio de Loyola Brandão acerca das Jornadas ao jornal O Estado de São Paulo:

> As Jornadas de Passo Fundo são revolucionárias, modificam o conceito de que literatura é chatice, apenas seriedade, formalismo, academicismo. Num momento em que o Brasil, bem ou mal, se transforma, também o ato de escrever muda. Não o escrever em si, que vai prosseguir sempre o mesmo, o momento solitário de criação. Mas o que vem em seguida, o contato com o público, com o leitor, e mais importante ainda, com aqueles que estão ensinando a ler, a implantar hábito da leitura, ou seja, o professor, o pedagogo, o formado em letras. Renovam-se as coisas e temos que embarcar nesse espírito [...]. (BRANDÃO apud RÖSING, 2011, p. 39).

A formação do leitor eclético e multimidial ganha expressividade na 4ª Jornada Nacional de Literatura, em 1991, quando pela primeira vez além de escritores brasileiros Passo Fundo recebe conferencistas da Alemanha e Argentina, como também humoristas. Nessa edição foram oferecidos cursos propostos por pesquisadores que trabalharam temas diversos das teorias críticas ao ato de ler por meio de multimeios. As apresentações de banda, de fragmentos de novelas, de grupos artísticos e exposições "contribuíram para a ampliação do horizonte de leitura dos participantes, incluindo materiais com a linguagem da charge e do cartum ao lado de apresentações televisivas, teatrais, musicais e de dança." (RÖSING, 2011, p. 39).

Passados dois anos, 1993, na 5ª Jornada ocorreram atividades nos três turnos. A presença do uruguaio Eduardo Galeano, do português José Cardoso Pires são de notória significância aos participantes, ao lado do monólogo apresentado por Lygia Bojunga – Livro – e dos integrantes da empresa Maurício de Sousa Produções realizando desenhos animados. 1995, chega a vez de oportunizar a ampliação do público. Na 6ª Jornada Nacional da Literatura é instalado o Circo da Cultura e a partir desse momento estabelece-se uma cerimônia de abertura e outra de encerramento, nas quais é apresentado um espetáculo no qual há a manifestação de diferentes linguagens promovendo a ampliação do conceito de leitura e o conhecimento dos participantes.

A cada edição uma novidade, uma ação que objetivava qualificar tanto a participação dos convidados quanto o processo de formação de leitores associado ao público. Uma homenagem ao escritor de romance em língua portuguesa foi a descrição da criação do Prêmio Passo Fundo de Literatura, o qual foi estabelecido por lei municipal e anunciado na 7ª Jornada, em 1997. Para recordar a oitava edição das Jornadas, a criadora e coordenadora geral das

Jornadas Literárias de Passo Fundo apresenta a declaração de Elisa Lucinda, poeta, jornalista, escritora, cantora e atriz brasileira:

> [...] eu sempre quis que a literatura fosse circo, que a literatura fosse popular. Eu sempre achei que é a literatura que transforma. Parece que não, mas ela transforma. Com a literatura você, desde criança, forma um cidadão contando histórias. Você pode com a literatura dar caminhos ao adolescente e você pode adaptar para a televisão, para o cinema. A literatura é uma alma óbvia que a gente não vê. Acredito na literatura como a melhor educação que você pode dar a um país. O que a Jornada faz? Imagine, a Jornada prepara a região! As pessoas lêem os livros e depois recebem os autores. Isso é um privilégio. (LUCINDA apud RÖSING, 2011, p. 43).

Ainda, para representar a importância do trabalho desenvolvido pela Jornada de Literatura, Tania Rösing transcreve a definição atribuída pelo jornalista, escritor e editor angolano José Eduardo Agualusa, a qual considera-se tão significativa quanto a da escritora brasileira para a validação do processo de promoção da leitura, de formação de leitores e de públicos para as distintas manifestações artísticas e culturais.

> [...] a enorme virtude dessa iniciativa é o fato de ter transformado a literatura numa festa. [...] eu creio que este é o segredo do êxito de Passo Fundo, é o segredo que o resto do mundo de língua portuguesa deveria retomar e multiplicar: é transformar o livro numa festa. A literatura é uma festa. As pessoas lêem. Eu leio porque ler me diverte muito. Eu escrevo porque escrever me diverte, porque me dá prazer escrever. E eu gosto de pensar que as pessoas que lêem os meus livros se divertem e têm o mesmo prazer que eu tive. E isso é o que Passo Fundo mostra: escrever, ler, é uma coisa divertida. (AGUALUSA apud RÖSING, 2011, p. 43).

2001: uma Jornada na Galáxia de Gutemberg – da prensa ao e-book foi a temática que convergiu os debates desenvolvidos pelos convidados na 9ª Jornada Nacional de Literatura. O Museu do Criador da Prensa Móvel, localizado na Alemanha, disponibilizou a réplica da prensa de Gutenberg para a fruição dos participantes. 2001 marca a comemoração dos vinte anos das Jornadas Literárias, a qual foi celebrada por uma publicação em quatro volumes: Ficção; Poesia; Ensaio e Memória.

Esta edição marcou a comemoração dos 20 anos das Jornadas Literárias, a qual foi celebrada em publicação intitulada *Jornadas Literárias de Passo Fundo – 20 anos de histórias*, além da criação do troféu Roseli Doleski Pretto – 20 anos de Jornadas Literárias. Os homenageados e patrocinadores desta edição receberam as duas produções. Outro destaque foi o carimbo em homenagem à comemoração feito por Ziraldo e financiado pela Empresa Brasileiras de Correios e Telégrafos.

"Na literatura se encontra a inclusão dos problemas humanos mais terríveis, coisas insuportáveis que a literatura torna suportáveis quando a mente humana não pode suportar demasiada realidade" (MORIN apud RÖSING, 2011, p. 47), expressa Edgar Morin, um dos

convidados da 10 edição, acerca do tema Vozes do terceiro milênio: a arte da inclusão que permeou os debates. A 10ª Jornada Nacional de Literatura concedeu o título de Professor *Honoris Causa* a Edgar Morin e homenageou os 35 anos da Universidade de Passo Fundo.

2005, 11ª Jornada Nacional de Literatura – Diversidade cultural: o diálogo das diferenças. A coordenadora geral das Jornadas Literárias de Passo Fundo declara cinco destaques nesta edição, são eles: a declaração de Jostein Gaarder sobre literatura, cultura e arte; o título de Doutor *Honoris Causa* concedido pela UPF a Ariano Suassuna; a comemoração do Ano Ibero Americano de Leitura; *Budapeste*, obra de Chico Buarque de Hollanda, como 4º Prêmio Passo Fundo Zaffari & Bourbon de Literatura; e, o Prêmio UPF Hans Christian Andersen 2005 para Releitura de Contos e Publicidade, em sintonia com as homenagens mundiais realizadas ao escritor e poeta dinamarquês de histórias infantis.

Ao contexto da presente pesquisa tem relevância a declaração de Chico Buarque de Hollanda feita no momento que recebeu o prêmio pelo melhor romance em língua portuguesa pelas Jornadas Literárias, disse ele:

> Acho que a personagem principal dos meus livros, talvez *Budapeste*, mais acentuadamente, é a própria linguagem, é a própria palavra. [...] a minha literatura é cheia de influência musical, assim como tem a influência do cinema. Acho que a nossa geração é uma geração cuja literatura é influenciada não apenas pela literatura, não é mais assim. E isso talvez no século XX fosse, hoje não. A quantidade de informações que a gente tem, isso tudo entra na literatura, a música, o cinema, a linguagem pop, a publicidade, o vídeo clipe, tudo isso alimenta a literatura. (HOLLANDA apud RÖSING, 2011, p. 48-49).

A 12ª Jornada Nacional de Literatura – Leitura da arte & arte da leitura – premiou, em 2007, o escritor moçambicano Mia Couto, que recebeu o 5º Prêmio Passo Fundo Zaffari & Bourbon de Literatura e concedeu o título de Doutor *Honoris Causa* da UPF a José Ephim Mindlin, repórter, advogado, empresário, escritor e bibliófilo de renome internacional. Em 2009, a 13ª Jornada Nacional de Literatura teve como tema *Arte e tecnologia: novas interfaces*. Nesta edição, o destaque foi a criação pelo Município de Passo Fundo do Plano Municipal do Livro e Leitura, em aceite e consonância com o Plano Nacional do Livro e da Leitura – PNLL.

Durante a semana da Jornada Literária de 2009, o quiosque de leitura do Largo de Literatura, na praça Armando Sbeghen, Marco da Capital Nacional da Literatura, recebeu o reconhecimento e o certificado de Ponto de Cultura, pelo programa Mais Cultura, do Ministério da Cultura. A edição seguinte marca 30 anos da movimentação cultural em prol da promoção da leitura e formação de leitores nas distintas linguagens e mídias, acerca dessa celebração declaram os organizadores:

> A evolução do trabalho de promoção da leitura nessas três décadas não implicou, contudo, a estagnação dos conceitos. Tendo por princípio que a leitura literária é, em essência, a mais complexa e transformadora das tantas formas de ler, e que provoca uma subversão na conformidade, uma pluralidade de sentidos e de interpretações e uma experiência de alteridade singular – a jornada não recusou os progressos que envolveram o desenvolvimento e a criação das mais variadas mídias, quanto mais quando essas mídias, justapostas a outras manifestações artísticas, ganhavam uma elaboração estética renovada. (RÖNSING; RETTENMAIER, 2013, p. 10).

A 14ª edição das Jornadas Literárias teve como tema *Leitura entre nós: redes, linguagens e mídias* e despendeu atenção ao público jovem desenvolvendo a primeira Jornight, destinada às pessoas entre 15 e 25 anos, também abrangeu as pessoas com deficiência realizando três workshops específicos para cegos e surdos. 2011, terceiro milênio das Jornadas Literárias fundamentado no conceito da inteligência coletiva e das experiências interpessoais, por este motivo há a "defesa da leitura para todos, propôs em sua história refletir sobre a arte em todas as suas formas, das manifestas pela oralidade popular às engendradas pelas mídias eletrônicas, das estabelecidas nas comunidades orais às distribuídas descontroladamente na sociedade em rede." (RÖNSING; RETTENMAIER, 2013, p. 12).

Pierre Lévy proferiu a conferência *Horizontes do conhecimento na era digital*. Cabe salientar dois excertos da sua fala que corroboram com a reflexão das ideias mobilizadas na criação do projeto Prisma: Estação Cultural da Gare. O primeiro diz "A literatura é o uso criativo da linguagem e está no corpus da contação de histórias. O que vou falar agora é uma espécie de metaprojeto literário, é uma espécie de utopia linguística, mas uma utopia linguística que pode se tornar real e transformar a maneira como lemos e escrevemos. (LÉVY apud RÖNSING; RETTENMAIER, 2013, p. 130). E o segundo foi o fechamento da sua conferência:

> Vocês viram que aqui escrevi a perspectiva das humanidades, nós não estamos falando apenas de dados, estamos falando também em ideias, sobre significados, e o atual que vai conectar os conceitos e os dados serão as conversas criativas. Vocês lembram dessa mariposa que estava aqui no chão, vocês considerem essa imagem como aquela mariposa, com duas asas, uma asa com os dados e a outra asa com os metadados. E a conexão entre os dados e os metadados é feita pelas conversas criativas que acontecem hoje em dia no ciberespaço. Você vê que a direção na qual essa mariposa está voando é a inteligência coletiva, não uma inteligência coletiva simples, mas uma inteligência coletiva reflexiva, complexa. Essa será a direção do futuro. (LÉVY apud RÖNSING; RETTENMAIER, 2013, p. 139).

A 15ª Jornada Nacional de Literatura – Leituras jovens do mundo – ocorreu em 2013 e foi a última edição coordenada pela professora Tania Mariza Kuchenbecker Rösing. Essa edição objetivou falar "sobre os jovens, falaremos com os jovens, ouviremos os jovens e nos transformaremos com eles, pois é do jovem a vida em frente, as mudanças urgentes, a vida hoje. (JORNADAS LITERÁRIAS, 2013, n.p.). As novidades deste ano foram: a Jornada UPF,

voltada para os acadêmicos da Universidade de Passo Fundo; Páginas Saborosas – Festival de Gastronomia, direcionada à comunidade escolar e em geral a partir de narrativas da culinária regional e nacional e espetáculos de música e de teatro; primeiro Encontro Internacional de Bibliotecários e Mediadores de Leitura; e, o 7º Plenário da Red Internacional de Universidades Lectoras.

Em 2015, era para acontecer a 16ª edição das Jornadas Literárias de Passo Fundo, porém por falta de captação de recursos apenas o Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura e Patrimônio Cultural foi desenvolvido. O Seminário Internacional integrou a programação da Jornada em Ação e teve como tema *Literatura e Identidade na Era da Mobilidade*. Os detalhes e a programação do referido seminário serão descritos no próximo item por terem relação direta com a construção do projeto Prisma: Estação Cultural da Gare.

Paralelamente a esses 34 anos de movimentação cultural permanente em Passo Fundo vários outros projetos surgiram como forma de consolidar o título de Capital Nacional da Literatura, distinção concedida pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva por meio de Lei Federal 11.264, de 02/01//2006, procedente de indicação da Câmara Federal pelo deputado Beto Albuquerque, e, também, o reconhecimento público como Capital Estadual da Literatura, Lei nº 12.838, de 13/11/2007, da Assembleia Legislativa/RS, oriundo de proposição do deputado Luciano Azevedo. Destaca-se que novos projetos são criados como desdobramento das Jornadas Literárias, não apenas para consolidar as honrarias recebidas, mas para compor a movimentação cultural em prol da formação do leitor literário e da promoção da leitura.

São eles, em ordem cronológica de criação:

1997 – O Centro de Referência de Literatura e Multimeios carinhosamente chamado de Mundo da Leitura, projeto institucionalizado no contexto do curso de Letras, da Universidade de Passo Fundo. Surge, com arquitetura específica, para formar leitores em múltiplas linguagens a partir de experiências com a leitura literária, por meio de práticas sociais e culturais de leitura, do impresso ao digital, das distintas linguagens artísticas e manifestações diversificadas da cultura e, também, dos recursos tecnológicos, foram 21 anos desenvolvendo esta proposta[5].

2001 – A Jornadinha Nacional de Literatura criada em comemoração aos 20 anos das Jornadas de Literatura e com a mesma proposta metodológica – leitura prévia das obras dos escritores convidados e posterior interação pessoal com eles – voltada para as crianças, pré-

[5] Atualmente, o espaço, acervo e equipamentos do Mundo da Leitura são utilizados pelas turmas de estudantes do Ensino Fundamental, do Integrado UPF e pelos acadêmicos do Curso de Letras e do Programa de Pós-Graduação em Letras - Mestrado e Doutorado Acadêmico.

adolescentes e adolescentes, sintonizada com as preferências desse público. As sete edições da Jornadinha proporcionaram aos participantes – crianças e jovens – uma imersão cultural, que era composta da conversa com os escritores, com momentos impregnados de espetáculos de teatro, contação de histórias, shows musicais, atividades em ambientes tecnológicos, visita a exposições e sessões de autógrafos.

2003 – O Programa Mundo da Leitura na TV, produzido pela UPFTV em parceria com o Centro de Referência de Literatura e Multimeios, iniciou em 2003 e teve duração de 12 anos e conquistou vários prêmios. Programa televisivo infantil, inicialmente, transmitido pela UPFTV em canal por assinatura, e, logo após sua estreia, retransmitido simultaneamente pela TVE/RS, no período de 2003 a 2005, em canal aberto para o Rio Grande do Sul, a partir de 2005 a 2015 pelo Canal Futura em rede nacional e internacional, o qual atingiu mais de 100 países de língua portuguesa. O Mundo da Leitura na TV era caracterizado como um programa educativo direcionado ao público infantojuvenil, que abordava a literatura de forma lúdica em sinergia com a música, teatro, cinema, dança, artes plásticas, entre outras linguagens.

2003 – O Programa de Pós-Graduação em Letras - Mestrado Acadêmico foi recomendado pelo Conselho Técnico Científico (CTC), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), em 24 de março de 2003, com o intuito de oportunizar a continuidade e o aprofundamento da formação de docentes da área de Letras e de áreas afins.

2004 – Projeto Mundo da Leitura na Escola foi uma parceria universidade-escola, na perspectiva da extensão, envolvendo professores, acadêmicos/estagiários do curso de Letras e monitores do Centro de Referência de Literatura e Multimeios, em sintonia com a 7ª Coordenadoria Regional de Educação – mantenedora das escolas públicas estaduais na região de Passo Fundo/RS – e a Secretaria Municipal de Educação – gestora das políticas de educação de Passo Fundo/RS com o objetivo de intensificar o envolvimento das escolas públicas do Bairro São José, onde localiza-se a Universidade de Passo Fundo, com atividades de leitura multimidiais tanto no Mundo da Leitura como no ambiente da escola. Tendo em vista um processo de recepção dos distintos textos em diferentes suportes e linguagens, o projeto foi desenvolvido em colaboração com os professores e gestores das escolas.

2004 – O Projeto Mutirão pela Inclusão Digital, parceria entre o curso de Ciências da Computação e o Centro de Referência de Literatura e Multimeios, teve como princípios do processo de inclusão digital a experimentação, a criação, a comunicação, a construção e o exercício da cidadania. Nas oficinas, desenvolvidas primeiramente na Universidade de Passo Fundo e em um segundo momento no quiosque do Largo da Literatura, na praça Armando Sbeghen, junto ao Marco da Capital Nacional da Literatura, era utilizado software livre para

construir conhecimento da tecnologia – computador – mas também formar o leitor/autor no ciberespaço, o projeto beneficiou cerca de 900 estudantes da rede pública municipal.

2006 – "O município de Passo Fundo, no Rio Grande do Sul, sede da Jornada Nacional de Literatura, fica declarado 'Capital Nacional da Literatura'." (BRASIL, 2006, n.p) Como consequência do título recebido cria-se o Projeto Passo Fundo – Capital Nacional da Literatura o qual tinha e ainda tem como objetivo

> apresentar ações periódicas e permanentes que contribuam para consolidar a cidade de Passo Fundo como Capital Nacional da Literatura e propor a restaurar pontos históricos da cidade com obras arquitetônicas que acolherão textos literários, concedendo uma identidade visual a esses espaços como forma de estimular a leitura entre os passo-fundenses e fomentar o turismo cultural. (D'ARIENZO apud RÖSING, 2017, p. 201-202).

2006 – Cinco Largos da Literatura foram construídos, são eles: Largo da Literatura – Marco da Capital Nacional da Literatura, na praça Armando Sbeghen, composto pelos monumentos a Árvore das Letras e a homenagem aos Tropeiros, quiosque de leitura e dois túneis de leitura – um com trechos de obras de autores passo-fundenses e o outro com autores que estiveram presentes nas Jornadas Literárias; Largo da Literatura Cômica, no canteiro Guilherme Luiz Sperry, constituído pela letra gigante C e um túnel de leitura com trechos de obras de literatura cômica; Largo da Literatura Gauchesca, no canteiro Abrahão Madalosso, com uma letra gigante G e um túnel de leitura com fragmentos de texto literários gauchescos; Largo da Literatura Brasileiro, na praça Antonino Xavier, caracterizado pela letra gigante B, quatro túneis de leitura – dois com literatura brasileira infantil e dois com adulta – e o Quiosque de Leitura Roberto Pirovano Zanatta; por fim, o Largo da Literatura Universal, na praça Capitão Jovino, formado pela letra U gigante, com dois túneis de leitura com trechos de obras da literatura universal.

2006 – O Projeto Livro do Mês teve duração de onze anos ininterruptos, nesse período 81 edições foram desenvolvidas sempre nos meses letivos do ano, sendo que 23 abarcaram o formato bilíngue, assim 81 escritores vieram a Passo Fundo e 30 editoras brasileiras tornaram-se parceiras. O Projeto Livro do Mês foi objeto de pesquisa da pesquisadora, o qual foi apresentado na dissertação de Mestrado em Educação, em 2016. O intuito do projeto promovido pela Prefeitura de Passo Fundo e Universidade de Passo Fundo era que

> a periodicidade de ações de leitura não apenas do texto impresso, mas também de textos apresentados em diferentes suportes, paralelamente ao envolvimento com outras linguagens, propiciam o desenvolvimento do gosto pela leitura, ampliam o conhecimento e a sensibilidade dos leitores, resultando na aquisição de uma cultura de leitura pelo viés da sintonia entre educação, cultura e tecnologia, efetivando o

> crescimento cultural da comunidade passo-fundense como um todo. (D'ARIENZO, 2016, p. 54).

2007 – O Fabuloso - um ônibus-biblioteca itinerante - tinha como objetivo democratizar o acesso a livros aos leitores nos diferentes bairros, vilas e às comunidades do interior do município, para proporcionar a aproximação de livros e leitores em formação. Atingiu cerca de 30.000 pessoas entre 2007 e 2012 (MIRANDA *et al*., 2013), por meio de contação de histórias e atividades com materiais de leitura, especialmente a literatura infantil e juvenil.

2009 – Ponto de Leitura foi a premiação recebida no dia do lançamento da 13ª Jornada Nacional de Literatura pelo Largo da Literatura, localizado na Praça Armando Sbeghen. O Ministério da Cultura por meio do Programa Mais Cultura selecionou cerca de 500 iniciativas de promoção da leitura no Brasil. O Largo da Literatura recebeu R$20.000,00 em acervo de literatura, mobiliário, computador juntamente com outros 28 projetos no Rio Grande do Sul.

2009 – O Plano Municipal do Livro e da Leitura foi lançado logo após a premiação do Ponto de Leitura no Plenário da Câmara de Vereadores, o qual teve como propósito planificar as ações em prol do livro, leitura, literatura e bibliotecas desenvolvidas no município, sendo elaborado por comissão de representação ampla e democrática. Destaca-se que o PMLL foi organizado em consonância com o Plano Nacional do Livro e da Leitura-PNLL.

2011 – O Quiosque de Leitura Roberto Pirovano Zanatta foi inaugurado junto ao Largo da Literatura Brasileira, na praça Antonino Xavier, para valorizar a leitura e democratizar o acesso a livros e aos distintos materiais de leitura. O espaço homenageia o pequeno escritor passo-fundense que faleceu aos 10 anos e publicou cinco obras literárias. No quiosque a população tinha acesso a materiais de leitura, internet e oficinas de violão, teatro e xadrez.

2012 – O Projeto Leitura no Caminho teve a parceria da Prefeitura de Passo Fundo, Instituto Roberto Pirovano Zanatta e Companhia de Desenvolvimento de Passo Fundo - CODEPAS como forma de estimular o hábito da leitura entre os passageiros da linha de transporte urbano ITALAC/UPF, livros, revista e jornais foram disponibilizados aos passageiros que acessavam os materiais de leitura na prateleira azul, na entrada do ônibus e deixavam-nos na prateleira verde ao desembarcar.

2015 - Início da criação do projeto Prisma: Estação Cultural da Gare, o qual será descrito de forma minuciosa na sequência.

2.2 O chamado à aventura: o embasamento teórico do projeto de criação do Prisma: Estação Cultural da Gare

Joseph Campbell descreveu em 1949, no clássico *O herói de mil faces*, que os elementos da narrativa dos mitos se repetem em todas as boas histórias. No segundo semestre de 2015, o então prefeito de Passo Fundo, Luciano Palma de Azevedo, solicita uma reunião com a professora Drª Tania Mariza Kuchenbecker Rösing e com a pesquisadora para conversar acerca do espaço destinado a uma biblioteca na remodelação do Parque da Gare.

Vivia-se um momento de incerteza quanto à realização e continuidade do projeto de promoção da leitura e formação de leitores, até então liderado e concebido pela professora Tania Rösing conjuntamente com aqueles que acreditavam e estudavam acerca desse universo. Vivia-se no mundo comum, num lugar familiar. O chamado à aventura, realizado pelo prefeito, possibilitou iniciar uma jornada para um lugar menos familiar, mas significativo para o processo de formação de leitores no contexto contemporâneo.

Na reunião, que ocorreu no segundo semestre de 2015, ficou estabelecido pela gestão municipal que as professoras teriam liberdade de criação para a ocupação do espaço e que não seria uma biblioteca. Esta decisão possibilitou dar continuidade ao trabalho desenvolvido pela promoção da leitura e formação de leitores, além de motivar a ampliação e o aprofundamento de conceitos que sustentavam as ações já realizadas.

Nesse sentido, buscou-se consultar e ouvir a opinião de diferentes representantes da cadeia produtiva do livro e de setores da comunicação e mídia, atuantes no Brasil, simultaneamente a professores de distintas áreas do conhecimento. Reafirmando o conceito ampliado de leitura presente na concepção dos projetos anteriores, ou seja, uma leitura "capaz de aprimorar a sua capacidade de compreender o mundo também por meio da arte e se apropriar da representação que a arte como um todo faz do mundo, ampliando a sensibilidade desses leitores em formação." (RÖSING, 2009, p. 213).

A formação de leitores, leitores contemporâneos que vivenciam experiências no contexto da cibercultura e que possuem como base a leitura literária, assume-se na exposição as distintas linguagens disseminadas em diferentes suportes e das linguagens características das manifestações culturais como a dança, o teatro, o cinema, a pintura, a escultura, a fotografia, o jogo eletrônico, a arquitetura, a arte circense, a partir de uma leitura crítica, uma "leitura de mundo que precede a leitura da palavra". (FREIRE, 2001, p. 11).

Do mesmo modo, considerou-se os conceitos e reflexões argumentados pelos convidados ao 13º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura e Patrimônio Cultural,

realizado de 28/09 a 01/10/2015, na Universidade de Passo Fundo, em Passo Fundo/RS, a partir da temática *Literatura e Identidade na Era da Mobilidade*. Seminário acadêmico desenvolvido como Jornada em Ação, tendo em vista o cancelamento da 16ª edição das Jornadas Literárias de 2015.

Estiveram presentes no seminário, que teve o objetivo de ampliar o conhecimento de mestrandos, doutorandos dos cursos de pós-graduação em Letras, História e Educação, da Universidade de Passo Fundo, bem como acadêmicos de distintas graduações, pesquisadores convidados com estudos desenvolvidos acerca da leitura contemporânea e dos novos modos de ler e de escrever, sendo que o Instituto Itaú Cultural foi o viabilizador da realização do 13º Seminário e do seminário especial junto aos programas de pós-graduação da UPF.

Neste sentido, destaca-se as contribuições que foram fundamentais para a criação do projeto intitulado Prisma: Estação Cultural da Gare, as quais foram apresentadas por pesquisadores como Roger Chartier (França), Anne-Marie Chartier (França), Regina Zilberman (UFRGS), Edvaldo Souza Couto (UFBA), Lucia Santaella (PUC/SP) e Francisco Marinho (UFMG), tais referências foram associadas àquelas que fundamentaram os projetos de formação de leitores literários evidenciados anteriormente.

O aporte teórico sugerido por Regina Zilberman para reflexão, no texto "Livros digitais para crianças e práticas de leitura" (2016), trata do questionamento acerca do fim do livro impresso e o debate sem fim entre o livro impresso e o livro digital. Apesar de existir pensamentos antagônicos sobre essa discussão, a pesquisadora enfatiza a partir da observação de obras literárias que trazem na sua narrativa o diálogo entre as personagens acerca da temática, que no contexto da virtualização, inclusive do livro, é preciso conhecer o livro impresso para que haja o encantamento pelo universo abundante que pode ser desvelado por ele.

A autora afirma que "o livro digital não contradiz as possibilidades de leitura, mas amplia seus horizontes, aliando-se, pois, a uma propriedade que atribuímos aos livros impressos." (ZILBERMAN, 2016, p. 28). Propriedade conferida a experiência da leitura que emancipa o ser humano das dependências do contexto cultural em que está inserido. Experiência estética que

> liberta o ser humano dos constrangimentos e da rotina cotidiana; estabelece uma distância entre ele e a realidade convertida em espetáculo; pode preceder a experiência, implicando então a incorporação de novas normas, fundamentais para a atuação e compreensão da vida prática; e, enfim, é concomitantemente antecipação utópica, quando projeta vivências futuras, e reconhecimento retrospectivo, ao

> preservar o passado e permitir a redescoberta de acontecimentos enterrados. (ZILBERMAN, 2001, p. 91-92).

Corroboram com estas questões as considerações de Roger Chartier (2020) acerca das transformações desencadeadas pelo advento do mundo tecnológico ao futuro do livro. O historiador acredita que não há como separar o porvir do livro das mudanças ocorridas nas práticas da escrita e da leitura, tendo em vista a digitalização das comunicações e do comportamento. Porém, é preciso conhecer o que é um livro, qual o seu significado. O historiador utiliza a resposta dada por Jorge Luís Borges, em 1952, para conceituar o sentido da palavra livro.

> Um livro é mais que um estrutura verbal, ou que uma série de estruturas verbais; é o diálogo que trava com seu leitor e a entonação que impõe à voz dele e as imagens mutantes e duráveis que deixa em sua memória. Esse diálogo é infinito; as palavras *amica silentia lunae* significam agora a lua íntima, silenciosa e reluzente, e na *Eneida* significaram o interlúdio, a obscuridade que permitiu aos gregos entrar na cidadela de Tróia… A literatura não é finita, pela simples e suficiente razão que um único livro também não é. O livro não é um ente incomunicável: é uma relação, é um eixo de inumeráveis relações. Uma literatura difere de outra, ulterior ou anterior, menos pelo texto do que pela maneira de ser lida: se me fosse outorgado ler qualquer página atual – esta, por exemplo – tal como a lerão no ano 2000, eu saberia como será a literatura no ano 2000. (BORGES, 1952 apud CHARTIER, 2020, p. 57-58).

Presume-se, a partir das pensamentações, que o fim do livro é improvável, pois a cultura digital não desconsidera a cultura impressa, pelo contrário, a transmite e a multiplica. A leitura frente à tela caracteriza-se por ser descontínua e se estabelece a partir da busca por palavras-chaves ou pequenos textos com vista a encontrar um fragmento de um texto, seja ele um artigo em um periódico, um capítulo em um livro e, até mesmo, uma informação em uma página na Internet, o que revela ser objeto da leitura no meio digital fragmentos da obra e não a sua totalidade, que possui identidade *sui generis*.

Este fato, leva o leitor contemporâneo a criar práticas de leitura e escrita, pois na revolução digital a prensa, o livro, a materialidade do suporte da escrita não possuem caráter eminente, ou seja, é “uma revolução da modalidade técnica da reprodução do escrito, uma revolução da percepção das entidades textuais e uma revolução das estruturas e formas mais fundamentais dos suportes da cultura escrita.” (CHARTIER, 2020, p. 65). Nesse sentido, surgem inseguranças por parte dos leitores que necessitam transmutar sua formação e construir novos hábitos e percepções da cultura escrita que atendam as demandas da leitura eletrônica.

Na sequência, no mesmo viés de reflexão, aborda-se acerca da apresentação de Edvaldo Souza Couto, pesquisador na Universidade Federal da Bahia, no campo da Educação,

Comunicação e Tecnologias, registrada pelo texto intitulado “Ler e escrever na cultura digital: rotas, nexos e redes móveis.” (2016). No texto, a leitura e a escrita são apontadas como produtoras de transformação das subjetividades, construtoras de modos, comportamentos, condutas para viver em sociedade, ao mesmo tempo em que sustentam e desenvolvem culturas.

O pesquisador traz para a discussão a afirmativa acerca da morte do leitor; da precariedade da alfabetização e do letramento e, por consequência, a indiferença das novas gerações pelos livros. Essa indicação é daqueles que desenvolvem uma análise negativa das mudanças das práticas de leitura e escrita desencadeadas pela cibercultura. Mas, como na questão do fim do livro, há posicionamentos adversos sobre o leitor no contexto contemporâneo, pois outros entendem e divulgam que nunca se leu e escreveu tanto quanto no universo de conexões das redes móveis.

“As tecnologias móveis nos libertam do polo emissor, nos ajudam a fazer a passagem entre a cultura de massa para a cultura digital”, defende Couto (2016, p. 32). Em vista disso, o pesquisador mostra estar ao lado daqueles que argumentam de forma positiva em relação às transformações da leitura e da escrita “na civilização da tela, em meio ao triunfo das imagens, em formatos curtos, acelerados, imediatos.” (COUTO, 2016, p. 32).

Este posicionamento se deve ao fato de que a cultura digital possibilitou a todos de forma simultânea e colaborativa ler e escrever e, portanto, disseminar ideias sem que haja a presença de intermediários, julgamentos ou seleções. “A leitura e a escrita nas telas, com pessoas conectadas por meio dos mais diversos objetos técnicos, nos colocam diante do hipertexto, uma mistura de textos de formatos e gêneros literários diferentes, livres e indefinidos, em circulação sideral.” (COUTO, 2016, p. 32). O advento da internet, o acesso a informações de forma constante, direta e por meio de multimídia determinam ao leitor uma nova denominação, ou seja, surge o hiperleitor e o hiperescritor que se mantém sempre conectados, em interações abertas, colaborativas, on-line.

No contexto da cibercultura, é inadmissível delimitar o ato de ler em decifrar letras e palavras. A alfabetização e o letramento são processos diversos daqueles de tempos atrás. A cultura digital exige que sejam múltiplos, complexos, variados e os consideram como uma experiência coletiva, colaborativa e reconfigurativa. A cibercultura e o ciberespaço dão origem a características cognitivas dos ciberleitores e ciberescritores, esses sujeitos que transitam pelas redes, por meio de telas e navegam nas arquiteturas líquidas.

Esses sujeitos são hiperconectados, pois “se dedicam cada vez mais às associações fluídas e flexíveis por meio de conexões móveis que se cruzam por todos os cantos do mundo.” (COUTO, 2016, p. 47). São hiperconectados porque “acessam e difundem informações em

qualquer momento e em qualquer lugar.” (COUTO, 2016, p. 47). Vive-se a era da hipermobilidade, define o pesquisador, em que a mobilidade física e a mobilidade das redes estão entrelaçadas. “Essa mobilidade física acoplada à mobilidade informacional multiplica as possibilidades de se acessar, consumir, produzir e distribuir informações em pleno deslocamento.” (COUTO, 2016, p. 47).

Por fim, o pesquisador apresenta algumas conclusões significativas para a reflexão acerca da formação do leitor contemporâneo. “Ler e escrever na cultura digital são processos de aprendizagens abertos, isto é, espontâneos, assistemáticos, horizontais, atualizados por meios de colaborações de todos os sujeitos envolvidos.” (COUTO, 2016, p. 52). Logo, entende-se que é função da educação constituir redes colaborativas de leitura e escrita nas telas, pois ler, escrever e compartilhar são ações desenvolvidas de forma simultânea e síncrona no ambiente on-line, que oportuniza aos ciberleitores e ciberescritores explorar e experimentar criativamente e infinitamente as possibilidades de leituras e autorias no ciberespaço.

Dando prosseguimento às ideias que impulsionaram a criação do projeto do Prisma: Estação Cultural da Gare, enfoca-se na exposição de Lucia Santaella, pesquisadora referência em semiótica da PUC-SP, a qual destaca a multiplicidade de sentidos do termo cultura e define que para entendimento das questões abordadas por ela

> tudo o que é constitutivo do humano é cultura: língua e todos os outros tipos de linguagens, comunicação, rituais, trabalho, sociabilidade, hábitos, costumes, artefatos, técnicas, tecnologias, arte, ciência e toda a infinidade de fatores que levaram o ser humano a um processo contínuo de transformação da natureza (SANTAELLA, 2016, p. 92).

No texto intitulado *O papel da leitura face ao patrimônio cultural* (2016), a pesquisadora faz referência à ampliação do conceito de patrimônio e, por consequência, o de cultura, pois a partir da promulgação da Constituição Federal em 1988 a denominação de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional passa a ser chamado de Patrimônio Cultural, o que orienta “um reconhecimento mais fino das complexidades da produção cultural, inclusive da responsabilidade das instituições pela promoção, proteção e preservação dos chamados bens culturais não necessariamente materiais, no sentido estreito que se costuma dar ao termo material.” (SANTAELLA, 2016, p. 93).

> Constitui patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem: I - as formas de expressão; II - os modos de criar, fazer e viver; III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas; IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; V - os

> conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico (BRASIL, 1988, n.p).

Nessa acepção, há uma relação direta entre a preservação da memória cultural e o conceito de patrimônio cultural, na qual identifica-se como papel da leitura a manutenção, preservação e acesso aos bens culturais como obras, documentos, acervos e os respectivos espaços de democratização do acesso à sociedade e a circulação social. O que se remete a tratar o livro, as bibliotecas e os espaços de acesso e a experiência de leitura que esses materiais possibilitam, em especial nas instituições de ensino, mas não apenas nelas.

Isto posto, o livro, a leitura e os modos de ler constituem o patrimônio cultural. A pesquisadora resgata "a ideia da leitura como atividade endereçada para a linguagem impressa em papel no objeto em que essa linguagem é registrada, o livro" (SANTAELLA, 2016, p. 94), a qual tem origem a partir do advento dos chumbinhos tipográficos e da manufatura de Gutenberg. O que se pode deduzir é que não há como considerar que o livro seja apenas um mero objeto. A história mostra que, desde o Renascimento aos dias atuais, o livro evoluiu e continua a evoluir, e estabelece o desenvolvimento da ciência moderna e a constituição do saber universitário, afirma a pesquisadora. Cabe aqui o questionamento: "o que seria do livro sem a leitura?" (SANTAELLA, 2016, p. 95).

Com base nos estudos dos teóricos Chartier, Kleiman, Lajolo, Zilberman, estes que foram e são utilizados nas ações em prol da formação de leitores na Capital Nacional da Literatura, Santaella define o que é a experiência do ato de ler:

> [...] a leitura não é um ato univalente e seu conceito está longe de ser monolítico. Por mais simples que seja o texto que se apresenta à leitura, o ato de ler sempre cria uma situação de perplexidade que só aumenta quanto mais complexo é o texto. Ler é, de todo modo, uma forma específica de busca, demanda, investigação, quando o leitor tem de lidar não apenas com o texto em si, mas também com suas próprias e potencialmente diversas respostas ou limitações de seu repertório em relação ao texto e ao mundo que é projetado nele e por ele. (SANTAELLA, 2016, p. 95-96).

Para tanto, considera-se que "experimentar um texto significa que algo está acontecendo com a nossa experiência." (ISER, 1999, p. 51). A experiência da leitura precisa mobilizar as experiências passadas ou sedimentadas, para qualificar e modificar as experiências subsequentes. Desse modo, reitera-se os princípios da continuidade e da interação descritos por Dewey (1979), os quais estão associados e definem os aspectos longitudinais e transversais da experiência. E que Iser (1999) diz que, ao exemplificar o ato de ler um texto ficcional:

> inicia-se uma interação entre a presença do texto e a experiência do leitor, relegada ao passado, interação esta que se manifesta na relação mútua entre reorganizar e dar forma. Isso significa que a apreensão de tal texto não pode ser vista como processo de aceitação passiva, mas sim como resposta produtiva à diferença experimentada (p. 53).

A tese defendida por Santaella (2016), a partir das distintas formas de leitura, é de que as mudanças na produção, transmissão e armazenamento do conhecimento ocasionam o surgimento de novos tipos de leitores, os quais são caracterizados pelo perfil cognitivo. No período de soberania do livro o leitor é denominado de contemplativo, ou seja

> esse leitor contempla e medita, tendo como sentidos a visão e a imaginação, o primeiro impera e o segundo complementa. Ainda que a leitura da escrita de um livro seja realizada de forma contínua, a materialidade do objeto livro permite o retorno às páginas e, portanto, as ressignificações. O livro e a pintura requerem do leitor uma morosidade contemplativa em que o tempo não é considerado. (D'ARIENZO, 2016, p. 36).

No período das mídias mecânicas, da cultura de massas surge o perfil cognitivo do leitor movente, o qual é exposto constantemente a conteúdos audiovisuais, os quais conduzem ao desenvolvimento do "pensamento associativo, intuitivo e sintético." (SANTAELLA, 2016, p. 99). Logo, a experiência de apreensão da linguagem jornalística, televisiva e da leitura das imagens em movimento, do cinema preparam "a sensibilidade perceptiva humana para o surgimento do leitor imersivo, esse que navega entre os nós e conexões alineares dos espaços informacionais da internet." (SANTAELLA, 2016, p. 99).

A cultura oral, a cultura do livro, a cultura de massas e a cultura audiovisual sofrem uma desordem com a chegada do computador e de suas linguagens híbridas e multimidiáticas. O leitor das redes informacionais e comunicacionais é chamado pela autora de leitor imersivo. Um novo modo de ler surge quando o leitor entra em contato com o hipertexto e a hipermídia, ou seja, "a conexão entre vários fragmentos de textos" e pela relação de "textos escritos com sinais indicadores, ícones, cascatas, janelas que surgem e se dissipam, imagens, vídeos, sons, vozes, música" (SANTAELLA, 2016, p. 100), estabelece-se um cenário extrusivo de leitura variável entre as distintas categorias midiáticas.

"A leitura orientada hipermidiaticamente é uma atividade nômade de perambulação de um lado para o outro, juntando fragmentos que vão se unindo através de uma lógica associativa e de mapas cognitivos personalizados e intransferível." (SANTAELLA, 2016, p. 100). Assim como o leitor movente preparou a chegada do leitor imersivo, as características cognitivas do leitor imersivo persistem, porém o advento dos dispositivos móveis conectados às redes determina o surgimento de um novo tipo de leitor, denominado de leitor ubíquo.

A era da mobilidade propiciou às pessoas a circulação entre o espaço da mobilidade física e da mobilidade informacional por meio de dispositivos móveis potentes e itinerantes. Santaella (2016, p. 101) afirma que os interstícios entre o físico e o informacional provocaram mudanças significativas ao conceito de ciberespaço, pois a interconexão dos processos de mobilidade entre os espaços é indissociável, o que remete ao termo hipermobilidade como forma de caracterizá-los. Na hipermobilidade hiperconectada surge o leitor ubíquo que se origina da interseção e da hibridização do leitor movente com o leitor imersivo e que possui perfil cognitivo singular.

Do primeiro, o leitor ubíquo obtém "a capacidade de ler e transitar entre formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos, direções, traços, cores, luzes que se acendem e se apagam, pistas, mapas, imagens, passagens entre imagens" (SANTAELLA, 2016, p. 102), ou seja, esse leitor transita entre distintas linguagens a partir de mudanças na estrutura sensório motor, que acelera a percepção, impacta o ritmo da atenção, variando entre a distração e a intensidade de entendimento no momento perceptivo. O leitor movente também é um leitor imersivo porque ao mesmo tempo em que está percorrendo fisicamente pela casa, trabalho, ruas, parques, avenidas, estradas "lendo os sinais e signos que esses ambientes emitem sem interrupção" (SANTAELLA, 2016, p. 102), pode com o toque do seu dedo num dispositivo móvel acessar o ciberespaço informacional, bem como se comunicar silenciosamente com um indivíduo ou um grupo de pessoas, que estão próximas ou a milhares de quilômetros de distância.

> O leitor é ubíquo porque as mídias móveis propiciam que a informação e a comunicação sejam agenciadas de qualquer lugar para qualquer outro lugar e em quaisquer momentos, portanto, acesso ubíquo à informação, à comunicação e, mesmo em alguns casos, à aquisição de conhecimento. (SANTAELLA, 2016, p. 102).

A pesquisadora finaliza o texto com quatro apontamentos referentes à multiplicação dos acervos e consequente fragmentação da memória no contexto contemporâneo. Primeiramente, afirma que a leitura é uma atividade multifacetada, até mesmo nos modos de ler do livro no formato gutenberguiano. Segundo "o livro impresso de papel continua a manter seus encantos como objeto, sobretudo afetivo e, certamente, também efetivo." (SANTAELLA, 2016, p. 104). Terceiro, os quatro tipos de leitores coexistem e possuem uma função colaborativa na formação do leitor, pois quanto mais habilidades cognitivas, perceptivas e motoras o leitor tiver das diferentes peculiaridades do ato de ler, tanto mais múltiplas e elaboradas são as competências para o ato de ler e, por consequência, ao exercício pleno da cidadania.

Por fim, afirma que o livro será eterno porque não importa o tipo de suporte, já que o que é significativo é a sua configuração de informações, ou seja, a "sequencialidade de um conteúdo especializado que cresce gradativamente e que implica a concentração paciente do leitor para que a informação vá sendo gravada na memória, garantindo a internalização do conhecimento, isso não deverá jamais desaparecer." (SANTAELLA, 2016, p. 104).

Outra contribuição para a construção do projeto do Prisma vem do professor, artista e pesquisador Francisco Marinho, o qual trabalha com Arte Digital e participa do grupo de pesquisa *1maginári0: Poéticas Computacionais*. O trabalho do grupo visa relacionar os agentes internos aos sistemas computacionais e o papel dos artistas além de criar e manipular tais modelos é provocar o pensamento acerca da noção de produção artística a partir desta mescla. O artista expressa no texto intitulado *Leituras móveis, leitores ubíquos: experiências em arte digital* acerca da leitura e da escrita digital com base em alguns dos autores que colaboram tanto na concepção estética quanto conceitual das pesquisas e realizações do grupo.

As produções do imaginário são chamadas de obras-Software e o propósito é artístico, "sendo que algumas são classificadas como obras em literatura eletrônica e outras assumem papel que transita do mundo das artes digitais ao das artes audiovisuais e além, como arte robótica, por exemplo." (MARINHO, 2016, p. 108). Ubiquidade, mobilidade, leitura e escrita são alguns dos conceitos importantes para a compreensão dessas obras, sendo que eles são apreendidos na perspectiva da concepção do que significa código e Software.

Sobre a escala de dados, o pesquisador utiliza como exemplo a obra de Luke DuBois[6] e afirma que "para conhecer o país e o mundo em que vive, o artista diz que é preciso classificar, analisar e entender a massa de dados que trafega na web." (MARINHO, 2016, p. 109). Esses dados, independentemente do tipo ou procedência, transitam de forma contínua nas redes e, à primeira vista, sem sentido ou significado. Por isso, cumpre ao artista digital fazer a leitura, desenvolver a análise e buscar a construção de sentidos, "sob a perspectiva estética, a partir da gigantesca massa de dados aparentemente amorfos que trafegam nas redes informáticas." (MARINHO, 2016, p. 109).

Outra incumbência do artista digital é autorar ao explorar e experienciar recursos inerentes aos meios digitais, isto é, a partir da interação entre a criatividade humana e a maquinal escrever/agir no mundo com responsabilidade criativa. Porém, "para ler, analisar,

[6] Roger Luke DuBois, Doutor em Composição Musical, é compositor, performer, artista conceitual de novas mídias, programador, produtor musical e pedagogo americano. Desenvolve pesquisas sobre mídia digital, interação humano-computador, sistemas ciberfísicos, música computacional, engenharia de reabilitação, mídia emergente. Disponível em: https://www.lukedubois.com/. Acesso em: 1 jun. 2022.

compreender e conferir sentido à imensa massa de informação, estruturada ou não, que circula no universo digital é preciso um sistema de leitura que dê conta do volume e da velocidade em que esses dados são produzidos.” (MARINHO, 2016, p. 111).

O fator de escala é uma das principais características entre a cultura digital do texto e a cultura do impresso. Investigar e comparar a cultura digital e a cultura do impresso auxilia na compreensão do desenvolvimento das mudanças estabelecidas do analógico ao digital. Marinho (2016) afirma que:

> Esse fator escala favorece o surgimento de ferramentas específicas de escrita e leitura que sejam incorporadas aos sistemas computacionais, como por exemplo, buscas inteligentes em grandes volumes de dados, visualização de processos e dados, criação de inteligência maquinal para escrita de textos com comportamento (agentes inteligentes) entre outras possibilidades. Essas ferramentas podem ser pensadas tanto sob o ponto de vista da eficiência (rapidez, precisão, escala etc.) quanto sob o ponto de vista criativo, considerando a abertura para novas possibilidades de expressão e novos espaços de fase. (MARINHO, 2016, p. 112).

Na sequência, o autor realiza algumas reflexões acerca do fator escala sobre impactos cognitivos. Considera que “os números da cultura digital são devastadores, influenciando e direcionando a sociedade para práticas e interações sociais fundamentadas no Software” (MARINHO, 2016, p. 121), todavia, além de ampliar de forma acelerada a quantidade de pessoas em interações digitais modifica a estrutura dessas interações, pois há transformações nos aspectos cognitivo e comportamental em especial das gerações nascidas nesse contexto.

Por isso, Marinho (2016) afirma existir uma separação cultural imensa entre a geração do impresso e a digital, por mais que todos estejam aproveitando as potencialidades do digital, ainda há uma resistência e certa dificuldade dos grupos oriundos da cultura do impressa na relação com os sistemas digitais. É relevante ressaltar que “as escrituras do impresso também ganham dimensão e escala nos meios digitais. Os espaços colaborativos de ferramentas de edição compartilhada como Google Docs e outros, ferramentas de ensino e controle acadêmico são exemplos concretos.” (MARINHO, 2016, p. 122).

A produção do conhecimento é impactada pelas mudanças dos meios digitais, pois além do texto fundamentado no impresso novas linguagens são agregadas aos processos de aprendizagem como imagens, vídeo, animações e áudio. Assim, a leitura e a escrita tornam-se processos diferentes no analógico e no digital. A convergência e a colaboração estão presentes na relação com o meio e com os suportes de mídia digital, mas também nas interações humanas e sociais, o que caracteriza a cultura digital como participativa, convergência de mídias e inteligência coletiva.

> A convergência representa uma mudança de paradigma – um deslocamento de conteúdo de mídia específico em direção a um conceito que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência de meios de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos de mídia e em direção a relações cada vez mais complexas entre a mídia corporativa, de cima para baixo, e a cultura participativa, de baixo para cima. (JENKINS, 2009, p. 325).

Essas características atingem, da mesma forma, os sistemas internos à mente originando novas formas de percepção do mundo, sendo emergente a interação entre os sujeitos e o desenvolvimento de habilidades para a inteligência coletiva.

> Quanto mais os processos de inteligência coletiva se desenvolvem - o que pressupõe, obviamente, o questionamento de diversos poderes -, melhor é a apropriação, por indivíduos e por grupos, das alterações técnicas, e menores são os efeitos de exclusão ou de destruição humana resultantes da aceleração do movimento tecnossocial. (LÉVY, 2010, p. 29).

Estão associados a essas novas formas de leitura/escrita a ubiquidade e a autonomia. Ubiquidade como representação subjetiva de algo que está presente em lugares e tempos múltiplos. “Para o artista digital e pensador das humanidades digitais Lev Manovich (2013) o Software se tornou uma linguagem universal, ubíqua, e é a interface entre imaginação e mundo.” (MARINHO, 2016, p. 124-125). Nesta perspectiva, é possível compreender que não há como considerar o sujeito/leitor contemporâneo dissociado de sua inteligência maquinal.

A autonomia como forma de barrar processos de aprendizagens e produção unilaterais e potencializar a colaboração e a inteligência coletiva. Para Marinho (2016), as máquinas, ao contrário dos humanos determinados pelas adversidades sociais, econômicas, políticas e soberbas individuais que impossibilitam o avanço da inteligência coletiva, agradecem e não se opõem às colaborações cognitivas proporcionadas pelos seres humanos.

> Nosso cérebro ainda está limitado à caixa craniana, as máquinas não. É de se crer que o crescimento dos agenciamentos inteligentes e colaborativos das máquinas poderá ultrapassar o dos homens. Mais do que nunca é hora de firmar contratos, conquistar corações e chips. A humanidade está se tornando digital. (MARINHO, 2016, p. 126).

Para finalizar os aportes teóricos dos convidados da 13ª edição do Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura e Patrimônio Cultural, que promoveram a reflexão, a perspectiva e a fundamentação da criação do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare, apresenta-se as contribuições de Anne-Marie Chartier e Roger Chartier expressadas na Conferência a Duas Vozes, título concedido ao capítulo da seção Novas Tecnologias – Ler e

Escrever, Aprender e Apagar, da obra que registrou de forma impressa os painéis e a conferência do seminário sobre a leitura e suas condições contemporâneas.

O casal de pesquisadores Chartier propuseram três perspectivas para desenvolver a conferência, a qual foi configurada a partir do diálogo entre o historiador e a educadora que mobilizaram a ação e reflexão acerca das características essenciais das novas tecnologias, da análise das transformações do ler e escrever no mundo digital e do perigo ou a necessidade do apagamento. Nessa perspectiva, o texto está dividido em três momentos, primeiramente as novas tecnologias, na sequência, ler e escrever, e, por fim, esquecimento e aprendizagem.

Roger Chartier (2016) inicia a reflexão do primeiro ponto – As novas tecnologias – afirmando que a humanidade está presenciando um período histórico inédito porque a revolução digital de forma simultânea modificou tanto os suportes da escrita, como as técnicas de reprodução e disseminação da escrita, ao mesmo tempo em que transformou as maneiras de ler. Ao longo da história do livro, a leitura passou por diversas revoluções, ou seja,

> as maneiras de ler foram se transformando à medida que o suporte que materializa o texto foi se modificando. A inovação na leitura não passa apenas pelas transformações da impressão, mas também pela modificação nas práticas de leitura. Chartier (1999, p. 23) organiza essas transformações em quatro 'revoluções da leitura': a passagem da leitura oral para a leitura silenciosa, a difusão do livro, a sociologia das diferenças e a introdução do texto em meio digital. (D'ARIENZO, 2016, p. 26).

Enfatiza-se, nesse momento, as mudanças ocasionadas pela revolução do texto digital. A revolução digital termina com a relação histórica entre o texto e sua materialidade, que exige uma análise dos gestos e dos pressupostos relacionados à escrita. Chartier (2016) refere-se aos fragmentos de texto que circulam nas telas como composições singulares e efêmeras. São compromissos assumidos pelo mundo digital: disponibilidade universal de textos a todos; possibilidade da colaboração do leitor nos escritos eletrônicos; expressão de opiniões por escrito sem limitações ou discriminações.

> Nesse sentido o mundo digital é muito mais que uma nova técnica de composição, transmissão e apropriação da escrita. Certamente, permite a digitalização dos textos já escritos, a produção de textos nascidos como digitais ou práticas de escrituras inéditas, tal como as dos *blogs* e redes sociais. Porém, impor também a transformação das categorias mais fundamentais da experiência humana, por exemplo as noções da amizade multiplicada até o infinito, ou da identidade ou intimidade, ocultas ou exibidas, e, também a invenção de novas formas de cidadania – ou de controle e de censura. (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 61-62).

Assim, vários questionamentos surgem acerca do contexto de incertezas da revolução digital, perguntas acerca da propriedade literária, do reconhecimento da ordem do discurso, da preservação das maneiras de ler que construam a significação. O historiador acredita que para as gerações mais jovens, que foram introduzidas na cultura escrita nas telas, essas interrogações são ainda mais pertinentes. A hipótese do pesquisador é de que

> pode levar tanto à introdução na textualidade eletrônica de alguns dispositivos capazes de perpetuar os critérios clássicos de identificação de obras como tal, em sua coerência e identidade, quanto ao abandono desses critérios para estabelecer uma nova maneira de compor e perceber a escrita como uma continuidade textual sem dono ou copyright, no qual o leitor corta e reconstrói fragmentos móveis e maleáveis. (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 64).

Sobre a questão das novas tecnologias, a educadora Anne-Marie Chartier (2016) instaura a análise a partir do pensamento no tocante às gerações mais jovens. Inicialmente, o discurso veiculado na mídia expressava elogios às vantagens da revolução digital, porém hoje em dia é possível observar o destaque aos riscos a que crianças e jovens estão expostos, tendo em vista que possuem acesso a distintos dispositivos móveis e seus aplicativos e programas. No campo da educação, "os professores constatam os efeitos negativos do uso imoderado das novas tecnologias na escola, na vida social e familiar." (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 65).

A educadora supõe que o uso informal das novas mídias tem como consequência o equívoco entre a vida real e o jogo virtual. O aumento das vivências com o universo isolado das telas, por meio de videogames, do mundo paralelo das redes sociais e associado a eles a abundância de jogos violentos on-line, vídeos pornográficos, mensagens anônimas de distintos gêneros "tudo isso aumenta a confusão entre ficção e realidade, vida privada e espaço público, brincadeira e difamação, provocação ingênua e agressão perversa." (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 65). São questões que afetam os aspectos socioemocionais, outrossim o tempo demasiado de tela pode levar as crianças e jovens ao domínio consumista, gerando, também, impacto econômico às famílias.

Tais questões não são prerrogativas da revolução digital, pois a cada nova tecnologia de comunicação as inseguranças e dúvidas se renovam. Exemplos são citados pela pesquisadora, tais como a proibição dos romances Pamela, de Richardson, e A nova Heloísa, de Rousseau, fatos desencadeados no século XVIII. Nessa época, o povo, as mulheres e os jovens eram vistos como leitores frágeis, o que não lhes dava a condição de diferenciar o que era realidade de ficção. Anne-Marie Chartier (2016) compara o temor da leitura silenciosa com o que se expressa a respeito do comportamento dos jovens de estarem com os ouvidos tampados pelos fones ou com os olhos fixos na tela dos *smartphones.*

Esse discurso se repetiu no decorrer do século XX, pois a cada nova tecnologia que aparecia em concorrência ao impresso, em especial, os professores criminalizavam as imagens ao acreditar que poderiam prejudicar tanto a comunicação escrita quanto o poder do livro. “Em 1930, foi o sucesso crescente do cinema e das salas escuras. Em 1950, era a televisão que imbecilizava as massas. Em 1980, os videogames que viciavam os jovens e os convertiam em débeis-mentais. Em 2010, é o Facebook com seus 900 milhões de pseudoamigos, etc.” (CHARTIER; CHARTIER, 1996, p. 67). Em 2020, o Instagram com um bilhão de usuários ativos que expressam a vaidade por meio de imagens.

Porém, a pesquisadora afirma que não adianta repetir o discurso de lamentação, é preciso compreender os perigos que cercam os usuários desse universo e tentar resolver questões tais como: “como lidar com as novas tecnologias para ler, escrever, aprender, para se conectar como se deve, onde se deve, quando se deve e como se deve?” (CHARTIER; CHARTIER, 1996, p. 68) Ainda, é preciso preparar as crianças e os jovens para aproveitarem o potencial educativo das novas tecnologias, sem se tornarem vítimas dos suportes e das redes. Como educá-los para isto?

A questão mais relevante para o presente estudo trata da reflexão e análise sobre a leitura e a escrita. Questiona-se: mudam apenas os suportes para o ato de ler e de escrever ou transformam-se as ações de ler e escrever, suas mensagens e até mesmo suas recepções? Tais questões serão desenvolvidas pelos pesquisadores no próximo ponto do texto que tem como subtítulo *Ler e escrever*.

Roger Chartier (2016) retoma o discurso a partir do questionamento de Anne-Marie Chartier afirmando que “a descontinuidade existe inclusive nas aparentes continuidades.” (CHARTIER; CHARTIER, 1996, p. 68). O historiador caracteriza a leitura nas telas como descontínua, segmentada, associada mais ao fragmento do que à totalidade. Nesse sentido, lembra que o códex foi pioneiro no modo de ler pelos índices, porém é preciso destacar que:

> A descontinuidade e a fragmentação da leitura não têm o mesmo sentido quando estão acompanhadas da percepção da totalidade textual contida no objeto escrito, tal como propõe o códex, e quando a superfície luminosa da tela onde aparecem os fragmentos textuais não deixa ver imediatamente os limites e a coerência do corpus (livro, número de revista ou de periódico) de onde foram extraídos. (CHARTIER; CHARTIER, 1996, p. 69).

Para além das inquietações, Chartier (2016) diz que é preciso analisar os benefícios da revolução digital, pois tanto transforma as perspectivas de acesso ao conhecimento quanto às especificidades de discursos e os princípios e mecanismos que levam o leitor a aceitar ou rejeitar

tais argumentos. A textualidade eletrônica é aberta e relacional em virtude das múltiplas conexões hipertextuais, o que permite ao leitor pesquisar de forma autônoma a relevância da argumentação em textos, mas também em outras linguagens que se encontram disponíveis no meio digital. Tais possibilidades compõem a alteração epistemológica das estratégias de concepção e validação das expressões do conhecimento.

Contudo, considerando o potencial do texto eletrônico, o historiador questiona sua expertise para atingir e formar seus leitores porque as maneiras de ler não se modificam sucessivamente a cada novo suporte de leitura. Porém, é evidente que "a revolução do texto eletrônico é ao mesmo tempo uma revolução da técnica de produção e reprodução dos textos, uma revolução da materialidade e da forma de seu suporte e uma revolução das práticas de leitura". (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 71).

Ao afirmar que a revolução digital promove a ruptura entre o texto e o objeto de leitura e, também, dá poder ao leitor na escolha da forma e do formato do material de leitura que deseja ler, subentende-se dessa forma que mudam as práticas sociais e as mutações são perceptíveis a todos. Cabe neste contexto investigar o que ocorre na escola, pois o sistema de percepção e de uso dos textos é totalmente remodelado.

A educadora Anne-Marie Chartier (2016), acerca da materialidade do texto, afirma que a escola, ao longo da sua existência, buscou trabalhar para que os estudantes valorizassem unicamente a preservação dos discursos, independente do formato material, até mesmo porque os multi suportes sempre estiveram presentes no contexto escolar. O advento dos manuais impressos na escola exigiu a necessidade da aprendizagem de duas formas de leitura, sobre esse fato explica:

> Na verdade, saber ler o impresso não era suficiente para decifrar os muitos manuscritos escritos nos quadros, nos cadernos, traçados com o giz, com a caneta, com o lápis, em diferentes escritas cursivas. As idas e vindas entre livros e cadernos, entre leitura, cópia e recitação constituíam a prática básica da aprendizagem escolar (mesmo que sob formas elaboradas: sublinhar, fazer anotações, resumir, etc.). (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 71-72).

A autora destaca que essas estratégias eram desenvolvidas com vistas a desconsiderar a materialidade e concentrar a atenção no texto na sua essência. Porém, a leitura de fragmentos integra o contexto escolar desde o período da invenção da escrita, são exemplos desta prática o uso de "trechos escolhidos de poesias e peças de teatro, regras de gramática, resumos de história, cópias de tabuada, ditados de palavras ou textos para aprender a ortografia." (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 72). A presença da leitura de fragmentos na literatura não

é diferente, a autora conta que “como os romances eram considerados longos demais ou difíceis demais ou escandalosos demais, os pedagogos faziam, e fazem ainda, versões mais leves para os alunos mais novos.” (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 72).

Ainda, os suportes determinam o gênero de texto que veiculam, por consequência o leitor reconhece a diferença entre um texto jornalístico, de um romance, da literatura infantil, das histórias em quadrinhos, porque o meio físico ou virtual de difusão de textos está relacionado a um gênero textual, o que contribui e conduz a recepção do texto pelo leitor. Porém, no contexto educacional Anne-Marie diz que:

> o rolo compressor da escolarização formatou, já há muito tempo, os diferentes conteúdos. Proclama-se a necessidade de variar os tipos de textos para ampliar a cultura dos alunos e sua capacidade de recepção, mas, ao mesmo tempo, eles são distanciados dos suportes reais: o mesmo manual contém prosa e poesia, textos documentários e contos, fotos e trechos de histórias em quadrinhos, textos assinados por grandes autores e comentários pedagógicos, tudo isso enquadrado por múltiplas instruções de exercícios. (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 72).

A revolução digital causa uma mudança significativa na produção de materiais didáticos, o que provoca alterações nos gestos técnicos dos estudantes. Abrir um livro difere de baixar um programa, da mesma forma que clicar em links é diferente de folhear páginas. No entanto, Anne-Marie defende que não necessariamente os gestos mentais, ou seja, os processos cognitivos sejam modificados, pois “continua sendo necessário escutar uma voz, interpretar imagens, ler um texto, guardar informações na memória, selecionar as que são importantes, relacioná-las com as que já se tinha sobre a questão, procurar, ou não, estocá-las em nossa própria memória, etc.” (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 73).

Nesse sentido, a educadora suscita novas indagações argumentando que os suportes tradicionais persistem no contexto da revolução digital, pois não necessitam de equipamentos e eletricidade para serem utilizados. Estas facilidades associadas à segurança e duração torna-os tão atrativos quanto os novos suportes. Percebe-se que as histórias em quadrinhos não foram dizimadas pelos desenhos animados. Identifica-se, desse modo, que há um porvir ao papel impresso. Então, pela quantidade de produtos disponíveis para consumo de crianças e jovens, questiona-se: de que forma fazer a seleção e como memorizar? De que forma, para as novas gerações, desenvolver a moderação entre o consumo imediato e a memorização de conhecimentos?

A partir destes questionamentos os pesquisadores desenvolvem o diálogo do terceiro e último ponto da conferência a duas vozes definido como *Esquecimento e aprendizagem*, o qual tratou os reflexos entre o esquecimento, a memória e a aprendizagem. Sobre parte desse tema,

o historiador possui uma obra de aprofundamento discutindo acerca da dúvida da humanidade entre preservar documentos para não perdê-los ou removê-los para prevenir o acúmulo desmedido de material, trata-se do livro *Inscrever e apagar: cultura escrita e literatura, séculos XI-XVIII*, publicado pela Editora UNESP, em 2007.

Roger Chartier inicia falando sobre uma ordem de tensões estudadas ao longo da história do livro, da leitura e das maneiras de ler. O historiador aborda sobre a oposição entre o poder desejado e o poder perigoso do livro como a primeira tensão, o que define que o escrito é considerado e do mesmo modo esperado e temido e, conclui que, "o livro é, portanto, o depositário de conhecimentos poderosos, mas temíveis." (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 74).

Atualmente tem-se inquietações comparáveis às observadas no início da era moderna na Europa, que de um lado apresentava o receio diante da difusão incontrolável dos escritos, da proliferação de livros desnecessários ou corruptores, da incoerência dos discursos, e, de outro, o temor da perda, da falta, do esquecimento. São comparáveis as tensões porque, como afirma Chartier (2016), vive-se um tempo de conflito com as adversidades impostas por um novo modelo de inscrição, comunicação e leitura dos textos.

Para expressar acerca dessas tensões, Chartier apoia-se no conceito de esquecimento de reserva construído por Paul Ricoeur, na obra *A Memória, a História, o Esquecimento*, publicada no Brasil em 2007. "O esquecimento de reserva evita que a memória seja paralisada pelas lembranças e fechada só na rememoração", define Chartier (2016, p. 76). Este conceito foi fundamentado em três referências teóricas, são elas: em Heidegger, quando diz que há expectativa quando há espera, da mesma forma que existe a lembrança se existe um esquecimento, e não o inverso; em Borges, quando, em seu conto *Funes, o memorioso*, associa a personagem, ou seja, ao ser humano uma acentuada sensibilidade da percepção, o que o impossibilita abstrair, e uma capacidade ilimitada de acumular saberes, porém aprender infinitamente ou lembrar de tudo não significa pensar, porque pensar é deixar de lado as diferenças, generalizar, abstrair; e, por fim, em Freud, quando observa que "o sistema percepção-consciência tem uma capacidade ilimitada de receber percepções, mas sem inscrição durável, o sistema mnésico conserva os seus traços duradouros, recuperáveis, mas situados no inconsciente." (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 78).

Nessa perspectiva, Roger Chartier direciona para a educadora Anne-Marie a pergunta: "como podemos aproveitar essas várias figuras filosóficas ou literárias do apagamento ou do esquecimento para compreender no contexto escolar a tensão entre a acumulação dos saberes e conhecimentos e, por outro lado, o gesto permanente do apagamento?" (2016, p. 78). A

educadora diz que o caso do apagamento se estabelece em vários níveis e aponta três níveis de problemas.

Primeiro nível de problemas relatado é acerca da memória dos computadores pessoais que permite ser modificada, bloqueada, destruída, porém a memória dos servidores é inapagável. Dessa forma, tudo o que o usuário pesquisar, fizer *upload* ou *download*, enviar ou receber é de propriedade da operadora, por mais que os dados sejam apagados da memória do computador, mas não dos servidores. A educadora defende a liberdade democrática, a qual transfere ao usuário a decisão do apagamento definitivo dos dados pessoais.

Os novos gestos de leitura são definidos como o segundo nível de problemas. "As tecnologias digitais apagam os gestos que tinham sido instalados pela cultura do impresso, como o de abrir um livro, sentir o cheiro do papel, folhear um jornal, achar um artigo numa página, fazer anotações na margem." (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 79). Percebe-se, por consequência, uma preferência dos estudantes por rolar o texto nas telas, clicar em links, utilizar o Ctrl+C e o Ctrl+V, além de personalizar as configurações de texto. Nesse sentido, a educadora indica, principalmente, aos professores de aprendizagem de base as seguintes reflexões: de que forma essas transformações, que a princípio parecem insignificantes pois alteram procedimentos, podem impactar as operações cognitivas do ato de ler? Quais os ganhos e as perdas dessas mudanças?

E, como terceiro nível de problemas, as trocas dissímeis entre a memória e o esquecimento. "Nossa memória biológica pode, a partir de agora, apoiar-se numa memória eletrônica sem limites", afirma Anne Marie Chartier (2016, p. 80). Segundo a educadora, esse fato gera uma grande preocupação tanto para a escola como para a educação: "como ensinar os alunos a utilizar a memória eletrônica, rápida, incansável, lógica, fiel e ilimitada, ao passo que sua memória biológica é 'humana', ou seja, lenta, frágil, ilógica, caprichosa e, principalmente, que esquece muitas coisas?" (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 80).

O gosto pelo imediatismo é uma característica das novas gerações, que demonstram não se admirar com o poder e a rapidez das novas tecnologias. Na verdade, todos os sujeitos que vivenciam os impactos da revolução digital são impacientes quando precisam esperar para baixar algum documento. Sob estes comportamentos, a educadora indaga o papel do professor no processo de aprendizagem, o qual exige que os estudantes aprendam lentamente e com dificuldade conteúdos que estão disponíveis na "prótese de memória", por quê? Outra indagação é quanto ao fato de que, talvez, esteja ocorrendo uma ruptura entre as gerações quando se trata de modalidades e conteúdos de aprendizagem.

Quando analisa acerca da recepção de dados, Anne-Marie Chartier (2016) considera o conceito de leitura ampliado, que engloba a leitura de sons e imagens e a escrita em significado abrangente de expressão, visto que na "escrita exigida pelo professor é preciso acrescentar os escritos espontâneos, que se apoiam nas interações entre leitores e aqueles que escrevem, acompanhados por trocas de fotos, de desenhos, de vídeos, vozes, músicas." (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 80-81).

A leitura na tela requer que a recepção de dados seja operada, o que permite constatar que o ato de ler é uma ação e, portanto, não há passividade nessa dinâmica. "Ora, para buscar e encontrar uma informação é preciso ser, ao mesmo tempo, um leitor rápido e especialista/*expert*. Os automatismos básicos da leitura devem ser ainda mais bem dominados, pois a velocidade da máquina nos incita a acelerar nosso próprio ritmo." (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 81). O que permite inferir que a leitura na tela beneficia os leitores rápidos e que leem corretamente, ou seja, sem erros. Porém, é de conhecimento do campo da educação que nem todos possuem essa competência, o que, por consequência, gera um desânimo para o desenvolvimento da leitura na tela para aqueles que possuem dificuldades de identificar palavras e, portanto, leem lentamente.

O desconforto produzido pela leitura de um texto longo rolando na tela é desvantajoso frente a estabilidade da leitura nas páginas, considerando que o objetivo é armazenar na memória informações e obter um entendimento do texto de forma integral. Por isso, provoca uma multiplicação de textos fragmentados, resumidos, o que serve para determinadas publicações, como é o caso das definições da Wikipédia, porém não atende a demanda de romances, mesmo que os autores os publiquem on-line. Então, "não se deve acreditar que as telas vão resolver as dificuldades dos leitores frágeis. Entre eles e os leitores rápidos a distância já está crescendo, como cresce a distância entre os alunos que utilizam o computador em casa e aqueles que só têm a escola como recurso." (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 81-82).

A educadora acredita que para a leitura na tela não é suficiente ser um leitor rápido, é preciso ter conhecimento prévio sobre os conteúdos e informações acessados e ter a habilidade de selecioná-los, hierarquizá-los, contextualizá-los, para de fato interpretá-los e ter a certeza de sua veracidade.

> São os "conhecimentos prévios", construídos com paciência e lentidão, que tornam eficaz a consulta de informações. Isso significa que uma informação isolada não informa. Ora, adquirir os conhecimentos que dão vontade de saber mais e de dar sentido às novas informações, isso se chama ir à escola, estudar. (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 82).

A pesquisadora destaca ainda que a relação entre o professor e os estudantes se transforma a partir da chegada desses novos instrumentos, porém a existência do professor é longa porque por mais que existam bons cursos on-line, plataformas de aprendizagem inovadoras, as interações presenciais entre os sujeitos do processo de aprendizagem são a virtude para a formação de leitores especialistas. Nesse sentido, observa-se que para as instituições educacionais a relação do leitor com o texto mantém-se clássica, porém as novas formas de produção da escrita modificam as regras, ou seja, as crianças e jovens desenvolvem novos comportamentos, como por exemplo: estar em constante comunicação entre si, expressar/compartilhar ideias, momentos sem restrições nas redes sociais e enviar, sistematicamente, mensagens instantâneas de uns para os outros.

Os espaços de trocas sempre foram desejados pelas gerações mais novas, tanto que é comum observar que, quando distantes da observação de um adulto, ocorrem infinitas trocas no caminho da escola, nas brincadeiras, em diferentes espaços que dividem com seus pares. “As máquinas não só tornaram esse desejo visível, mas elas permitem que se ‘sucumba’ à tentação de forma pública, coletiva, permanente e ilimitada.” (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 83). Há uma preocupação, por parte dos adultos, quanto ao uso da ortografia nessas trocas, conversas consideradas pobres, porém

> o que era próprio das trocas orais, passageiras e privadas, foi transferido também para a escrita, e assim para traços que podem ser lidos e que vão bem além dos destinatários. Os novos instrumentos estimulam também textos longos, segmentados ou contínuos. Estimulam a expressão pessoal, com os blogs e sites de publicação on-line de todo tipo, comentados por milhões de leitores, ocasionais ou fiéis. (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 83).

No entanto, menosprezar essa multiplicidade da escrita para a aprendizagem não é o correto, porque “exprimir-se é uma coisa, aprender a escrever bem é outra, longa e difícil”, afirma Anne-Marie Chartier (2016, p. 84). Nesse contexto, torna-se imprescindível aos educadores considerarem a perspectiva multimídia presente nas produções das gerações contemporâneas, mesmo que as manifestações textuais pelo momento que as motivaram estão carregadas de emoções, o que permite inferir a predisposição a ter pouca duração. “Entretanto, assim como as imagens tatuadas nos corpos adolescentes, os textos permanecem definitivamente gravados na máquina, ao contrário das conversas do dia a dia com as pessoas próximas, que se apagam naturalmente na memória.” (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 84).

A educadora aponta como grande desafio educativo para os próximos anos o fato da necessidade de aprender a relevância, num contexto de expressão livre, autenticidade e

espontaneidade, da reserva, do autocontrole e da elaboração de novas práticas nas relações sociais, normas que o universo da edição já utilizam, ou seja, “exigências de correção, de estilo, de apresentação, de ‘layout’ e sua ética jurídica.” (CHARTIER; CHARTIER, 2016, p. 85).

Como considerações finais da conferência a duas vozes têm-se pela educadora que os professores necessitam conscientizar-se dos efeitos políticos do consumismo educativo exaltado pela revolução digital; e, para o historiador, a lembrança de que ao longo da cultura escrita a cada nova invenção novos papéis foram atribuídos aos antigos objetos ou práticas, o que faz presumir que o mesmo ocorrerá na revolução digital. Caberá às gerações digitais a decisão quanto “a sobrevivência ou a morte do livro, o apagamento do passado ou sua presença perpetuada”, afirma Roger Chartier (2016, p. 87).

Essas foram as principais provocações teóricas que originaram o projeto do PRISMA: Estação Cultural da Gare, o qual será apresentado de forma minuciosa no próximo tópico. A descrição destaca desde a visita a obra do prédio em que o Prisma Espaço Geek está instalado, passando pela criação e justificativa do nome, o detalhamento do mobiliário, equipamentos e acervos de cada ambiência, até as metas a serem alcançadas em pequeno ou grande espaço de tempo.

2.3 O atendimento ao chamado: a criação do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare

O ano é 2015, o primeiro passo para iniciar a criação do projeto foi visitar a obra do Parque da Gare, chegando lá percebeu-se que o formato do prédio, que irá abrigar o projeto, é irregular, um tanto estranho. O chefe de obras ao ser perguntado sobre a forma da edificação responde, sem pestanejar: é um prisma (Imagem 1). Inicia-se a pesquisa sobre o significado de um prisma.

Imagem 1 - Prédio do Prisma Espaço Geek em destaque no Parque da Gare.

Fonte: produção da autora a partir de imagens da Secretaria de Planejamento, da Prefeitura de Passo Fundo.

O que é um prisma? No dicionário, no sentido da geometria, prisma é “figura geométrica de um poliedro limitado por dois polígonos congruentes, e três ou mais paralelogramas” (DICIO, 2023, n.p.), além disto, de forma figurada, seu significado é a “maneira própria de enxergar ou de compreender alguma coisa; opinião, ponto de vista.” (DICIO, 2023, n.p.). Na física, em específico quando se trata de óptica, prisma é definido como “um conjunto de três meios homogêneos e transparentes (ar, vidro, ar, por exemplo), separados por duas superfícies planas e não paralelas.” (MUNDO EDUCAÇÃO, 2023, n. p.). Ainda, tem-se que “a luz, após incidir sobre a face esquerda do prisma, sofre duas refrações.” (MUNDO EDUCAÇÃO, 2023, n. p.).

Outra referência de prisma foi encontrada na Cultura Pop. A banda britânica de rock, Pink Floyd, em 1973, lançou o álbum “The Dark Side of the Moon”, o qual vendeu mais de 45 milhões de cópias em todo o mundo. A capa faz menção ao contexto histórico e científico do período de 1666, quando Isaac Newton realizou o experimento sobre a composição da luz utilizando dois prismas, o qual demonstrou que a luz branca do sol é uma mistura de luzes com as cores visíveis e que cada cor sofre um desvio diferente pelo prisma. Essa descoberta é a base da explicação sobre a origem do arco-íris. No caso da capa do álbum, a equipe de design gráfico da Hipgnosis criou a arte a partir do prisma refratário de George Hardie e Storm Thorgerson, na qual é representado um feixe de luz branca, a unidade, passando por um prisma, a sociedade, e o feixe de luz colorida, que representa a unidade difratada.

Essa pequena investigação foi suficiente para iniciar a definição do nome do projeto, a palavra PRISMA deveria compor a denominação, visto que a perspectiva de formar o leitor contemporâneo defendida pelo projeto deveria reverberar para todos os espaços, instituições

desenvolvendo o conceito de leitura de forma ampla, conectado a escrita e a autoria e contemplando os multiletramentos, as diferentes linguagens e os distintos suportes.

> A leitura vai, portanto, além do texto (seja ele qual for) e começa antes do contato com ele. O leitor assume um papel atuante, deixa de ser mero decodificador ou receptor passivo. E o contexto geral em que ele atua, as pessoas com quem convive passam a ter influência apreciável em seu desempenho na leitura. Isso porque o dar sentido a um texto implica sempre levar em conta a situação desse texto e de seu leitor. E a noção de texto aqui também é ampliada, não mais fica restrita ao que está escrito, mas abre-se para englobar diferentes linguagens. (MARTINS, 1994, p. 32-33).

Assim, o projeto foi denominado de PRISMA: Estação Cultural da Gare e surge como uma possibilidade para consolidar Passo Fundo como polo regional de cultura, educação, comércio, indústria, saúde, serviços e agronegócios. Foram quatro as principais motivações que respaldam esse nome. **Prisma**, como anteriormente descrito, porque remete à analogia da estrutura física do prédio ao sólido geométrico de igual designação, difusor de luzes em diferentes matizes. **Estação** faz referência ao antigo espaço do Terminal Ferroviário de Passo Fundo, o qual foi responsável pela circulação de pessoas de várias origens e destinos os mais diversos, durante várias décadas do século passado, evidenciando a importância do transporte ferroviário e a preservação da memória. **Cultural** indica o desenvolvimento e aprimoramento das diversas manifestações da cultura mediadas pela tecnologia. Por fim, **Gare** – termo francês que foi apelidada a estação férrea – para memorar a história desse relevante espaço de embarque e desembarque, de idas e vindas pela estrada de ferro para a população.

Surge, também, como necessidade de ativar e consolidar as ações de Passo Fundo como Capital Estadual e Nacional da Literatura (Lei nº 12.838, de 13/11/2007 e Lei nº 11.264, de 02/01/2006), com reconhecimento nacional e internacional, inseridas no Plano Municipal de Cultura e no Plano Municipal do Livro e Leitura, ainda não institucionalizado, paralelamente à realização de outros programas em diferentes áreas. Especificamente no Plano Municipal de Cultura – 2016/2026 – foi destacada como a ação de número 20, "criar instrumentos para que a população tenha mais acesso à leitura, ampliando as bibliotecas existentes, descentralizando-as e capacitando recursos humanos que atuem na democratização do acesso ao livro e à formação de leitores, mantendo-se o título de Capital Nacional da Literatura." (PMPF, 2016, p. 58).

Nessa perspectiva, propõe-se que o espaço seja cultural e tecnológico abrangendo acervo, atualizado permanentemente, de jogos de tabuleiro, RPGs (jogos de interpretação de papéis), de cartas, eletrônicos, computadores, tablets, de literatura infantil, juvenil e adulta, periódicos digitais e impressos, histórias em quadrinhos e mangás destinados à promoção de

ações criativas em diferentes suportes, práticas individuais e coletivas de games em consonância com as peculiaridades do mundo contemporâneo. Assim, promovendo o diálogo entre as distintas áreas do conhecimento, na perspectiva da interdisciplinaridade, ludicidade e do entretenimento, desenvolvendo um conceito amplo de cultura digital sustentado pelo quadrinômio educação-cultura-tecnologia-inovação, por meio da cultura geek[7], para a formação do leitor contemporâneo.

PRISMA: Estação Cultural da Gare se constitui num espaço de criação, de convergência e de difusão. De criação, viabilizando aos usuários valorizar experiências pessoais no cotejo com os conteúdos do meio digital, com a colaboração do outro e dos outros para o compartilhamento de saberes. De convergência, para abrigar discussões acerca das diversificadas áreas do saber, entre as quais: leitura, games, esporte, arte, cultura, saúde, alimentação, lazer, meio ambiente. De difusão, inspirado no contorno geométrico em forma de prisma, que, ao ser incidido por uma luz, resulta numa policromia, provocando nas pessoas o desejo de transformar e de transformar-se no mundo. Assemelha-se ao fenômeno do arco-íris, cuja imagem se conecta às múltiplas interpretações realizadas pelos possíveis usuários que enriquecerão o diálogo da convergência pelos matizes de seus olhares.

Experiência no sentido de que "quando experimentamos alguma coisa, agimos sobre ela, fazemos alguma coisa com ela; em seguida sofremos ou sentimos as consequências. Fazemos alguma coisa ao objeto da experiência, e em seguida ele nos faz em troca alguma coisa: essa é a combinação específica, de que falamos." (DEWEY, 1979, p. 152). Convergência defendida como a cultura em que "velhas e novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. A cultura da convergência é o futuro, mas está sendo moldada hoje." (JENKINS, 2009, p. 343). Difusão porque é necessário transformar os conhecimentos tanto teóricos como práticos, pensados e desenvolvidos pelo projeto, em ferramenta útil para efetivar mudanças de paradigmas na sociedade local e regional.

Essa concepção contribui para o entendimento da palavra prisma empregada no sentido de ponto de vista, opinião, perspectiva, valorizando experiências individuais nas manifestações de diferentes naturezas dos usuários do Parque da Gare. A luz que sintetiza os saberes

[7] A cultura geek é constituída de histórias em quadrinho, filmes, livros, animes, games, jogos de tabuleiro, RPG, mangás, tecnologia, ou seja, vive-se a era geek. Muitas pessoas compreendem que geek e nerd é a mesma coisa, porém possuem características diferentes. O nerd é aquele que se envolve com tecnologia e gosta de estar a maior parte do seu tempo estudando e aprendendo sobre aquilo que é aficcionado. O geek também gosta de tecnologia, porém, possui enfoque relacionado a área do entretenimento, filmes, séries e a cultura pop no geral. O universo geek é mais descolado do que o nerd e, na contemporaneidade, ser geek é um estilo de vida. (MAGGS, 2015).

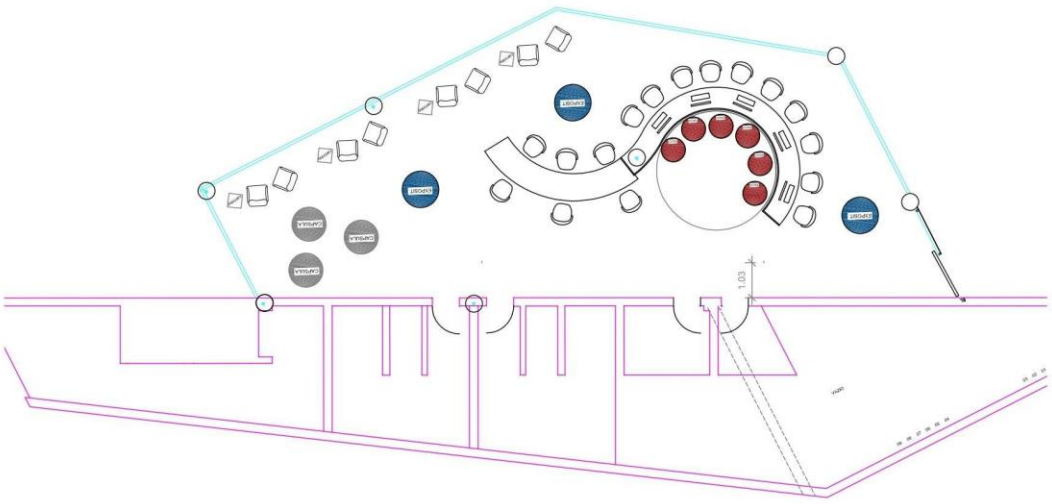
acumulados e que são disponibilizados aos interessados, se dispersa nas manifestações múltiplas e singulares das perspectivas defendidas por estes sujeitos. Nesse sentido, o projeto tem como objetivo geral contribuir para o desenvolvimento de competências necessárias para a vivência de crianças, jovens e adultos no mundo contemporâneo que se modifica permanentemente, em função do surgimento de tecnologias inovadoras, por intermédio do uso de linguagens, materiais, produtos, equipamentos de diferentes naturezas, com ênfase nas tecnologias digitais, alavancando suas condições sociais, educacionais e culturais.

Entende-se por competências o potencial para resolução de problemas, o desenvolvimento da crítica, da criatividade, dos diferentes tipos de inteligência, determinação para a tomada de decisões, conscientização para o agir em prol da colaboração, valorizando a flexibilidade cognitiva e afetiva, para a convivência harmônica com grupos diversificados. Considera-se o sujeito – criança, jovem e adulto – "enquanto ser activo e intencional; com o conhecimento enquanto 'obra do homem' e não apenas já disponível; com o modo como o nosso conhecimento do mundo e das nossas relações mútuas se edifica e negocia com os outros, sejam eles contemporâneos ou há muito desaparecidos." (BRUNER, 2000, p. 95).

Tem-se como metas do projeto: atingir diferentes públicos valorizando não apenas indivíduos, mas grupos organizados por interesses contemporâneos, sintonizados com os equipamentos, materiais, produtos existentes no espaço; criar conteúdo para as diferentes mídias sociais do espaço – Facebook, Instagram, YouTube, Twitter, Site, Blog, onde serão inseridas também logos das parcerias a serem construídas e efetivadas; planejar as ações em sintonia com as diferentes atividades do Parque da Gare; desenvolver ações que estimulem os usuários/participantes a imergir em processos de criação e de produção; organizar workshops periódicos que estimulem a criatividade, a competência para produzir conhecimento ampliando as expectativas de vida de representantes de diferentes gerações; buscar permanentemente consultoria e desenvolver parcerias com instituições de diferentes naturezas; criar um núcleo de serviços que auxiliem jovens e adultos a serem inseridos no mercado de trabalho, qualificando o potencial individual pelo aperfeiçoamento de sua documentação, para atender às demandas dos segmentos comercial, industrial e de agronegócio do nosso município; implementar de forma experimental ações de letramento digital que promovam a circulação entre games, vídeos e livros; avaliar as ações de letramento digital entre professores e estudantes dos diferentes níveis de ensino; avaliar permanente as ações, seus resultados e a necessidade de substituir equipamentos por outros de última geração; reorganizar as práticas e o espaço físico do PRISMA: Estação Cultural da Gare.

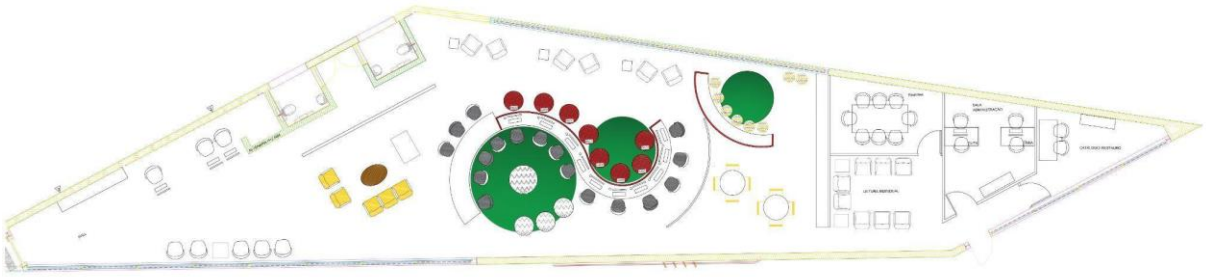
Para tanto, propôs-se a organização do espaço, a aquisição de produtos, materiais e equipamentos para a disponibilização aos distintos públicos a partir da instalação do PRISMA: Estação Cultural da Gare em dois andares, sendo o inferior (Imagem 2) destinado às atividades com jogos eletrônicos, de tabuleiros, de cartas, RPGs. Com espaço de projeção e som para vivências de competições de games e viabilização para organização de mostras artístico-culturais. O andar superior (Imagem 3) oferecerá possibilidades de leitura individual de livros, revistas impressos e digitais, apreciação de vídeos, filmes, séries, documentários, com o uso de *smart tv*, computadores, *tablets*, a participação em *games*, ampliando o conhecimento e as possibilidades comunicativas, além de consumo de conteúdos, produção de novos, entre os quais a partir da robótica, desenvolvendo múltiplas atividades interativas com estes conteúdos e os demais usuários. Além de um espaço específico para o envolvimento de crianças com diferentes tipos de narrativas.

Imagem 2 - Andar térreo do Prisma Espaço Geek.



Fonte: produção da autora a partir de imagens da Secretaria de Planejamento, da Prefeitura de Passo Fundo.

Imagem 3 - Andar superior do Prisma Espaço Geek.



Fonte: produção da autora a partir de imagens da Secretaria de Planejamento, da Prefeitura de Passo Fundo.

Observa-se no projeto, inicialmente, a partir da descrição do espaço e dos materiais e equipamentos descritos, as seguintes possibilidades: acesso individual, em duplas, em grupos a equipamentos de televisão para apreciar séries, filmes, animações, shows, documentários, conteúdos da internet; criação de produtos na perspectiva, entre outras, da robótica; acesso a computadores e tablets para atender a interesses pessoais e como participantes das ações desenvolvidas pelo PRISMA; acesso de crianças a livros, revistas, jogos pedagógicos, jogos eletrônicos, brinquedos; acesso a acervo impresso e digital – livros literários, jornais, revistas, histórias em quadrinhos, mangás; sala de reuniões para representantes de diferentes segmentos da comunidade com o objetivo de resolver problemas de natureza comunitária, bem como para refletir sobre as possibilidades do mundo digital; acesso individual, em duplas, em grupos a jogos – eletrônicos, de tabuleiros, de cartas, RPGs; apreciação de produtos culturais e artísticos, organizados a partir de diferentes suportes e temáticas.

Para além das possibilidades descritas, o projeto do PRISMA: Estação Cultural da Gare prevê a oferta de serviços como:

a) Núcleo de apoio à construção de documentos individuais para acesso ao mundo do trabalho – elaboração de currículos (criativos, tradicionais, sintetizados), carta de apresentação, orientação para entrevista.

b) Núcleo de Educação Fiscal com ações em parceria com a Delegacia da Receita Federal de Passo Fundo para conscientizar pessoas sobre a origem e destino dos recursos públicos, bem como sobre a necessidade de manter uma documentação pessoal e fiscal completa para a qualificação da cidadania.

c) Empréstimo diário de material necessário à realização de piqueniques literários no espaço do Parque da Gare – cesta, toalha/lona, materiais de leitura.

d) Organização de *workshops* periódicos sobre criatividade – ilustração, criação de vídeos, histórias em quadrinhos, conteúdos para internet, fotografia, *storytelling*.

e) Agendamento de visitas guiadas de grupos de estudantes de diferentes níveis de ensino para a utilização do espaço e dos materiais disponíveis.

f) Núcleo de apoio à criação e ao desenvolvimento de projetos individuais e coletivos para a resolução de um problema da cidade ou da região.

g) Organização de competições de *e-sports*, RPGs, jogos de tabuleiro, de cartas.

h) Organização de apresentações de *cosplays*, cover de *K-pop* e de outros gêneros musicais.

i) Organização de exposições de produtos culturais.

j) Formação de estudantes e professores de diferentes níveis e sistemas de ensino em letramento digital, cultura *geek*.

k) Produção de conteúdos educativos em diferentes formatos para as redes sociais do Prisma.

Intenciona-se, também, desenvolver projetos a partir do regular funcionamento do PRISMA: Estação Cultural da Gare, são eles:

1. Pesquisa do Perfil do Leitor do município de Passo Fundo – considerando o desenvolvimento de Passo Fundo em diferentes áreas, transformando-se e consolidando-se como polo regional, pretende-se, observando a diversidade de experiências de leitura desenvolvidas no município por quatro décadas, ininterruptamente, avaliar a influência de projetos, programas, ações no desempenho de leitura do impresso ao digital da população em geral.
2. Formação continuada de professores e estudantes de diferentes níveis e sistemas de ensino em letramento digital – o processo de formação deverá, a partir de consultoria específica, observar o uso de metodologias ativas entre professores e estudantes que possam contribuir com a aproximação qualificada de equipamentos tecnológicos e o consequente desempenho que amplie seus repertórios textuais, visuais e tecnológicos.
3. *(Im)*pacto de leitura – proporcionar durante o ano letivo a realização de encontros presenciais entre escritores, dubladores, diretores, roteiristas, quadrinistas, youtubers, podcasters, entre

outros produtores de conteúdos impressos e digitais, e o público dos 3º, 4º e 5º ano do ensino fundamental, acompanhado de seus professores, para discussão da leitura prévia desenvolvida no contexto da escola.

4. Tela da Fama – produção de espetáculo de luz e som, a partir de temática específica, a ser projetado mensalmente, aos finais de semana, na parede externa do prédio do PRISMA, com o intuito de oferecer ao público local e regional momentos de envolvimento com a tecnologia. Apresentação de filmes de interesse de distintos públicos, frequentadores ou não do espaço Prisma.
5. Projeto de Educação Fiscal - conscientizar a comunidade em geral, em especial os estudantes e professores da Educação Básica, da função social e econômica dos tributos, das obrigações tributárias, da correta aplicação dos recursos públicos, para a formação de uma consciência tributária como pressuposto fundamental do exercício da cidadania. O projeto será desenvolvido por meio da inserção de vídeos e jogos de tabuleiro e eletrônicos nas atividades do espaço, repassados ao Prisma pela Delegacia, como também pela divulgação de materiais produzidos pela Delegacia da Receita Federal de Passo Fundo a todos os usuários do PRISMA.
6. Produtos específicos para indivíduos com necessidades especiais – inserção de equipamentos para pessoas com necessidades especiais no desenvolvimento da leitura, da audição e da interação a partir de suas possibilidades pessoais e de propostas interativas.

Finalizado o projeto foi apresentado ao prefeito, que o aprovou na íntegra. Em 28 de abril de 2016, no hall de entrada do Teatro do SESC Passo Fundo, foi realizada uma coletiva de imprensa para comunicar o lançamento do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare. Na oportunidade, o prefeito Luciano Azevedo anunciou a professora Tania Mariza Kuchenbecker Rösing como curadora do PRISMA e de todas as políticas públicas na área de Leitura e Formação do Leitor no município.

Apresentado o contexto em que surge o projeto, o seu embasamento teórico, o processo de criação do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare, na sequência será descrito acerca de sua efetivação como um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa.

2.4 Provação e recompensa: efetivação do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare

Projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare finalizado (ANEXO 1), aprovado e sob curadoria da professora Tania Mariza Kuchenbecker Rösing e coordenação da professora Maria Augusta D'Arienzo. Primeiro passo para iniciar sua implementação foi realizar o levantamento das necessidades de modificações na estrutura física do prédio e o valor das aquisições para o seu funcionamento.

A coordenação ficou responsável por realizar os orçamentos e apresentar o custo total para a execução da proposta ao gabinete do prefeito. O montante para realizar o fechamento em vidros do andar térreo, que na planta de execução da obra do Parque da Gare é aberto, mais a proteção de grades elétricas ficou em cerca de R$ 105.000,00; a confecção de mobiliários fixos e de divisórias de gesso acartonado totalizou aproximadamente R$ 28.000,00, visto que tanto no andar superior como no térreo não previa divisórias, eram espaços amplos e integrados.

A aquisição dos demais mobiliários, considerados móveis, alcançou o valor de cerca de R$ 75.000,00. Para a compra de equipamentos o total necessário foi orçado em R$ 245.000,00. A confecção das cabines de interação foi orçada em R$ 25.000,00. A adequação das instalações elétricas e a instalação das redes elétrica e lógica, para os equipamentos eletrônicos, foram estimadas em torno de R$ 50.000,00. Os jogos analógicos e digitais, brinquedos, acervos de leitura físicos e digitais, somando compras e assinaturas totalizou R$ 42.000,00. Por fim, para a aquisição e instalação de equipamentos de ar-condicionado foi previsto cerca de R$ 15.000,00.

Dessa forma, o custo para a execução da proposta do projeto inicial totalizou cerca de R$ 585.000,00. Algumas reuniões foram realizadas entre as idealizadoras do projeto e a equipe da prefeitura – prefeito Luciano Azevedo, secretário de gestão e captação de recursos Diorges Oliveira e secretário de cultura Pedro Almeida –, a qual ficou responsável pela tomada de decisões acerca da implementação do PRISMA: Estação Cultural da Gare, porém não foi encontrada alternativa para o investimento em 2016 e nem em 2017.

Conjuntamente à tabela de custos da execução da proposta inicial do PRISMA foi apresentado o Projeto de Atividades e Capacitação para o PRISMA: Estação Cultural da Gare (ANEXO 4), elaborado pela empresa de consultoria acadêmica CONSULTACAD, que tinha

como sócio-diretor o professor e autor norte-americano, radicado em Porto Alegre desde 2001, Christopher Kastensmidt. Este projeto tinha relação e atendia a proposta do PRISMA de concomitante aos serviços oferecidos à comunidade em geral, proporcionar formação continuada de professores e estudantes de diferentes níveis e sistemas de ensino em letramento digital e qualificar a equipe de colaboradores do espaço.

No final do ano de 2017, o prefeito resolveu utilizar as medidas compensatórias para custear as obras de adequação física e compra de mobiliário, acervos e equipamentos. As medidas compensatórias são regulamentadas no Plano Diretor de Desenvolvimento Integrado - PDDI do município de Passo Fundo[8]. E detalhadas no seu Anexo 6, que define que as medidas devem ser acordadas a partir de Termo de Compromisso, em que conste diretrizes, documentação técnica e cronograma de execução. Em dois itens do Anexo 6, especificamente, está a permissão de aplicar as medidas compensatórias para a implantação das necessidades à execução do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare.

> - Recuperação, requalificação ou restauro de edificações, monumentos ou áreas de interesse histórico, cultural ou paisagístico ou custeio e elaboração de programas e projetos histórico-culturais, mediante diretrizes fornecidas pelos órgãos públicos competentes;
> [...]
> - Doação de bens imóveis, móveis, veículos, equipamentos, ferramentas e materiais para uso em projetos, programas e ações que visem o interesse público.
> Além dessas medidas previstas, poderão ser definidas outras, que se fizerem necessárias, pelos órgãos públicos competentes. (PMPF, 2006, n.p.).

Dessa forma, a partir do mês de fevereiro de 2018, quando a coordenadora passou a atuar no espaço das instalações do projeto, iniciaram as obras e aquisições para a efetivação da proposta aprovada. A execução iniciou pela reorganização da estrutura física e concomitante foram sendo instalados mobiliários fixos, ao mesmo tempo que chegavam móveis, acervos e equipamentos. Destaca-se que esse trabalho foi desenvolvido juntamente com a secretaria de planejamento, em especial, a arquiteta, funcionária do quadro da prefeitura, Marielen Colpani, que projetou os móveis fixos de acordo com a solicitação e em conjunto com as idealizadoras, além de encaminhar os Termos de Compromisso às empresas para a execução das medidas compensatórias.

Enquanto esses processos desencadeavam-se, a curadora e a coordenadora encaminhavam as demandas para a execução das propostas contidas no projeto do PRISMA. A pesquisa acerca do perfil do leitor do município de Passo Fundo foi elaborada juntamente com

[8] O Plano Diretor de Desenvolvimento Integrado - PDDI do município de Passo Fundo está disponível no endereço eletrônico https://leismunicipais.com.br/plano-diretor-passo-fundo-rs.

os responsáveis técnicos e pesquisadores da empresa B-Lab Learning Space, de Passo Fundo, a partir de questionário (ANEXO 3) construído com base em pesquisas anteriores das professoras e adaptadas ao contexto de planejamento do espaço para identificar o perfil de jovens de até 25 anos, a partir de práticas de entretenimento, por meio do mapeamento do perfil de jovens, das atividade realizadas em seu tempo livre, do consumo de produtos ligados a práticas de entretenimento, além de conhecer o uso do Parque da Gare pelos jovens. A pesquisa foi protocolada para a aprovação da prefeitura, porém não se obteve a liberação para sua realização.

Nesse ínterim, a primeira proposição de abertura do PRISMA foi para o mês de agosto de 2018, na Semana do Município – comemoração a 07 de agosto de 1857, data da emancipação de Passo Fundo –, com o início das atividades internas em 02/07/2018 e sugestão de inauguração no dia 03/08/2018, uma sexta-feira, com programação extensiva e intensiva ao longo do sábado e domingo. A data proposta de inauguração não foi realizada tendo em vista que as adequações físicas, as compras e instalações mínimas não foram finalizadas para este período.

Ainda em 2018, foram encaminhados orçamentos para a viabilização do projeto da Tela da Fama; captação de recursos para a aquisição dos equipamentos eletrônicos por meio de edital de apoio do Consulado do Japão, com sede em Curitiba. Em dezembro de 2018, iniciou-se negociações com a Delegacia da Receita Federal, em Passo Fundo, para efetivar a parceria entre o órgão e o PRISMA para o desenvolvimento da proposta de Educação Fiscal, da possibilidade do espaço ser um ponto de auxílio aos cidadãos com os serviços on-line prestados pela receita e a destinação de mercadorias apreendidas.

A proposição junto à Delegacia da Receita Federal do Brasil de Passo Fundo foi estabelecida em partes. O projeto recebeu da Seção de Programação e Logística (SAPOL), do Depósito de Mercadorias Apreendidas (DMA) da Receita Federal do Brasil 06 consoles de XBOX One S, 04 consoles de XBOX One X, 09 consoles de PS4 slim, 2 consoles de PS4 PRO, 01 câmera fotográfica Canon Rebel t6i, as demais intenções não se estabeleceram tendo em vista que a Receita Federal em Passo Fundo passou por reestruturação administrativa deixando de ser uma delegacia e passou a atuar como agência vinculada a Delegacia da Receita Federal do Brasil de Caxias do Sul.

No início de 2019, o projeto da programação visual (ANEXO 7) teve continuidade com o arquiteto André Reichert, para o lançamento à imprensa as primeiras ideias foram discutidas com o prof. Dr. Cleber Nelson Dalbosco, da Universidade de Passo Fundo. O projeto criou a identidade visual (ANEXO 8) e a sinalização do PRISMA, o qual foi concluído no final de 2019

e executado pela prefeitura. A partir da definição da identidade visual do espaço o então PRISMA: Estação Cultural da Gare se materializa como Prisma Espaço Geek. Dessa forma, para fins jurídicos e documentos legais utiliza-se PRISMA: Estação Cultural da Gare e como nome fantasia para divulgação, como estratégia de engajar uma comunidade emergente aplica-se Prisma Espaço Geek.

Simultaneamente ao processo de programação e identidade visual, a coordenadora juntamente com o órgão responsável na prefeitura estavam encaminhando o processo de contratação de empresa especializada para prestação de serviços continuados de animador cultural, promotor geek, instrutor de games e instrutor de robótica e programação, ou seja, ao final da tramitação do mesmo a equipe de trabalho do PRISMA seria constituída. Além dos contratados de forma terceirizada, estagiários de diferentes áreas do conhecimento integrariam o grupo.

Em 31 de maio de 2019 é publicado o decreto nº 51/2019 que cria, no âmbito da administração direta do poder executivo municipal, o PRISMA: Estação Cultural da Gare. Que diz no seu artigo primeiro "Fica criada, no âmbito da estrutura administrativa da Administrativa Direta do Poder Executivo Municipal, a PRISMA: Estação Cultural da Gare, espaço cultural e tecnológico, localizada no Parque da Gare, com atribuições e competências estabelecidas na forma deste Decreto." (PMPF, 2019, n.p.). Na sequência, além de apresentar o objetivo do órgão, que foi descrito no item 3, determina que:

> Art. 2º A PRISMA órgão administrativo vinculado à Secretaria de Educação, tem como finalidade promover o diálogo entre as distintas áreas do conhecimento, na perspectiva da interdisciplinaridade, ludicidade e do entretenimento, desenvolvendo um conceito amplo de cultura digital sustentado pelo trinômio educação-cultura-tecnologia. (PMPF, 2019, n.p.).

No mesmo documento, a administração municipal, representada nesse ato pelo prefeito municipal e pela secretária da administração, cria "a função pública de Curadora da PRISMA: Estação Cultural da Gare, que possui natureza de agente honorífico, sem remuneração, de caráter transitório, lotada junto à Secretaria de Gabinete" (PMPF, 2019, n.p.), definindo a atribuição da curadoria do espaço como se "responsabilizar pela concepção de conceito, criação e organização de serviços e subprojetos e supervisão das atividades desenvolvidas no âmbito do espaço PRISMA." (PMPF, 2019, n.p.).

Até aqui, a descrição da execução do projeto do PRISMA: Estação Cultural da Gare parece ser apenas administrativa, porém, é importante salientar que todas as tomadas de decisões têm relação direta com as questões de cunho pedagógico, porque para as idealizadoras

do projeto o administrativo precisa estar a serviço do pedagógico, ou seja, o planejamento e a organização do espaço devem dar conta das premissas defendidas pelo projeto. A perspectiva sociocultural-histórica de desenvolvimento associa afetividade, linguagem e cognição com as práticas sociais, o que evidencia o meio social como aspecto decisivo no desenvolvimento dos sujeitos.

Nesse sentido, o espaço se constitui no cenário em que, neste projeto, o processo de formação do leitor contemporâneo acontece, e quanto mais ele for desafiador e promover atividades aos pares, quanto mais permitir que o sujeito aprendente se descentre do sujeito formador, mais intensamente fará parte da ação educativa. Evidencia-se que esta abordagem "parte do pressuposto de que o desenvolvimento individual deve ser compreendido em seu contexto social e cultural-histórico, e não separado dele." (ROGOFF, 2005, p. 50).

Em janeiro de 2020, ocorreram as entrevistas de seleção dos profissionais para compor o grupo de trabalho, tanto terceirizados como estagiários. Destaca-se que o critério de seleção dos colaboradores não privilegiou a formação acadêmica, mas o investimento realizado em alguma paixão – quadrinhos, seriados, literatura, tecnologia, mangá, RPG, programação, filmes, coleções, animação, jogos de tabuleiro, anime, jogos eletrônicos, música – e o potencial de interação sobre esses conhecimentos com outras pessoas no papel de educador, ou seja, o perfil geek ou nerd e a capacidade de envolver crianças, jovens, adultos, idosos nesse universo.

Os colaboradores necessitavam iniciar as atividades no PRISMA 30 dias antes da data de inauguração, com vistas a organizar o espaço, testar equipamentos, conhecer os acervos físico e digital e participar do processo de formação para conhecer e aprofundar a proposta do projeto e iniciar a criação das atividades a serem desenvolvidas no espaço. Como a previsão de inauguração era para a última semana de fevereiro, período coincidente com o início do ano letivo de 2020, em 20 de janeiro 10 colaboradores terceirizados, 5 estagiários e 1 professora efetiva na educação infantil da rede municipal começaram a trabalhar no PRISMA: Estação Cultural da Gare, todos com contrato de 30 horas semanais.

Na primeira semana, de 20 a 24 de janeiro, foi realizada uma programação intensa de formação com a "Guilda" do Prisma. Guilda? No dicionário encontra-se a seguinte definição para o termo guilda: "associação de mutualidade formada na Idade Média entre alguns países europeus que agrupava operários, negociantes ou artistas e cujo objetivo era assistir e proteger seus membros." (GUILDA, 2023, n.p.). Nos jogos on-line, o uso de sistemas de guildas é para identificar uma equipe de jogadores que possuem interesses análogos a um determinado game. "Os clãs buscam objetivos específicos, como conquistar o topo do ranking de guildas, reunir

pessoas para completar conteúdos que exigem cooperação, ou simplesmente fazer amizades." (ALMEIDA, 2019, n.p.).

No dia 20 foram apresentados, pela coordenadora, o projeto do PRISMA e as questões referentes à organização administrativa e pedagógica do espaço, como: espaços e pessoas referências; guias de convivência; organização do horário; proposta de formação para a semana. No dia 21, conduzido pela coordenadora, foram apresentados referenciais teóricos fundamentais para o processo de criação dos serviços a serem prestados pelo Prisma Espaço Geek à comunidade em geral. Utilizando como base teórica Roger Chartier (1998), foi exposto acerca da temática "De leitores a navegadores, como chegamos no século XXI"; outro tema da exposição foi "Quem são os sujeitos do século XXI?", o qual foi sustentado, principalmente, nos estudos de Lucia Santaella (2004; 2013) sobre o perfil cognitivo dos diferentes tipos de leitores, e, por fim, a respeito da universalização da internet e seus desdobramentos e como dar conta desses desafios, tomou-se por base os estudos de Gilson Schwartz (2014), também foram apresentados dados referentes ao universo digital ao redor do mundo e sobre o que acontece na internet a cada minuto, para então finalizar com a discussão acerca das habilidades e competências essenciais para os indivíduos no século XXI.

Na sequência, a semana de formação inicial foi constituída de visitas *in loco* a espaços que possuem propostas diferenciadas de educação e de prestação de serviços em Passo Fundo/RS. No B-LAB Learning Space, um laboratório de aprendizagem criativa, a Guilda do Prisma esteve conhecendo a proposta do espaço e realizando a formação sobre Aprendizagem Criativa e Movimento Maker, com o professor Dr. Adriano Canabarro Teixeira, sócio-proprietário do B-Lab. Na ShopTech, hoje OffClub Tabuleria Café, conheceram os diversos serviços oferecidos pelo espaço, em especial os relacionados aos jogos de tabuleiro. Destaca-se que os espaços visitados são privados, sendo o primeiro voltado para a educação não formal e o segundo ao entretenimento.

Logo após a semana de formação, iniciou-se o processo de levantamento do que cada espaço do Prisma possuía, tanto na questão de mobiliário e equipamento quanto em acervo, o que se chamou de inventário. A partir do inventário passou-se a exploração e experimentação dos equipamentos e acervos, para então iniciar o processo de criação com base nas definições estabelecidas no projeto inicial – PRISMA: Estação Cultural da Gare – e nas deliberadas na materialização do projeto como Prisma Espaço Geek.

Partindo da motivação primeira da criação do projeto, ou seja, formar leitores contemporâneos por meio de narrativas que constituem a cultura digital utilizando para tanto os elementos do universo geek, foram concretizadas, pela Guilda do Prisma, algumas decisões.

Primeiramente, como o objeto de conhecimento do Prisma, enquanto espaço de educação não formal, é a narrativa, porém "a narrativa não é, contudo, apenas enredo estruturador ou dramatização. Nem é apenas 'historicidade' ou diacronia. Ela é também um meio de usar a linguagem" (BRUNER, 1997, p. 57), entendeu-se significativo criar uma narrativa para apresentar as diferentes ambiências aos seus usuários.

A Guilda do Prisma fundamentou-se, principalmente, em uma narrativa medieval para nominar e definir as ambiências realçando as linguagens que nelas transitam. O usuário será denominado de AVENTUREIRO, o qual poderá escolher a AVENTURA que irá participar. A recepção é o PORTAL – a entrada no reino – é a primeira ambiência que o Aventureiro encontra ao chegar no Prisma, na qual são realizados os cadastros e os encaminhamentos para as Aventuras. Quando crianças, jovens e adultos passam pelo Portal se transformam definitivamente em Aventureiros do Prisma Espaço Geek. Não há limitação definida de espaços entre as ambiências, mas é possível identificá-las pelas linguagens e suportes de leitura e autoria que elas disponibilizam aos Aventureiros.

A TORRE – local onde fica a realeza e seus tesouros – é a ambiência voltada às Artes e à Literatura, composta por um acervo de distintos materiais de leitura impressos e digitais, como HQs, revistas, jornais, livros de literatura e teóricos, além de mangás; um espaço multimídia, constituído por TVs, lousa digital, óculos de realidade virtual, computadores, computadores gamers, tablets; áreas para leitura individual e coletiva. O maior tesouro para um espaço de formação de leitores são os materiais de leitura, mas

> a metáfora do mundo como livro confirma adequadamente nossa impressão de que o espaço ao nosso redor comporta significado e de que cada paisagem conta uma história, iluminando o ato da leitura com o sentido de decifração não apenas das palavras na página, mas do próprio mundo. Mundo e texto, viagem e leitura, são imagens concomitantes, facilmente evocadas na imaginação. Tanto a viagem como a leitura se desenrolam no tempo, tanto o mundo como o texto definem um espaço. (MANGUEL, 2017, p. 55).

No trânsito pelas diferentes linguagens, o Aventureiro encontra o CALABOUÇO – a parte mais obscura de um castelo, lugar onde ficam as passagens secretas, as prisões, que guardam enigmas e mistérios – que é a ambiência destinada aos jogos de RPG, cartas, tabuleiros (*boardgames*), organizada com mesas modulares que proporcionam uma interação entre o Aventureiro e o jogo, como também entre o grupo que participa da Aventura, pela qual poderão se apropriar de habilidades e competências propostas pelos jogos, desenvolvendo a criatividade, a tomada de decisões e a autoria. Destaca-se que, "com tantas inovações, os jogos de tabuleiro passaram a atrair um público maior, [...] cada vez mais se apresentam como proposta de 'vida

além das telas' e constitui um momento de refresco à hiperconectividade digital." (CARVALHO, 2022, p. 42).

O Aventureiro na circulação entre as ambiências se depara com a FORJA – espaço de criação de itens como armaduras, armas, escudos, invenções – que é a ambiência que tem como papel moldar objetos chamados de "arduinos" que, por meio da programação, servem para desvendar o mundo da robótica. Na FORJA, os aventureiros podem se aperfeiçoar nas artes milenares do desenvolvimento criativo, pensando na situação e, por intermédio de ferramentas, desenvolvendo uma possível solução. Os Aventureiros que passam pelo espaço "maker" tornam-se ferreiros e podem desenvolver de maneira mais criativa o raciocínio lógico para embarcar em diversas Aventuras *do it yourself,* da cultura do faça você mesmo, a qual teve origem no pós-guerra dos anos 50 e está voltando no século XXI.

Ainda, o Prisma Espaço Geek oferece aos Aventureiros experiências na ARENA – local que os guerreiros provam seu valor em batalhas e competições, em que arriscam a própria vida pela glória – que é a ambiência voltada à cultura dos jogos digitais. Na Arena, o Aventureiro poderá ter uma experiência com as narrativas dos jogos eletrônicos e vivenciar a imersão ativa de leitura e autoria nesse universo. "No universo do videogame, as metáforas e todo o sistema simbólico são interpretados e ressignificados (dando novo significado, conforme a mudança de contexto) pelo jogador a partir de seu mundo real para o mundo virtual do game." (SATO, 2009, p. 47).

E, para o público infantil, os Aventureiros descobrem, criam, exploram na ambiência do CRIAnÇÃO literatura, jogos, HQs, games, brinquedos, tablets, ou seja, as crianças transitam pelas diferentes linguagens em um espaço montado especificamente para atender as demandas e as particularidades desta geração. Defende-se no Prisma Espaço Geek que

> a criança
> é feita de cem.
> A criança tem cem mãos
> cem pensamentos
> cem modos de pensar
> de jogar e de falar.
> Cem sempre cem
> modos de escutar
> as maravilhas de amar.
> Cem alegrias
> para cantar e compreender.
> Cem mundos
> para descobrir.
> Cem mundos
> para inventar.
> Cem mundos
> para sonhar.
> A criança tem cem linguagens. (MALAGUZZI, 2016, p. 5).

E para coordenar, orientar, mediar, realizar a curadoria tem-se o FORTE – onde se reúne o conselho de sábios, a preparação para a guerra, onde está guardado o arsenal de armas e é responsável pela proteção do castelo – ambiência em que atuam a curadoria, a coordenação geral e adjunta do Prisma Espaço Geek. E para fazer a ligação entre os dois andares o Aventureiro utiliza a PONTE – liga o castelo com o restante do reino e muitas vezes faz a proteção contra invasões dos inimigos – que é a ambiência de atendimento e orientações no primeiro piso do espaço.

Imagem 4 – Fotos das oito ambiências do Prisma Espaço Geek.

Fonte: produção da autora a partir de imagens do acervo do Prisma Espaço Geek.

A partir desse contexto, a Guilda do Prisma definiu a sua própria denominação e função junto aos Aventureiros. A narrativa do mangá Naruto fundamentou a opção de nominar como Conselheiro os funcionários efetivos, terceirizados ou estagiários que desenvolvem as atividades no Prisma Espaço Geek. Na história da franquia Naruto há um sistema de

classificação *shinobi*, o qual dá o título de *Jõnin* aos ninjas mais experientes e habilidosos de uma das vilas dos cinco grandes países da organização política da narrativa (DITTRICH; SANTOS FILHO, 2016). O *Jõnin* tem a função de instruir os *genin* para tornarem-se ninjas experientes. Então, no Prisma Espaço Geek os Conselheiros são responsáveis por dar condições de aprendizagem criativa aos leitores contemporâneos em formação. Destaca-se que a Guilda de Conselheiros do Prisma é uma equipe multidisciplinar, composta por profissionais de distintas áreas do conhecimento: Educação Física, Pedagogia, Letras, Ciência da Computação, História, Psicologia, Design Gráfico, Engenharia Mecânica, Artes, Biologia, Técnico em manutenção e suporte em informática.

A decisão de como desenvolver as atividades no Prisma Espaço Geek para a formação do leitor/autor contemporâneo foi a mais difícil, porque é notório que a sociedade vive um momento de muitas incertezas, de mudanças exponenciais pelo avanço da tecnologia, porém compreende-se que os conflitos de todas as ordens – social, política, econômica, cultural, educacional – não podem levar a definições presentistas e muito menos tecnofóbicas. Optou-se por adotar a perspectiva defendida por Santaella (2022) de "um *continuum* evolutivo cujo mirante privilegiado encontra-se no presente, naquilo que pulsa desafiadoramente no presente e que reclama por uma visada retrospectiva capaz de lançar faíscas sobre o presente." (p. 106).

Nesse sentido, para garantir um trabalho inovador, sustentado pelo tripé educação, cultura e tecnologia associando a ele mais uma base a inovação, é fundamental considerar da cultura episódica dos primatas a cultura dos dados, pois é primordial entender que, por exemplo, a cultura digital não faz desaparecer a cultura da oralidade, pelo contrário, é possível perceber das culturas antecedentes "vestígios vivos em culturas posteriores, essas formas pregressas de cultura pré-Sapiens nos ajudam não apenas a compreender a oralidade, mas também traços ainda presentes que, inclusive, nos levam a perceber muitos dos seus rastros no atual Sapiens *digitalis*." (SANTAELLA, 2022, p. 115).

Então, considerar a linguagem oral – a fala – como principal meio de comunicação entre os seres humanos; reconhecer a escrita como representação gráfica de desenhos em distintos suportes, da pedra aos *pixels*; acreditar no livro como uma pele, uma capa de proteção, ou seja, "estar cercado por todas as ideias do mundo, por todos os sentimentos, todo o conhecimento e todos os comportamentos possíveis, proporciona-lhe uma sensação de segurança e conforto. [...] Ei-lo protegido, em todo caso, contra os perigos gelados da ignorância" (CARRIÈRE; ECO, 2010, p. 245-246); entender os meios de comunicação e de cultura massivos como "as máquinas de produção e reprodução de linguagem que revolucionaram os programas e processos cognitivos humanos." (SANTAELLA, 2022, p. 177).

Ainda, constatar que novas mídias oportunizaram a difusão da informação, a partir do princípio da escolha e não mais apenas da transmissão, as quais originaram uma audiência segmentada, diferenciada, que é maciça em termos de números, mas não é mais de massa quanto a simultaneidade e uniformidade de recepção de mensagem, uma audiência demarcada por ideologias, valores, gostos e estilos de vida (CASTELLS, 2019); reconhecer o contexto da cultura digital ou a cibercultura que se estabelece no ciberespaço. Segundo Lèvy (2010, p. 17):

> O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

Por fim, reconhecer o momento enigmático que a sociedade está vivenciando, designado por Santaella (2022) como cultura dos dados, a qual fez com que as demais eras – da oralidade, da escrita, do livro, de massas, das mídias e do digital – fossem se readaptando em repertórios inovados, mas inacabados, foram tantos cruzamentos, uniões, disputas, separações que a melhor representação dessa miscigenação é a metáfora da hiper-hibridização e que caracteriza a sétima revolução cognitiva do sapiens.

> ‘Cultura dos dados’, pois, de fato, sem que possa ser negado, os dados viraram a nova matéria de que o mundo é agora feito. Não é difícil constatar que os dados se constituem nos fundamentos materiais que estão na base da lógica cultural contemporânea da qual decorrem todas as suas consequências: Internet das coisas e dos corpos, Inteligência Artificial (IA) e um emaranhado de derivados rebentos que ficam mais visíveis na superfície da cultura. (SANTAELLA, 2022, p. 232).

Nessa perspectiva, optou-se por criar experiências narrativas a partir do princípio dos 4 Ps da Aprendizagem Criativa – Projetos, Pares, Paixão, Pensar brincando – e utilizar o mecanismo da formação de pensadores criativos, ou seja, a espiral da Aprendizagem Criativa como materialização das Aventuras, Expedições e Eventos. Esta opção está detalhada no próximo capítulo, bem como a dimensão pedagógica das Aventuras e a intencionalidade na formação do leitor contemporâneo a partir de uma metodologia que coloca o sujeito como protagonista de seu processo de formação. Define-se, na sequência, o que é Aventura, Expedição e Evento, ou seja, as três formas de atendimento prestado pela Guilda de Conselheiros do Prisma aos Aventureiros.

Aventuras são experiências narrativas em que os Aventureiros são envolvidos pela Guilda de Conselheiros do Prisma, de modo que mobilizem práticas de leitura e autoria emergentes da contemporaneidade, do impresso ao digital, em uma determinada Ambiência, considerando os elementos da cultura geek. São realizadas individualmente ou em grupos de até quatro Aventureiros. Para participar da Aventura, o Aventureiro precisa preencher o cadastro de Aventureiro do Prisma (ANEXOS 5 e 6) e realizar o agendamento via WhatsApp ou pessoalmente. São disponibilizadas 11 (onze) Aventuras[9], as quais possuem duração média de uma hora e agendamento diário, atendendo todos os públicos gratuitamente.

As Aventuras oferecidas pela Ambiência da Torre são:

> Aventura Matrix – O futuro começou! As tecnologias digitais estão presentes em todos os espaços da vida cotidiana e nos exigindo diferentes saberes e práticas de leitura e autoria. Pensando nisso, o Prisma Espaço Geek oferecerá aos Aventureiros a possibilidade de escolhas de acesso ao mundo virtual, seja pelos TVs, tablets ou computadores, sendo elas a livre exploração e a organização das demandas sociais e burocráticas.
>
> Aventura Caça ao Tesouro – Um dos maiores exploradores das histórias dos livros e do cinema, Indiana Jones está à procura de sucessores para continuarem suas famosas Aventuras! No Prisma Espaço Geek, os Aventureiros serão desafiados a explorar o mundo dos livros, quadrinhos e mangás recheados de mistérios que estão espalhados por toda a Ambiência da Torre, em uma verdadeira caça aos tesouros literários, guiados por um enigmático mapa do acervo do Prisma.
>
> Aventura Enterprise – Aventureiro do Prisma Espaço Geek, conheça o projeto EnterPrisma e embarque na nave Enterprise, a famosa nave de exploração espacial de Star Trek e desbrave outros planetas, surpreendendo-se com suas características únicas. Para se tornar um explorador Aventureiro interplanetário basta utilizar os óculos de realidade virtual e ter uma experiência única em 3D. Como um bom explorador, registre tudo o que observar, ajudando os Conselheiros do Prisma a classificar este novo mundo!

A Forja oferece as seguintes possibilidades de Aventuras:

> Aventura Sobrevivendo ao Apocalipse Zumbi – O Prisma Espaço Geek se tornou um dos últimos esconderijos durante um assustador apocalipse zumbi, na cidade de Passo Fundo. Um sobrevivente, chamado Gerry Lane, deixou um diário contendo informações para criação de uma armadilha para zumbis construída com Arduino e peças de robótica. Para os Aventureiros que passarem por este local, buscando sobrevivência, a robótica será a salvação.
>
> Aventura Scratch Guilbit – O mascote virtual da linguagem de programação Scratch, chamado carinhosamente pelo Prisma Espaço Geek de Guilbit deseja desafiar os Aventureiros que o visitarem a criar histórias para ele se divertir enquanto os auxilia a programar! Utilizando o Scratch, o Aventureiro poderá se divertir enquanto cria e aprende lógica de programação.

[9] As Aventuras descritas na sequência encontram-se no site oficial do Prisma Espaço Geek. Disponível em: https://prismaespacogeek.org/aventuras/.

> Aventura Maker: Lançador de Aviões – Chegou a hora de botar a mão na massa! Nesta Aventura, utilize suas habilidades manuais para salvar os heróis de Madagascar de uma enrascada e ajudá-los a retornar para seu zoológico. Colando, cortando, soldando e montando o Aventureiro poderá construir um genuíno lançador de aviões, utilizando sucata, materiais recicláveis e, é claro, sua criatividade. Por meio da prototipagem e da impressão 3D, dê vida às suas invenções nesta aventura "DIY".
>
> Aventura Oficina Stark – Como a maioria das tarefas dos estagiários não termina em somente um turno, nessa Aventura seu desafio não poderia ser diferente, portanto, possui duas etapas. Os estagiários Aventureir@s das Indústrias Stark (não remunerados, assim como Peter Parker), precisam modelar e imprimir algo incrivelmente inventivo em 3D. De início, sua criação precisa ser feita digitalmente utilizando a plataforma Tinkercad, depois é necessário partir para a segunda etapa e aprender tudo sobre impressão 3D. E ai?! Ficou a fim de transformar algo digital em real com ajuda de um fabricador (impressora 3D)?! Então venha para a Aventura Oficina Stark.

A Ambiência da Arena oportuniza a experiência:

> Aventura Oásis – Preparem-se, Aventureiros, para a grande Arena Geek! O mundo virtual idealizado por James Halliday, criador do Oasis em Jogador Nº1 tem sua versão beta criada aqui no Prisma Espaço Geek, onde é possível jogar seu game favorito e encontrar todos aqueles easter eggs (referências) que todo fã adora procurar durante sua Aventura, jogando games nos consoles PS4 e Xbox One ou PCs do Prisma!

O público de 3 a 8 anos pode se aventurar no CRIAnÇÃO em dez distintas versões da Aventura:

> A Fantástica Fábrica das Histórias do Prisma – No lugar mais alto do Prisma existe uma Torre onde estão guardadas as mais incríveis histórias. No entanto, a Guilda de Conselheiros do Prisma precisa de Inventores Aventureiros dispostos a desbravar essas histórias e ajudá-los a dar vida a elas, criando com suas caixas de ferramentas as mais mirabolantes e divertidas invenções que só as Crianças Aventureiras do Prisma seriam capazes de criar.

Expedição é a denominação da experiência narrativa composta por várias Aventuras, fazendo o trânsito pelas distintas Ambiências do Prisma, sendo tematizada não só pelos elementos do universo geek, mas também por fenômenos científicos, artísticos, sociais ou culturais, a fim de mobilizar as práticas de leitura e autoria emergentes da contemporaneidade, do impresso ao digital. As Expedições têm duração aproximada de duas horas e são indicadas para grupos de até 40 Aventureiros de instituições de ensino ou de qualquer instituição da sociedade civil organizada e necessitam ser agendadas. As Expedições estão em construção, sendo que estão divididas por idades correspondentes aos níveis e anos de ensino, haverá Expedição para: Educação Infantil; Ensino Fundamental Anos Iniciais – 1º, 2º e 3º anos; Ensino Fundamental Anos Iniciais – 4º e 5º anos; Ensino Fundamental Anos Finais; Ensino Médio e Adultos/Idosos.

A Expedição voltada para o público da Educação Infantil, Pré I e Pré II, será ambientada pela seguinte narrativa (em construção):

> O parque do Jurassic World foi avariado em meados de 2015 e muitos dinossauros fugiram do seu Habitat controlado. Desde então, várias pessoas estão atrás deles: algumas para ajudá-los a encontrar um lar na natureza, outras para prendê-los.
> O Prisma Espaço Geek, através de seus Conselheiros, está ajudando a encontrar os fugitivos para que eles possam morar no Parque da Gare, que é um dos ambientes ideais para eles, pois possui todos os recursos para que os animais possam viver em harmonia e o principal: livres na natureza. Para isso, os Aventureiros que participarão da Expedição irão se apropriar de recursos para encontrá-los e ajudá-los.
> Um sinal de alerta do sistema de segurança do Prisma emitirá uma mensagem informando que um dinossauro foi visto nas imediações do Parque da Gare, convidando os Aventureiros a ajudar os Conselheiros a desvendarem as pistas em cada Ambiência para recuperar a imagem corrompida da câmera de segurança, para assim descobrir qual é o dinossauro que está nas imediações e que poderá fazer moradia no Parque da Gare.
> Em cada Ambiência os Aventureiros terão de resolver uma série de desafios, que se conseguirem, então receberão uma parte (de 4 partes) da fotografia do dinossauro Diplodocus (dinossauro perdido).
> Ao final das quatro ambiências, os Aventureiros terão todas as quatro peças da fotografia do dinossauro e então descobrirão sua espécie (nome, apelido, etc.).
> O dinossauro será encaminhado para o Parque da Gare, onde ele poderá viver livremente em meio aos outros dinossauros e fauna local, levando os Aventureiros ao final da Expedição Jurassic World no Prisma Espaço Geek (pode ser outro nome).

E os Eventos são EXPEDIÇÕES, ou seja, narrativas que envolvem o trânsito por diferentes linguagens, sendo enunciados não só por elementos da cultura geek, mas cotejado por fenômenos científicos, artísticos, sociais ou culturais. Com o mesmo objetivo das Aventuras, promove as práticas de autoria e leitura. Sua duração média é de 3 horas. São realizados aos sábados à tarde, mediante inscrição. Cada mês é desenvolvido por uma das Ambiências do Prisma Espaço Geek, tendo como elemento disparador do evento as linguagens eminentes da Ambiência organizadora, porém há ao longo do seu desenvolvimento a convergência entre linguagens e mídias.

Os Eventos foram desenvolvidos a partir de 2022 tendo em vista a liberação das restrições referentes a pandemia da Covid-19. Como por exemplo (PRISMA ESPAÇO GEEK):

Expedições Científicas de Férias: Explorando o Parque da Gare

Que tal curtir as férias de verão descobrindo e pesquisando trilhas, mapas, plantas e animais no Parque da Gare? Então, venha com o Prisma para a EXPEDIÇÃO CIENTÍFICA DE FÉRIAS: Explorando o Parque da Gare!

O Parque da Gare é um lugar repleto de possibilidades para a gente se aventurar, viver e contar histórias, não é mesmo?

Afinal, além de passear, conhecer milhares de narrativas no Prisma, praticar esportes radicais e brincar pra caramba, podemos explorar diferentes caminhos, criar trilhas, mapear lugares, descobrir muuuitas espécies de plantas e de animais por todo o Parque.

Pois é, Aventureiro, o Parque da Gare é mesmo o lugar ideal para desbravadores curiosos, preparados para diversão e muita criação!

Pensando nisso, o Prisma Espaço Geek organizou uma incrível Expedição Científica pelo Parque da Gare que acontecerá nas quintas-feiras dos meses de janeiro e fevereiro de 2022, no turno da tarde.

Conheça o Cronograma das Expedições Científicas:

13.01 e 03.02 – Expedição Trilheiros: Desbravando e mapeando a Gare.

20.01 e 10.02 – Expedição Pé na Mata: Descobrindo espécies, explorando o verde da Gare.

27.01 e 17.02- Expedição Safári: Observando habitats em busca dos animais da Gare.

Sobre as Expedições Científicas:

Público-alvo: Aventureiros entre 4 e 12 anos, que serão divididos em dois grupos etários.

Horário: 14h30min às 17h30min

✍️Inscrições:

➡️Período: a partir de 04 de janeiro de 2022

➡️Inscrições GRATUITAS.

➡️Cada inscrição é válida para uma data de uma Expedição. É permitido inscrever-se em mais de uma Expedição.

➡️Para realizar a inscrição o Aventureiro deve preencher a Ficha do Aventureiro no site https://prismaespacogeek.org/seja-um-aventureiro/ e depois entrar em contato com a Guilda de Conselheiros pelo telefone/WhatsApp 3581-3636.

Bora tornar-se um Aventureiro explorador, pesquisador do Parque da Gare?

Corra e não perca o prazo de inscrições, pois as vagas são limitadas!

A inauguração oficial ocorreu em 03 de agosto de 2021, porém o Prisma Espaço Geek anteriormente a esta data e por conta da pandemia da Coronavírus Disease/Covid-19 estava funcionando com atendimento remoto. Nesse período, criou-se a Aventura *Call do Prisma: Rodas de conversa geek,* a qual foi "uma proposta entre a multiplicidade de aprendizagens do espaço, pelo qual foi oportunizado, a partir do compartilhamento de olhares, saberes e fazeres das infâncias e das juventudes, contribuir com os contextos que atuam por meio do Ensino Remoto e Híbrido com esses sujeitos." (D'ARIENZO, 2021, p. 1461). Dessa forma, o Prisma Espaço Geek

> objetivou contribuir com as comunidades escolares condicionadas ao ensino remoto, pela pandemia da COVID-19, apresentando contexto de interação, em que a interlocução entre os pares - estudantes x estudantes; escola x instituição não-escolar (Prisma Espaço Geek); e vice-versa, mobilizou significados, saberes e práticas culturais infantis, juvenis, escolares e familiares vivenciadas por meio da cultura digital. (D'ARIENZO, 2021, p. 1461).

Além da Aventura Call do Prisma, a Guilda de Conselheiros do Prisma criou quatro gêneros de publicações para as redes sociais do espaço: o Calendário Geek, Glossário Geek, Catapulta e Coceirinha. Considera-se que os textos produzidos pelo espaço não são de cunho paradidático, pois não têm o objetivo didático e nem são de natureza comercial, da mesma forma não se pretende vender determinado produto. Os conteúdos trabalhados têm relação com a cultura geek e ou cultura digital e no desenrolar da escrita apresentam a relação destes com conhecimentos científicos, como forma de auxiliar os educadores a utilizarem assuntos de interesse de crianças e jovens para desenvolverem os conteúdos do seu componente curricular de forma mais significativa para os estudantes. Os gêneros dos textos de publicação ficaram assim definidos pelo Prisma Espaço Geek:

> Calendário Geek
> É a história contada das linguagens multimodais, pois compreendemos que é pela linguagem que se apresentam os contextos, os tempos e os espaços históricos. Pode-se contar fatos históricos de várias maneiras, e uma delas é por meio do ponto de vista geek. Por exemplo, Harry Potter pode muito bem ilustrar a cultura escolar a partir dos artefatos da cultura geek e do conhecimento das crianças. O Calendário Geek tem sempre uma estrutura que observa a data, o seu motivo, seu contexto histórico, seus elementos narrativos e curiosidades.
> Glossário Geek
> Contempla termos da cultura geek que têm significado para a comunidade em geral. Mobiliza conhecimentos e a rede de significações do termo, partindo do significado e se alastrando pelo conhecimento que vai desde o coloquial até o científico, evidenciando assim a intertextualidade presente nas diferentes fontes. Não é um dicionário, uma vez que não apresenta "um" significado, mas sim múltiplas significações e sentidos em um determinado contexto.
> Catapulta
> Uma das características do geek é estar sempre de olho nas novidades, no que é tendência, no que é inovador. Ele está sempre em interlocução com a inovação. Desse modo, nas Catapultas sempre se resgata a historicidade daquilo que é "lançado" no universo cultural geek. Do clássico, para o geek, é um andaime para a inovação. Catapulta é uma "peneira" que o Prisma faz para levar o leitor a se constituir e pensar a sua comunidade, mobilizando assim seus conhecimentos.
> Coceirinha
> "Uma pulga atrás da orelha", representa o objeto de conhecimento do Prisma: a narrativa. Partindo da narrativa do cotidiano, levará a pessoa a uma pergunta, a qual será respondida a partir do conceito científico, fazendo perceber que é do cotidiano que surgem as experiências científicas. Todas as Coceirinhas se apropriam dos objetos de conhecimento e podem ser acionadas de forma direta ao trabalhar a formação de gêneros digitais.

Por fim, a proposta do Prisma Espaço Geek (ANEXO 2) intenciona a utilização de uma estrutura diferenciada para provocar e mesmo alavancar a reinvenção e a inovação de práticas individuais e coletivas de leitura e autoria. Constitui-se, portanto, na difusão de um espaço disruptivo de aprendizagem criativa cujos princípios teóricos e metodológicos representam a diversidade e a pluralidade da sociedade contemporânea hibridizada. É um espaço que se aprimora na dimensão do acesso de diferentes públicos a conteúdos e recursos digitais, contribuindo com o enriquecimento da cidadania no século XXI.

2.5 A recompensa: contribuições iniciais

Aceitar o desafio de criar um espaço inovador para ampliação do conhecimento e da sensibilidade na formação do leitor contemporâneo e a tomada de decisão do poder público municipal de viabilizar o projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare, o qual se materializou como Prisma Espaço Geek, junto ao Parque da Gare, mostra o potencial investido em políticas públicas em prol da formação e desenvolvimento de crianças, jovens, adultos e idosos em interação como dispositivos eletrônicos para garantir o exercício da cidadania plena no século XXI.

O Prisma Espaço Geek se constitui num espaço público disruptivo de aprendizagem criativa, proporcionando aos distintos públicos experiências narrativas que mobilizam práticas de leitura e autoria emergentes da contemporaneidade, do impresso ao digital, considerando os elementos da cultura geek, da cultura maker, da educação disruptiva e os conceitos relacionados às novas práticas sociais de leitura, escrita e autoria.

A entrega à comunidade do Prisma Espaço Geek ocorreu no mês de dezembro de 2019, o espaço é constituído por oito ambiências que caracterizam e sustentam o trabalho de formação do leitor contemporâneo a partir das múltiplas linguagens presentes no texto, impresso ou digital, de natureza multimodal e multissemiótica, ou seja, visuais (imagens estáticas e em movimento), sonoras (música, ruídos, sonoridades), verbais (oral ou visual-motora, como Libras e escrita) e corporais (gestuais, cênicas, dança). Desde sua inauguração oficial, em 03/08/2021, o Prisma Espaço Geek desenvolveu Aventuras, Expedições, Eventos e produção de conteúdo nas redes sociais atingindo um público de aproximadamente 2500 Aventureiros cadastrados (ANEXOS 5 e 6) e cerca de 5000 seguidores, além dos curiosos e anônimos visitantes do espaço físico e digital.

O objetivo do trabalho dos Conselheiros da Guilda do Prisma é oferecer aos Aventureiros condições de construção de conhecimento pelo princípio da aprendizagem criativa

e do conceito de inovação disruptiva, que envolve a formação de pensadores criativos capazes de desenvolver de forma autônoma e criativa a melhoria de suas práticas sociais e culturais, além de criar soluções comprometidas com as demandas da realidade e das necessidades da sociedade contemporânea. Ainda, o Prisma Espaço Geek intenciona proporcionar acessibilidade e ampliação de público; geração e criação de práticas, produtos e serviços mais satisfatórios; agregação de valor às experiências sociais; e, inovações sustentáveis, inclusivas e diversas.

De agosto de 2021 a dezembro de 2022, participaram das experiências narrativas instituições de ensino público e privado, da educação infantil ao ensino superior, de Passo Fundo e região; ONGs; Grupos de Escoteiros; Clínicas de Atendimento ao Idoso; Clínicas Terapêuticas; grupos da sociedade civil organizados; instituições de assistência social e de saúde; grupo de colaboradores de empresas locais. Especificamente no ano de 2022, foram desenvolvidos 10994 (dez mil novecentas e noventa e quatro) atendimentos, com 30 escolas municipais de ensino fundamental; 11 escolas municipais de educação infantil; 5 escolas da rede estadual de ensino; 14 escolas da rede privada; 3 ONGs; 4 projetos sociais de atendimento a crianças e adolescentes; 4 clínicas de saúde; além 3 da participação externa de Conselheiros em mais de 10 eventos local, estadual e nacional.

Entre os eventos, em que o Prisma Espaço Geek foi apresentado aos participantes, destacam-se: FIL| Feria Internacional del Libro de Guadalajara 2021, México; VIII Semana do Conhecimento, da Universidade de Passo Fundo|Passo Fundo; IV MOSTRA EM EDUCAÇÃO – MEDUC, do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Passo Fundo|Passo Fundo; VIII Encontro Brasileiro das Cidades Educadoras, Curitiba; VII Seminário Internacional de Cultura Digital, do Grupo de Pesquisa em Cultura Digital na Educação e dos Programas de Pós-Graduação em Educação e em Ensino de Ciências em Matemática da Universidade de Passo Fundo|Passo Fundo; Semana de Formação, Secretaria da Educação 2021|Passo Fundo; I Seminário Preparatório da Feira Literária 2023, Prefeitura de Itaquaquecetuba|São Paulo; I Seminário Porto Alegre Cidade Educadora|Porto Alegre. A cidade de Passo Fundo apresentou o projeto do Prisma Espaço Geek no PREMIO CIUDADES EDUCADORAS 2022, da Asociación Internacional de Ciudades Educadoras, em Barcelona|Espanha, e ficou entre as 53 cidades finalistas de boas práticas na promoção de cuidados na cidade.

Sobre as Cidades Educadoras é importante destacar que Passo Fundo integra a Associação Internacional de Cidades Educadoras desde 2021. O Prisma Espaço Geek, como equipamento público, transcende as paredes da escola para impregnar toda a cidade na

observação do princípio do direito à cidade educadora: educação inclusiva ao longo da vida; política educativa ampla; diversidade e não discriminação; acesso à cultura; e diálogo intergeracional. Evidencia-se, o que não quer dizer mais importante, o acesso à cultura, que na Carta das Cidades Educadores sugere aos governos locais e aos seus projetos políticos que:

> A Cidade Educadora promoverá o direito à cultura e a participação de todas as pessoas, sobretudo dos grupos em situação de maior vulnerabilidade, na vida cultural da cidade como forma de inclusão, promovendo o sentimento de pertença e de boa coexistência. Para além da fruição dos bens culturais, esta participação cultural incluirá o contributo que todos os cidadãos podem dar para uma cultura viva e em mudança e o envolvimento da sociedade civil na gestão de equipamentos e iniciativas culturais.
> Por sua vez, a Cidade Educadora estimulará a educação artística, a criatividade e a inovação, promovendo e apoiando iniciativas culturais, tanto de vanguarda, como de cultura popular, como meio de desenvolvimento pessoal, social, cultural e económico. (AICE, 2020, p. 11).

Por fim, reforça-se a condição da leitura e da escrita no século XXI, que progressivamente têm se tornado uma ação integrada. Nesse contexto, o Prisma Espaço Geek se define como um espaço de educação não formal disruptivo que intenciona promover condições de aprendizagem para o desenvolvimento de competências necessárias à vivência de crianças, jovens, adultos e idosos na contemporaneidade, por meio de linguagens, materiais, produtos, equipamentos de diferentes naturezas, com ênfase nas tecnologias digitais, impulsionando a melhora das condições sociais, educacionais e culturais desses sujeitos.

3 AVENTURAS NO PRISMA ESPAÇO GEEK: APRENDIZAGEM CRIATIVA E MOVIMENTO MAKER EM AÇÃO

> *"Só existe saber na invenção, na reinvenção, na busca inquieta, impaciente, permanente que os homens fazem no mundo, com o mundo e com os outros".*
>
> Paulo Freire[10]

Na concepção dialógica de educação defendida pelo Patrono da Educação Brasileira, Paulo Reglus Neves Freire (1921-1997), há diferentes saberes que necessitam ser considerados nas práticas educativas. Saberes que não requerem classificação ou validação, sendo relevantes aqueles elaborados na vida cotidiana, os quais são denominados pelo educador como saberes de experiência feitos em dialogicidade com o contexto comunitário em que os sujeitos estão inseridos, nas relações entre homens — crianças, jovens e adultos — no mundo, com o mundo e com seus pares.

Os saberes de experiência feitos estão estabelecidos no campo de eventos culturais relacionados com a identidade cultural de cada sujeito. Dessa forma, para a construção do conhecimento requer considerar as experiências socioculturais, a partir do diálogo e da relação entre estes saberes e os de cunho científico, valorizando as contribuições das práticas sociais à formação crítica dos sujeitos na contemporaneidade.

Experiência conceituada a partir da combinação de elementos, ativo e passivo, ou seja, por meio da significação manifestada por experimentação e suas consequências (DEWEY, 1979b). A relação entre os objetos, que geram aprendizagem, decorre de uma ação do sujeito como consequência da conexão de análise e possibilidades entre o que o sujeito faz ao objeto e as consequências que o objeto pode provocar ao sujeito.

O objeto de conhecimento do Prisma Espaço Geek, um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa, são as narrativas que perpassam a cultura digital com a intenção de desencadear um processo de formação do leitor contemporâneo. Considerando que este leitor, sujeito histórico, social e cultural, se desenvolve por práticas socialmente construídas e culturalmente mediadas, ou seja, homens e mulheres fazedores de cultura ao se relacionarem no mundo e com o mundo, a partir das experiências adquiridas sistematicamente.

---

[10]FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. 36. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

No contexto contemporâneo, o qual complexifica uma sequência de acontecimentos históricos, sociais e culturais, o Prisma Espaço Geek se estabelece. O Espaço, que tem por base o quadripé educação-cultura-tecnologia-inovação e como premissa os estudos de Chartier (1998), Santaella (2013), busca, no cotejo das múltiplas linguagens que transitam no século XXI, criar contextos educativos disruptivos que tenham por princípio e produto a formação do leitor contemporâneo por meio da aprendizagem criativa.

Constitui-se num espaço de criação, convergência e difusão de artefatos, instrumentos, de narrativas e de práticas culturais que permeiam as comunidades de aprendizagem emergentes. Espaço não formal de educação, que trata a educabilidade dos sujeitos em um contexto que intenciona o ato pedagógico de forma sistematizada sob à luz dos pressupostos da Aprendizagem Criativa (PAPERT, 1994; RESNICK, 2020); e dos elementos que constituem o processo de formação do leitor contemporâneo.

A cultura digital permite que os conhecimentos, os valores e as práticas de determinado grupo, vivenciadas em um certo tempo, sejam compreendidas em distintos espaços, ou seja, as inovações e os avanços nos conhecimentos e a sua incorporação à rede possibilitada pelas tecnologias digitais e pelas conexões à internet, transformaram e fizeram surgir novos tipos de interação, comunicação, compartilhamento e ação entre os sujeitos, como também novos ambientes socioculturais se revelaram.

A formação do leitor, na contemporaneidade, é constituída por vários atributos e gêneros fluidos (SANTAELLA, 2013), elementos que modificam as práticas de leitura e de escrita. As estruturas de nós e conexões chamadas de ficção hipertextual, em que a narrativa é potencializada pelas imagens em movimento ou não, pelo áudio, pelos hiperlinks, quebram a linearidade. A ficção interativa que se caracteriza pelos recursos visuais, gráficos e de animação similares a narrativa dos games. A criação de ambientes a partir das imagens interativas tridimensionais que possibilitam a imersão em espaços de experiência em três dimensões. As ficções breves, próprias dos dispositivos móveis, como as narrativas locativas. As narrativas virtuais construídas pela realidade virtual aumentada. As narrativas transmidiáticas que transcorrem por intermédio das múltiplas mídias, caracterizadas por modelos simuladores, emergentes e participativos, contribuindo cada qual com o seu potencial para o entendimento do contexto narrativo.

Estas são algumas formas de leitura eletrônica que ilustram a diversidade do processo de preparação do sujeito à leitura na e para a contemporaneidade. Torna-se fundamental distinguir as possibilidades e desafios postos pela especificidade das mídias em rede e

programáveis, sem desprezar a valiosa contribuição à compreensão da linguagem, interação e significação materializada com os textos pelas narrativas impressas.

As Aventuras desenvolvidas pelo Prisma Espaço Geek, enquanto práticas culturais, observam os recursos que representam a identidade construída ao longo da história como elementos de criação e transformação de significados que sujeitos operam no meio de sua comunidade. Na construção das Aventuras têm-se como elementos basilares os nove princípios que orientam uma abordagem psicocultural da educação (BRUNER, 2000), a qual considera a narrativa como forma de pensamento e canal de produção de significação.

E, como princípio metodológico das Aventuras, os quatro Ps da aprendizagem criativa: projetos; paixão; pares e pensar brincando. Para potencializar a criatividade de crianças, jovens e adultos, Aventureiros do Prisma, corrobora-se com a ideia (RESNICK, 2020) de que os sujeitos ao se engajarem em projetos mobilizados por paixões, de forma colaborativa com seus pares e garantindo a essência do pensar brincando ampliam as possibilidades de formarem-se como pensadores criativos.

Para além dos princípios teórico-metodológicos eleitos como forma de atender as demandas da educação para e no século XXI, essas práticas culturais de experiências narrativas, denominadas de Aventuras, transcorrem em um espaço público disruptivo, que observa a ideia de disrupção da educação a partir da reflexão crítica acerca da evolução tecnológica, com foco no avanço da educação e de forma a contribuir para um mundo melhor. Espaço disruptivo ao repensar os tempos e os espaços de aprender; educação disruptiva ao utilizar a inovação na forma de aprender.

Com base neste contexto, pretende-se apresentar de que forma as Aventuras do Prisma Espaço Geek articulam a aprendizagem criativa e a cultura maker na organização, dinâmica e desenvolvimento dessas atividades. Para tanto, compreende-se pertinente apresentar a relevância das práticas culturais e da educação disruptiva na e para a formação de leitores contemporâneos, para logo aprofundar os conceitos de aprendizagem criativa e cultura maker, e, então revelar a organização, a dinâmica e o desenvolvimento das Aventuras no Prisma Espaço Geek.

Por fim, este capítulo está estruturado da seguinte forma: na primeira seção, são apresentadas as discussões sobre cultura, práticas culturais, disrupção e educação disruptiva de forma a potencializar o contexto da formação do leitor contemporâneo, tendo como base teórica, especialmente, os estudos de Jerome Bruner (2000, 2002), Clayton Christensen (2012); na seção dois, os conceitos e práticas de aprendizagem criativa e cultura maker são descritos como forma de situá-los como princípios teórico-metodológicos utilizados na criação e no

desenvolvimento das Aventuras, autores como Maria da Glória Bordini e Vera Teixeira Aguiar (1993), Seymour Papert (1994), Mitchel Resnick (2020), John Dewey (1979a, 1979b) auxiliam no aprofundamento da compreensão; a revelação das Aventuras a partir da divulgação de sua organização, dinâmica e desenvolvimento será objeto da seção três, a qual tem como fundamento os documentos do Prisma Espaço Geek, que registram a concepção, o aprimoramento e a efetivação das aventuras.

3.1 Práticas culturais e educação disruptiva na formação do leitor contemporâneo

Ao nascer o homem é incluído em uma cultura, a qual tem como finalidade primordial a conservação e transmissão de aprendizados passados como forma de adaptá-lo ao contexto social e histórico. No entanto, o homem tem a capacidade de transcender, pelo reconhecimento como ser social e histórico, mas como ser inacabado, e quando se assume como ser que pensa, se comunica, capaz de transformar, criar e realizar sonhos, percebe sua temporalidade, pois de forma multidimensional "atinge o ontem, reconhece o hoje e descobre o amanhã." (FREIRE, 1967, p. 41).

Se é humano, como ser que compõe a natureza, é capaz de criar e transformar a cultura enquanto sujeito social. Cultura que pode ser comparada à vida, pois da mesma forma que a existência cresce, desenvolve-se e propaga-se. Nesse sentido, reconhece-se a complexidade deste campo. "A cultura é a parte do ambiente que é feita pelo homem" (SANTAELLA, 2003, p. 31), o que pressupõe a duplicidade de contextos da vida humana, isto é, o habitat natural e o ambiente social, o primeiro, como aspecto biológico e o segundo, como possibilidade do poder de criação de cultura do homem.

Neste sentido, a cultura engloba todos os elementos que o sujeito social utiliza para a transformação pessoal e coletiva, a partir do processo de criação e recriação apoiados pelos instrumentos de sobrevivência: os símbolos, os saberes, os sentidos e os significados que auxiliam na convivência. Fato que mostra o homem com papel ativo na e com a sua realidade. "A cultura como acrescentamento que o homem faz ao mundo que não fez. A cultura como resultado de seu trabalho. Do seu esforço criador e recriador." (FREIRE, 1967, p. 108). Assim,

> somos subjetivamente a interiorização de práticas culturais do fazer, de regras do agir (as diferentes gramáticas sociais), de sistemas de significação da vida e do mundo em que vivemos (as ideologias, as teorias e os sistemas mais abrangentes de saber e sentido). Os movimentos de cultura popular trouxeram para o campo da educação a cultura como conceito, ideia, valor e fundamento de ações sociais, inclusive pedagógicas. Dito de outro modo: ao lado de outras práticas sociais do pensar e do

> fazer, como as artes, as ciências, as filosofias, as tecnologias do agir e do cuidar (como a engenharia, a medicina, a culinária), eles situaram a educação no interior da cultura. (BRANDÃO, 2008, p. 109).

Nessa perspectiva, serão considerados dois conceitos de cultura, o primeiro, que descreve o sistema simbólico de determinado grupo social, a difusão deste sistema e o conjunto de valores alicerçados na concepção de si e nas relações com outros grupos e com o universo natural realizadas pelo grupo. O segundo, e não contraditório ao primeiro, define a cultura como a referência

> aos costumes, às crenças, à língua, às ideias, aos gostos estéticos e ao conhecimento técnico, que dão subsídios à organização do ambiente total humano, quer dizer, a cultura material, os utensílios, o habitat e, mais geralmente, todo o conjunto tecnológico transmissível, regulando as relações e os comportamentos de um grupo social com o ambiente. (SANTAELLA, 2003, p. 32).

A abordagem da natureza da mente denominada de culturalismo determina como fato transformador a afirmativa de que não há possibilidades de existência da mente separada da cultura. Mente, como define Bruner (1997, p. 20), "no significado de estados intencionais, como acreditar, desejar, pretender, compreender um significado." A mente humana evolui na relação direta com o desenvolvimento das maneiras de viver em que um grupo social representa, simbolicamente, a realidade, e esse simbolismo é partilhado entre integrantes do grupo, como também conservado, elaborado e transmitido entre as sucessivas gerações, o que mantém a identidade cultural e o modo de vida dessa comunidade.

As práticas e as circunstâncias culturais de uma comunidade são as possibilidades de compreender o desenvolvimento dos sujeitos que participam de determinado grupo cultural. Nessa abordagem, tomando posse da metáfora utilizada por Bruner em distintos textos, considera-se que a educação não é uma ilha, mas constitui o continente da cultura. Destaca-se que, o culturalismo possui funções a nível macro e micro, do ponto de vista do primeiro a cultura é considerada como um conjunto de valores, direitos, trocas, obrigações, oportunidades e poder. No sentido micro, há a preocupação com a investigação acerca das formas como as exigências de um sistema cultural impactam àqueles que necessitam atuar dentro dele, concentrando "em como seres humanos individuais constroem 'realidades' e significados que os adaptem ao sistema, a que custo pessoal, com que resultados esperados." (BRUNER, 2013, p. 197).

As operações da mente humana são ao mesmo tempo formadas e possíveis pela cultura como produto do homem. O que permite considerar que o aprender e o pensar são construídos a todo momento num contexto cultural e a partir do uso habitual de conexão com instrumentos

culturais. São várias as fontes de possibilidades para o funcionamento da mente, porém os bens culturais e suas transformações são potenciais oportunidades para tal, considerando que o culturalismo busca associar as contribuições de diferentes áreas, tais como: a psicologia, a antropologia, a linguística e as ciências humanas, para verificar como os seres humanos criam e transformam os significados a partir de uma determinada comunidade cultural.

Enfatiza-se que para a educação uma teoria da mente torna-se interessante quando auxilia no processo de melhora significativa e de eficácia do seu funcionamento, para além das ferramentas mentais, requer uma série de condições para o desempenho eficaz. Mais relevante se torna à educação quando estas operações ocorrem de fora para dentro, possibilitando perceber que contexto é preciso para que o funcionamento da mente seja eficaz, quais os tipos de grupos simbólicos, quais esclarecimentos acerca do passado, que artes, que ciências. Desse modo, o culturalismo é uma abordagem muito mais de fora para dentro.

O culturalismo é denominado por Bruner (2000) de abordagem psicológico-cultural. O autor estabelece nove princípios que orientam uma abordagem psicocultural da educação e apresenta algumas das consequências para este processo. Também visa estimular a reflexão acerca desses princípios, questionando a relevância para evidenciar "os poderes da consciência, da reflexão, da largueza de diálogo e da negociação." (BRUNER, 2000, p. 70). Eis, na sequência, a descrição dos nove princípios e suas consequências à educação, são eles: perspectiva; construtivismo; interação; exteriorização; instrumentalismo; institucional; identidade e autoestima; e narrativa.

Como primeiro, o princípio da perspectiva "destaca as questões de interpretação e produção de significado do pensamento humano e, concomitantemente, reconhece os riscos pertinentes de dissonância que podem resultar do estímulo deste aspecto da vida mental." (D'ARIENZO, 2016, p. 595). Para melhor compreender os significados das coisas, é preciso ter conhecimento de distintos significados do objeto em estudo, mesmo que não concorde com eles. Pois, a compreensão particular de algo não impede compreender de outras formas. A questão da perspectiva retrata as regras de evidência, consistência e coerência na correção de uma interpretação específica.

Os cânones culturais e as histórias características do comportamento dos sujeitos que constroem a realidade são representados pelas interpretações de significado. O que ocorre é a interação entre o pensamento individual e seu impacto ao estilo de vida, ao pensamento e ao sentimento de determinada cultura. "A vida em cultura é, pois, um equilíbrio entre as versões do mundo que as pessoas formam sob influência institucional e as que são fruto das histórias pessoais." (BRUNER, 2000, p. 33).

Por fim, o princípio da perspectiva na educação permite desenvolver a competência de investigação interpretativa, capaz de fortalecer o potencial da cultura de adaptação à mudança, característica do mundo contemporâneo, o que quando não ocorre submete o processo educativo à mais constrangedora prática do conservadorismo.

O constrangimento é apresentado como segundo princípio da abordagem psicocultural da educação. Apresenta-se sob duas formas, constrangimentos intrínsecos e extrínsecos. Os primeiros têm relação com a natureza do funcionamento mental humano, isto é, há submissão na maneira de ter experiência de si mesmo, pois é considerada invariável por meio das circunstâncias e permanente no decorrer do tempo. Porém, não é apenas uma limitação conceitual, temas como tempo, espaço e causalidade são restritos ao modo de concebê-los.

Essas limitações podem ser consideradas como censura à competência humana de construir significados, o que atinge consideravelmente o princípio da perspectiva. “Estes constrangimentos são geralmente olhados como uma herança da nossa evolução enquanto espécie, ou seja, uma parte da ‘nossa dotação natural’.” (BRUNER, 2000, p. 36). Para a educação, o constrangimento intrínseco vai de encontro com a incumbência de permitir ao sujeito ir mais à frente do que sua capacidade natural, possibilitando o acesso a diferentes elementos de distintas culturas.

Os constrangimentos extrínsecos estão relacionados com as limitações impostas pelos sistemas simbólicos, os quais estão disponíveis à mente humana, como por exemplo a própria natureza da linguagem, ainda mais especificamente determinados pelas diferentes linguagens e pelos sistemas simbólicos que as distintas culturas têm acesso. Sabe-se que o que é capaz de diminuir os constrangimentos de sistemas simbólicos é o conhecimento linguístico. A educação permite que a mente do sujeito se aprimore por meio de sistemas simbólicos mais complexos, além de desenvolver a compreensão linguística. Então, “‘pensar sobre o pensar’ deve ser o principal ingrediente de qualquer prática capacitadora da educação.” (BRUNER, 2000, p. 39).

O terceiro princípio, o construtivismo, está implícito nos anteriores. A realidade é construída, dessa forma os processos educativos podem estimular os sujeitos para tornarem-se melhores construtores e arquitetos.

> A educação incentiva os seres humanos para serem os construtores da sua realidade, a qual é produto dos significados delineados pela tradição e pelas ferramentas da cultura do pensamento. Desta forma, a educação assessora a aprendizagem das pessoas para a utilização destas ferramentas de produção de significado e de construção da realidade, com a finalidade de melhorar a apropriação do mundo em que vivem e auxiliar na transformação do mesmo. (D’ARIENZO, 2016, p. 595-596).

Interação é o quarto princípio apresentado. A aprendizagem ocorre a partir de um processo de interação, no qual os sujeitos aprendem de forma mútua, uns ensinam aos outros, para tanto é necessário que exista uma subcomunidade em interação, isto é, requer no mínimo um sujeito maduro e um em processo de amadurecimento ou "um agente vicário, por exemplo, um livro, um filme, uma exposição ou computador 'respondente'." (BRUNER, 2000, p. 40). O que é a cultura e a forma como o mundo se constitui é apreendido pelas crianças na interação com os outros. A interação não depende apenas do dom da linguagem, mas, também, da capacidade do homem de entender a mente de outros, por meio da linguagem, dos gestos ou de outros meios.

A abordagem psicocultural proporciona à educação quando evidencia o princípio da interação é a mudança de papel do educador, o qual deixa de ter o monopólio do conhecimento, do ensino para dividir com os educandos a possibilidade de construção de andaimes uns para os outros. O educando, no processo de construção do conhecimento, necessita desenvolver compreensão, autoconfiança e capacidade de trabalhar em equipe de forma recíproca.

O quinto princípio é o da exteriorização. Este tem relação com a possibilidade de as atividades culturais produzirem obras. Obras no sentido criação de produtos de forma coletiva, tanto canônicas quanto de menor âmbito, envolvem as artes e as ciências de uma cultura, leis e mercados, e, também, história, com práticas culturais que atingem um pequeno grupo, mas que conferem identidade aos participantes. Os benefícios da exteriorização de produtos de participação são: a sustentação da solidariedade de grupo; a divisão de trabalho e a valorização do coletivo; o registro mental dos esforços reflexivos, hábitos de pensamento e de discernimento.

> O maior marco miliário da história da exteriorização foi a literatura, pondo o pensamento e a memória "cá para fora" em tabuletas de barro ou em papel. Os computadores e o correio eletrónico representam um outro passo em frente. Mas, existem, sem dúvida, inúmeros modos de o pensamento conjuntamente negociado poder chegar a uma exteriorização comunitária sob a forma de *œuvres* - e muitos modos de elas virem a ser utilizadas nas escolas. (BRUNER, 2000, p. 46).

O princípio do instrumentalismo é exposto como o sexto pressuposto da abordagem psicocultural da educação, o qual destaca que a educação promove consequências na vida dos sujeitos, as quais podem ser instrumentais para vida individual ou instrumentais para a cultura e para distintas instituições. "A educação, por muito gratuita ou decorativa que pareça ou pretenda ser, fornece capacidades, formas de pensamento, de sentimento, de falar, que podem

mais tarde ser transaccionadas por ‘distinções’ nos ‘mercados’ institucionalizados da sociedade.” (BRUNER, 2000, p. 47).

Nesse ponto de vista, compreende-se que a educação não é neutra, é política, no sentido abrangente da palavra, pois produz consequências tanto sociais como econômicas àqueles que por ela transitam. Para ampliar a discussão deste princípio duas questões necessitam ser esclarecidas - o talento e a oportunidade. O talento é multifacetado, muitas vezes é aptidão natural, pois certos sujeitos aparentam facilidade em utilizar os poderes da mente e seus registros de suporte, porém outros nem tanto. Outra questão relevante é que dependendo da cultura o investimento em formação aos diferentes modos de pensamento e distintos registros se diferem em importância.

Essas diferenças afetam as oportunidades, pois na educação é comum selecionar quais costumes mentais são privilegiados, evidenciando o juízo de opinião quanto ao que é considerado básico e o que é dispensável, quais são de responsabilidade dos processos educativos e quais não, “quais os apropriados às meninas e quais aos rapazes, quais os ajustados aos filhos das classes trabalhadoras e quais aos da ‘gente-bem’.” (BRUNER, 2000, p. 49). A tendência da educação é refletir os valores culturais despropositados, baseados em motivos acerca de classes sociais, parentesco, privilégios de poder social.

“A educação não se mantém por si só nem pode ser planeada como se o fizesse. Ela existe numa cultura. E a cultura, seja ela o que for mais, tem a ver com o poder, com as dimensões e com os prémios.” (BRUNER, 2000, p. 51). O que a abordagem psicocultural tem feito é defender a liberdade de pensamento e instrução, resguardando as instituições educacionais das pressões políticas.

Na sequência, tem-se o princípio institucional. A educação, quando institucionalizada, passa a se portar como qualquer outra instituição do mundo contemporâneo. O que a diferencia das demais é a sua função de preparar os sujeitos para atuar ativamente em outras instituições da cultura. Destaca-se que, a cultura não é determinada apenas pelo grupo de pessoas, sua língua e tradição, mas também a participação destes indivíduos em distintas instituições, com papel definido, regras estabelecidas para o funcionamento de cada organização. É estabelecido um sistema de permuta legitimado “por um complexo aparelho simbólico de mitos, de estatutos, de precedentes, de modos de falar e de pensar, e até uniformes.” (BRUNER, 2000, p. 52).

É natural da cultura dos seres humanos a questão da participação em distintas instituições, pois, por exemplo, cada um possui uma família, outra pelo casamento, além de constituir uma classe profissional, uma vizinhança e, no âmbito geral, compor uma classe social e uma nação. Nesse contexto, reafirma-se o dito anteriormente, a educação constitui um

continente e, portanto, não está isolada como uma ilha. O avanço no processo educacional, no sentido do princípio da institucionalização, necessita de educadores instrumentalizados para efetivar mudanças significativas nas instituições de educação.

O princípio da identidade e da autoestima aparece como penúltimo, por sua característica subjetiva necessita virtualmente dos anteriores. A educação é a instituição responsável pela formação da identidade fora da família. A individualidade de cada ser é moldada de forma diferente pelas culturas, algumas enfatizam a autonomia e a singularidade, enquanto outros a afiliação, entre outras diferenças. Porém, os processos educativos são fundamentais, pois exercem um papel crítico no desenvolvimento do ego. A ação e avaliação são aspectos universais para a constituição da individualidade de cada ser humano.

A ação designa a possibilidade de o sujeito iniciar, desenvolver e completar uma atividade por si mesmo, o que exige habilidade e saber-fazer. A diferença entre a individualidade de um ser humano e a de qualquer outro vertebrado vai além da constatação da agência sensório-motora. Para Bruner:

> O que caracteriza a ipseidade humana é a construção de um sistema conceptual que organiza, por assim dizer, um "registo" de encontros agenciadores com o mundo, um registo que mantém referência ao passado (isto é, a chamada "memória autobiográfica") mas que também se extrapola para o futuro - o si mesmo como história e com possibilidade. (2000, p. 60).

A avaliação ocorre a partir da experiência vivenciada, quando se realiza a análise da atuação sobre o que se espera de si e o que é solicitado que o faça. "O Si mesmo toma uma apetência progressiva para estas valorações. A esta mistura de eficácia agenciadora e de auto-avaliação (*sic*) chamo 'auto-estima' (*sic*)." (BRUNER, 2000, p. 62). Nesse sentido, também as culturas se diferem, pois algumas valorizam demasiadamente a perfeição, então uma autoestima elevada é considerada um auxílio para alcançar os interesses, porém em outras pode representar exibição de status. E no contrário, a deficiência de autoestima leva ao aparecimento da crítica a si mesmo, aos outros ou as situações.

As práticas educativas estimulam o sujeito à ação, para tentar fazer as coisas, sem ou com a menor consequência para a estima do sujeito. Nessa perspectiva, a ação e a estima tornam-se centrais na formação da identidade, para tanto a educação necessita ficar atenta às contribuições que são possíveis agregar a esses dois elementos essenciais da personalidade dos sujeitos.

Por fim, tem-se o princípio da narrativa que auxilia, em especial, as crianças a criar um mundo pessoal, um mundo, que psicologicamente, se sintam pertencentes, onde possam construir significados, a partir de experiências educativas, tendo as narrativas "como modo de pensamento e veículo de produção de significação." (BRUNER, 2000, p. 65).

Para descrever o princípio da narrativa faz-se necessário detalhar sobre o pensamento lógico-científico e o pensamento narrativo, pelos quais os seres humanos constroem e organizam o conhecimento acerca do mundo, abordando sobre coisas físicas, pessoas e suas obrigações, os quais são expressados e cultivados de formas diferentes pelas distintas culturas.

A educação, de maneira habitual, trata as artes da narrativa, isto é, a canção, o drama, a ficção, o teatro, entre outras como adereços e não com a importância devida, o faz como forma de transformar o tempo livre em momentos mais agradáveis. Porém, ressalta-se que os sujeitos têm contato com as origens culturais e suas crenças por meio de histórias, sendo que mais relevantes são os artifícios narrativos do que o conteúdo delas.

Os indivíduos representam, além do passado, o seu presente, o dia a dia, suas vivências tanto para si como para os outros na forma de narrativa. "A importância da narrativa é tão grande para a coesão de uma cultura como o é para a estruturação da vida individual." (BRUNER, 2000, p. 66). Inicialmente, admitiu-se que a habilidade narrativa era congênita, que não haveria necessidade de ser ensinada, porém hoje é sabido que é necessário aprender a construir narrativas, dando ao sujeito destreza e competência para criar uma história coerente, singular, capaz de produzir significado para quem conta e para seus interlocutores.

À educação cabe ajudar as crianças a criar uma história, tendo em vista o contexto multicultural, que a inclua no mundo, para além do contexto micro, sob pena de contraculturas alheias à realidade o fazerem. As narrativas como elementos da mente para a produção de significados, exige um processo de leitura, produção, análise, percepção de potencial, consideração acerca do uso, discussão, o que necessita de trabalho. O pensamento narrativo não tem como intenção diminuir a relevância do pensamento lógico-científico.

A importância do pensamento lógico-científico está subentendida na cultura tecnológica e, por consequência, assumido e incluído naturalmente nos currículos educacionais. Porém, "a imagem da ciência enquanto empreendimento humano e cultural podia ser aperfeiçoada, se fosse concebida como uma história de seres humanos superando as ideias recebidas." (BRUNER, 2000, p. 69).

Dessa forma, a educação necessita contribuir com os sujeitos em formação inseridos numa cultura a encontrar uma identidade no âmbito dessa cultura. Para tanto,

> a criança deveria “conhecer”, “sentir” os mitos, as histórias, os contos populares, as histórias convencionais da sua cultura (ou culturas). Tudo isto enquadra e fomenta uma identidade. [...] acitada a imaginação através da ficção. Encontrar um lugar no mundo, por tudo o que implica de relação imediata à casa, ao camarada, ao emprego, aos amigos, é em última análise um acto (*sic*)de imaginação. (BRUNER, 2000, p. 68).

Nesse sentido, e após essa descrição acerca das práticas culturais e suas implicações educativas para a vida dos sujeitos, alguns questionamentos se fazem necessários: Por que a maioria das abordagens que objetivam transformar a educação foram escritas no século passado ou anteriormente e ainda não ocorreram mudanças? Por que há pessoas que ainda acreditam que é o espaço da sala de aula, com cadeiras perfiladas, com tempo determinado de iniciar e terminar a aula, que é do primeiro dia de inserção na instituição escola até o dia da certificação que se ensina e se aprende?

Observa-se que muitas inserções, no contexto da mercantilização do direito à educação, são desenvolvidas como pseudoinovações, que são paliativas e maquiam a real situação dos processos educativos. São instituições coloridas e enfeitadas por computadores e equipamentos tecnológicos de última geração, porém sem cumprir com a necessidade emergencial de construir uma educação que atenda as demandas sociais contemporâneas, que tenha uma nova relação com o saber, crie ambientes de experiências reflexivas e que assuma uma nova postura social da aprendizagem.

Como educador, tem-se a responsabilidade de escolher caminhos para a inovação das práticas educativas. Na contemporaneidade, tendo em vista as céleres mudanças sociais e inovação tecnológica, como também o extenso campo de pesquisas acerca da neurociência, inteligência artificial, estudos culturais e de comunicação, fatos que requerem a urgente assunção com a ruptura com modelos educacionais que defendem o domínio do saber e práticas de caráter excludente, meritocráticas e amparadas por estruturas burocráticas.

Os princípios da inovação de ruptura, de Clayton Christensen (2012), desenvolvidos no período de 1995-1996, os quais são relevantes para o campo da economia global na contemporaneidade, podem auxiliar na reflexão acerca de uma educação disruptiva. Passados mais de 15 anos da pesquisa inicial, o autor define que “uma inovação de ruptura é aquela que transforma um produto que historicamente era tão caro e complexo que só uma pequena parte da população podia ter e usar, em algo que é tão acessível e simples que uma parcela bem maior da população agora pode ter e usar” (CHRISTENSEN, 2012, p. 14). Como exemplo, pode-se citar: a telefonia móvel; fotografia digital; impressão digital; livros-textos digitais modulares montados pelo cliente, entre outras tecnologias de ruptura.

É importante destacar que, na sequência e como especialista em inovação, o pesquisador foi desafiado a analisar o mundo da educação pública sob as lentes das pesquisas em inovação, com o objetivo de aperfeiçoar as escolas dos Estados Unidos da América. Desse desafio, surgiu a obra, que no Brasil foi publicada em 2012, *Inovação na sala de aula: como a inovação disruptiva muda a forma de aprender*, juntamente com dois coautores, Horn e Johnson.

Nessa concepção, tem-se que a educação disruptiva, a qual não pretende se estabelecer atacando o sistema vigente de frente, ao contrário, procura por meio da disponibilidade, acesso, capacitação e responsividade, inserir-se considerando os distintos modos de aprender dos sujeitos, os quais necessitam a possibilidade de criação de um sistema modular, isto é, com uma estrutura que permita ter em conta os saberes de experiência feitos como disparadores de compreensão e transformação de significados pelos sujeitos.

O aprendizado como uma constante necessita flexibilizar temas, tempos e espaços de experiências exploratórias do conhecimento, que sejam divertidas, ao tempo em que possibilitem distinguir os interesses dos sujeitos e suas curiosidades de aprendizagem, assegurando oportunidades para desenvolver as habilidades e competências que lhes são singulares. A educação disruptiva não é uma ameaça ao sistema educacional tradicional, mas, "na verdade, oportunidades entusiasmantes que tornam o aprendizado intrinsecamente motivador, que fazem do ensino algo profissionalmente compensador e que transformam nossas escolas de fardos políticos e econômicos em fontes de solução e de força." (CHRISTENSEN *et al*., 2012, p. 216).

Pensar a formação do leitor a partir de práticas culturais e da educação disruptiva, em um contexto que "a cultura digital - primeiramente chamada de cultura mediada por computador e, logo em seguida, denominada de cibercultura - iniciou sua jornada socialmente expansiva" (SANTAELLA, 2021, p. 17), é o desafio que a contemporaneidade coloca ao Prisma Espaço Geek, um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa, que enquanto espaço público intenciona democratizar o acesso aos equipamentos tecnológicos e aos produtos culturais advindos deles para promover e oportunizar experiências de leitura de narrativas de diferentes linguagens e mídias.

Para tanto, partindo do trinômio educação-cultura-tecnologia, tem-se um conceito amplo de leitura, das leituras clássicas às leituras selvagens (CHARTIER, 1994), considerando a variedade de linguagens da atualidade, que dificultam a percepção dos limites entre oralidade, escrita, linguagens audiovisuais, teatrais ou eletrônicas. Essa multiplicidade de linguagens permite que surjam leitores híbridos e capazes de, concomitantemente, experienciar a versão da narrativa no livro clássico, no cinema, no game e em outros formatos.

> A leitura como um ato criador leva à modificação no universo do leitor em formação, pois, além de construir conhecimento, ele se apropria de informações e saberes os quais ativam sua curiosidade. Ao ler, desenvolve sensibilidade, criatividade, imaginação, satisfaz necessidades, realiza preferências e desejos. (D'ARIENZO, 2016, p. 20).

Nesta perspectiva, a opção do Prisma Espaço Geek, para desenvolver o processo de formação do leitor contemporâneo somada a adoção da abordagem psicocultural e da disrupção da educação, foi pelos princípios teórico-metodológicos da aprendizagem criativa e do aprender fazendo, no contexto contemporâneo, conhecido como cultura maker.

3.2 Aprendizagem criativa e cultura maker

O sujeito do século XXI, que para este estudo será tratado como leitor, é caracterizado por Alberto Manguel (2017), como: "um resignado aventureiro para quem a experiência prática de atravessar o espaço e o tempo está permeado pelo espanto da velocidade e pela monotonia de atrasos e esperas, uma espécie de mescla impura de presteza e demora." (p. 56). O autor, vai além da metáfora de aventureiro para denominar o leitor, ao afirmar que "é um investigador tradicional daquilo que é, em essência, uma experiência intelectual e afetiva, uma noção literária preconcebida do que é a viagem em abstrato, um sentimento de transição matizado por uma vontade de ser surpreendido, confortado e desafiado." (p. 56).

Considerando as metáforas para designar o leitor em formação na contemporaneidade dá-se o início à discussão acerca da relevância da aprendizagem criativa, do significado do desenvolvimento da construção do conhecimento por meio do aprender fazendo, de uma educação mão na massa, a partir da experiência que permite imaginar, conectar, apertar, errar, construir, reconstruir, baseada na potencialidade educativa dos princípios teórico-metodológicos que as sustentam.

Nos anos 80, as pesquisadoras Maria da Glória Bordini e Vera Teixeira de Aguiar desenvolveram uma investigação acerca das condições e problemas do ensino de literatura no Rio Grande do Sul, a qual resultou, inicialmente, um relatório denominado "Diagnóstico da situação do ensino de literatura no 1º e 2º graus em escolas de Porto Alegre – RS", na sequência, buscaram elaborar propostas que evidenciassem alternativas ao ensino básico. A segunda parte abrangeu duas etapas: a criativa e a experimental.

Na etapa da criação foram considerados achados que constituíram o relatório, isto é, o desinteresse dos alunos pela literatura, o que piorava quando ocorria o avanço do grau de escolaridade, e o despreparo dos professores para abordar as obras literárias, nos distintos

currículos escolares. Desse processo, surgem cinco métodos baseados na concepção de educação sociocultural e na premissa de que o processo de leitura deve conduzir o sujeito a descobrir sentidos e possibilidades para reelaborar a realidade com vistas à sua transformação.

Dentre os métodos criados encontra-se o intitulado método criativo que associa as diferentes manifestações artístico-culturais com o fazer humano. O conceito de criatividade é tratado como aquisição de conhecimento a partir do planejamento de experiências de criação, e que, portanto, supera a visão de puro lazer e de brincadeira que se dissipa em si mesma. "A qualidade de qualquer experiência tem dois aspectos: o imediato de ser agradável ou desagradável e o mediato de sua influência sobre experiências posteriores" (DEWEY, 1979b, p. 16). Nessa perspectiva, o método criativo proporciona prazer e conhecimento por meio da tomada de consciência e transformação da realidade de forma inclusiva.

Na relação entre o sujeito e o mundo, o objeto de interesse não é apenas o conhecimento do existente, mas as possibilidades de explorá-los para criar algo. Fato que assemelha a arte e a ciência, "diferenciando-se pelo fato de que na primeira o ato criativo se evidencia mais puramente, sem finalidades práticas, enquanto na segunda há a subordinação ao saber e/ou à utilidade." (AGUIAR; BORDINI, 1993, p. 62).

"O cérebro procura um equilíbrio entre aproveitar o conhecimento adquirido e explorar novas possibilidades." (BRANDT; EAGLEMAN, 2020, p. 30). A criatividade produz uma forma à interação que ocorre entre o sujeito e os seus universos interno e externo, em que essa materialidade é criada com a participação de elementos como: subjetividade e exterioridade, razão e intuição, personalidade e tradição cultural, consciente e inconsciente, sensibilidade e intelecto, espontaneidade e cálculo, impulso e disciplina. Porém, as pesquisadoras, Aguiar e Bordini (1993), afirmam que mesmo não podendo mensurá-los, o que torna variável a participação dos elementos no processo criativo, todos têm parcela de colaboração quando o assunto é criar.

São três os fatores que constituem o método criativo, segundo as pesquisadoras: o sujeito criador; o processo de criação e o contexto histórico e cultural. Valorizando os aspectos cognitivo, afetivo e motor, bem como os estágios de maturação dos sujeitos; atendendo alguma necessidade por meio da apreensão perceptiva em interação com materiais e técnicas até que a elaboração da solução seja definitiva; e, as formas de fazer, os comportamentos e as percepções, como o próprio criador são determinados pela cultura, por um tempo histórico fazendo com que muitas soluções possíveis não sejam percebidas pelo sujeito e seus pares.

Ainda, em consideração aos fatores, as metodologias criativas centradas no sujeito têm como objetivos educacionais: estabelecer uma conexão significativa entre o sujeito e o mundo,

sobretudo com a cultura literária; identificar o potencial relevante da literatura e de outros meios de comunicação relacionados ao sujeito e ao mundo; sistematizar as relações compreendidas, auxiliando-se de códigos culturais, tais como os linguísticos; e, por fim, efetivar a materialização das relações em distintas linguagens, dando destaque para a verbal, produzindo textos.

As etapas de desenvolvimento do método criativo foram estabelecidas a partir da observação do sujeito que cria. O ato da criação tem início pela percepção de alguma carência, o que incita o sujeito a elaboração de algo para preencher esta falta. Essa tomada de consciência, primeiramente, direciona o sujeito a observar a realidade como forma de buscar nos fenômenos da natureza e da cultura uma possibilidade de significação de um novo objeto para suprir a carência a partir do trabalho conjunto tanto da consciência como do inconsciente.

De posse dos elementos encontrados na observação da realidade, o próximo passo é organizá-los na forma de um projeto, em que é detalhado o passo a passo para a transformação desses no objeto de desejo. Concretizado o projeto de trabalho, dá-se início ao estágio do fazer criativo, o qual é desenvolvido por meio da experimentação, a tentativa e erro vai constituindo a construção da ideia de solução até a sua materialização. Destaca-se que, nessa elaboração, o trabalho mão na massa e o entretenimento, que ocorrem concomitantemente, geram prazer ao criador.

O processo criativo não acaba quando o momento de satisfação da efetivação do produto se estabelece. Toda a energia e dedicação mobilizada para o desenvolvimento do projeto despertam a vontade de compartilhar o prazer e a realização com seus pares, o que faz com que o que era individual passa a ser coletivo. “Se o reconhecimento social gratifica o criador, o fruto do seu esforço contribui para o enriquecimento cultural de sua comunidade. É com seu trabalho criativo, pois, que o indivíduo participa da vida social, dando-lhe novos sentidos” (AGUIAR; BORDINI, 1993, p. 67-68). O método criativo, portanto, apresenta seis etapas, são elas: constatação de uma carência; coleta desordenada de dados; elaboração interna dos dados; constituição do projeto criador; elaboração material; e, divulgação do trabalho.

Após o detalhamento do método criativo proposto por Aguiar e Bordini (1993), o qual também passou pela etapa de experimentação, que envolveu 12 professores, 2 monitores e cerca de 362 alunos do ensino fundamental, é possível intuir que os sujeitos envolvidos mobilizam sua realidade, com vistas a transformá-la, trabalha com a autonomia, espontaneidade e a liberdade de criação, possibilitando o compartilhamento do que, inicialmente, é um individual para o coletivo, contribuindo a significação do pensamento no contexto sócio-histórico.

No entanto, alguns elementos precisam ser considerados no contexto contemporâneo, em especial, as transformações ocasionadas pela revolução digital, que modificam a divulgação, a distribuição, a recepção, a função do leitor, os modos de ler, os suportes de leitura, entre outras possibilidades de acesso a materiais de leitura disponíveis e característicos do contexto digital. São muitas as alternativas de promoção e estímulo a experiências de leitura. O novo modo de ler instaurado pelo meio digital é a leitura interativa, acompanhada de acessórios lúdicos.

> Isto porque o ambiente digital é altamente flexível, com múltiplas camadas, variantes n-dimensionais de leitura e habilidades polivalentes para entrar, alternar, emendar e sair de um texto de modo não linear, saltar para um gráfico, um mapa, uma animação, um vídeo, tudo isso acompanhado de som, enfim, uma atividade que demanda mudanças dramáticas nos hábitos de leitura. (SANTAELLA, 2021, p. 27).

Para atender estas demandas advindas do século XXI optou-se por implementar no Prisma Espaço Geek os estudos e pesquisas desenvolvidas pelo professor Mitchel Resnick, que há mais de 10 anos destina energia e conhecimento para apresentar ao mundo o conceito e os projetos de aprendizagem criativa, cunhada por ele e seu grupo de pesquisa denominado *Lifelong Kindergarten*[11], do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) Media Lab. Computer Clubhouse, kits de robótica da LEGO e o ambiente de programação Scratch estão entre os principais e mais conhecidos projetos criados e implementados pelo grupo a partir da abordagem da aprendizagem criativa.

Inicialmente, é importante destacar que o conceito da aprendizagem criativa tem como premissa o construcionismo, de Seymour Papert; as concepções de educação de John Dewey, Paulo Freire entre outros educadores reconhecidos por defenderem uma visão de educação para todos, considerando o contexto social, cultural e histórico. Como, ao longo do presente estudo estão presentes as perspectivas de John Dewey e Paulo Freire, entende-se relevante brevemente apresentar o pensamento de Papert (1994), a partir da obra "A Máquina das Crianças - Repensando a Escola na Era da Informática", na qual defende o construcionismo e tem como colaboradores indiretos Mitchel Resnick e Paulo Freire.

Papert (1994), refletindo acerca das aprendizagens adquiridas ao longo do período de vivências no MIT, chegou à conclusão de que aquilo que os computadores viabilizaram a ele era o que da mesma forma necessitava ser disponibilizado às crianças. "Eles deveriam servir às crianças como instrumentos com os quais trabalhar e pensar, como meios para realizar projetos, como fonte de conceitos para pensar novas ideias." (PAPERT, 1994, p. 148). Pois, algumas

[11] Tradução para a língua portuguesa: jardim da infância para a vida toda.

habilidades são necessárias para estabelecer a qualidade de vida dos sujeitos, são elas a capacidade de: aprender novas habilidades, compreender novos conceitos, analisar novos contextos e tratar com o imprevisível.

A abordagem construcionista, defendida por Seymour Papert, relaciona-se à modalidade em que o sujeito se apropria do computador, como ferramenta, para construir o próprio conhecimento, isto é, quando se é capaz de elaborar um projeto significativo, como a criação de um programa computacional, a apresentação de uma experiência, ou, até mesmo, a produção de uma obra de arte. Sendo que, nessa perspectiva, o sujeito tem relação ativa na programação do computador por meio de *software* e mediado por um adulto que estimule o pensamento e a expressão de ideias e sua implementação. Para concretizar suas ideias, Papert criou a linguagem de programação LOGO, como um *software* educacional, pelo qual os estudantes utilizavam o computador como ferramenta para a construção do conhecimento.

Para o autor, esta concepção torna o estudante sujeito de seu próprio processo de aprendizagem, que ao ser concretizada, representa uma alternativa ao modelo educacional vigente, no período do seu experimento, mas, também, ao modelo contemporâneo. Isto posto, compreende-se que o uso do computador como ferramenta de aprendizagem constitui o sujeito como condutor do processo educacional, o que lhe oportuniza transformar o seu papel de consumidor de informações.

> Papert (1986) expressa sua percepção pessoal da importância da criação de ambientes de aprendizagem que proporcionem oportunidades de ampliar a qualidade das interações referentes ao que está sendo realizado. É o princípio do hands-on/head-in. Como sujeitos ativos da dinâmica educacional, os aprendizes precisam "colocar a mão na massa" (hands-on) no desenvolvimento de suas atividades, em um movimento contrário ao de serem espectadores dos discursos de seus professores. Assim, a aprendizagem se concretiza no momento em que seus sujeitos tornam-se construtores conscientes e ativos de um "produto público", que tenha relação com o contexto social onde eles estejam inseridos e que, essencialmente, possuam interesse pessoal em concretizar (head-in). (LIMA, 2009, p. 55).

A defesa do uso criativo da programação e da robótica na educação sustentada pelas pesquisas de Seymour Papert é pressuposto do conceito de aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos, apresentado pelo professor Mitchel Resnick, por meio dos experimentos do Lifelong Kindergarten. Resnick (2020), acredita que diante do universo de transformações nos distintos ambientes sociais em que as pessoas circulam exige o desenvolvimento da capacidade de pensar e agir criativamente, pois essas habilidades são fundamentais à prosperidade no século XXI.

A motivação das pesquisas coordenadas pelo professor, há mais de três décadas, advém do questionamento acerca de que modo o grupo de pesquisa no Media Lab pode contribuir para que jovens, de todo o mundo, possam se desenvolver como pensadores criativos estando aptos a encarar criticamente e criativamente às mudanças exponenciais da contemporaneidade. Nessa perspectiva, o "objetivo é levar o espírito de criatividade e inovação do Media Lab para crianças do mundo todo, para que elas também possam crescer como pensadoras X[12]." (RESNICK, 2020, p. 5).

A definição do conceito de aprendizagem criativa e os princípios orientadores para o desenvolvimento de pensadores criativos vêm dos projetos, em especial, kits de construção da LEGO; a rede de Computer Clubhouse; a linguagem de programação Scratch. Mas, a construção destes pressupostos tem origem, igualmente, no próprio nome do grupo de pesquisa — Jardim da infância para a vida toda (Lifelong Kindergarten) — por acreditar "que a aprendizagem baseada no modelo do jardim de infância seja exatamente o que é preciso para ajudar pessoas de todas as idades a desenvolverem as capacidades criativas necessárias para prosperar na sociedade de hoje." (RESNICK, 2020, p. 7).

O autor sugere que, ao contrário do que está acontecendo no contexto escolar atual, os diferentes níveis, etapas e modalidades de ensino devem assumir as perspectivas de aprendizagem da educação infantil, ainda expressas quando da sua criação, em 1837, na Alemanha, por Friedrich Froebel, que observou que o modelo interativo, isto é, a aprendizagem em interação com o mundo ao seu entorno, permitindo que as crianças ao criarem a representação do mundo, recriassem a partir do seu olhar e com as próprias mãos era a melhor forma de aprender, compreendendo por meio da recriação.

O processo de recriação tem relação direta com o ato ou a ação de brincar, isto é, pelo lúdico, pois as crianças mostram-se mais predispostas à criação e construção quando são engajadas por atividades lúdicas e imaginativas, que as permitam escolher e explorar os materiais e os instrumentos à disposição, o que as possibilita mobilizar a curiosidade, o comprometimento e a diversão na significação do pensamento criativo.

O processo criativo é pensado por Resnick (2020), a partir da espiral da aprendizagem criativa, a qual é acionada pelas crianças quando, na educação infantil, brincam, constroem, exploram, interagem com seus pares e com os materiais e brinquedos, pois no ato de brincar

[12] Termo utilizado para definir as pessoas que estão preparadas a assumir riscos e abertas a vivenciar novas experiências, pois possuem o desejo de determinar e resolver os próprios problemas, de forma inovadora e criativa tanto para si mesmas como para suas comunidades.

estão envolvidos todos os elementos responsáveis pelo pensamento criativo. Imaginar, criar, brincar, compartilhar, refletir são aspectos do processo criativo.

> A espiral de aprendizagem criativa é o motor do pensamento criativo. À medida que as crianças do jardim da infância percorrem a espiral, elas desenvolvem e refinam suas habilidades como pensadoras criativas, aprendem a desenvolver as próprias ideias, testá-las, experimentar alternativas, obter as opiniões de outras pessoas e criar ideias baseadas em suas experiências. (RESNICK, 2020, p. 12).

Imagem 5 - Espiral da aprendizagem criativa.

Fonte: produzido pela autora a partir de foto de Aventura do Prisma Espaço Geek e esquema apresentado por Resnick (2020), para representar os aspectos que constituem a espiral da aprendizagem criativa.

A reflexão na experiência é a compreensão da relação estabelecida entre as tentativas de fazer e o que acontece como resultado. O ato de pensar necessita ser estimulado de forma a resultar em conhecimento, o qual é constituído pela "consciência de um problema, a observação das condições, a formação e a elaboração racional de uma conclusão hipotética e o ato de a pôr experimentalmente em prova." (DEWEY, 1979, p. 166).

O MIT Media Lab adapta a experiência do que acontece com as crianças para a prática com os estudantes do programa de pós-graduação, os quais trabalham em projetos, impulsionados pela espiral da aprendizagem criativa. "Os estudantes criam protótipos rapidamente, fazem experimentos com eles, compartilham-nos com colegas e refletem sobre o que aprendem. Aí, chega o momento de imaginar a próxima versão do protótipo, e eles voltam à espiral muitas e muitas vezes." (RESNICK, 2020, p. 13). Apesar das ferramentas e tecnologias utilizadas pelos estudantes do Media Lab serem totalmente diferentes dos materiais usados pelas crianças, a espiral da aprendizagem criativa é a mesma.

São quatro os princípios para auxiliar aqueles que desejam se desenvolver como pensadores criativos: projetos, paixão, pares e pensar brincando. Mitchell Resnick e seu grupo de pesquisa elaboraram esse conjunto de premissas porque acreditam "que a melhor maneira de

cultivar a criatividade seja ajudando as pessoas a trabalharem em *projetos* baseados em suas *paixões*, em colaboração com *pares* e mantendo o espírito do *pensar brincando.*" (RESNICK, 2020, p. 15, grifos do autor).

Para definir o princípio dos Projetos, o autor inicia lembrando da origem do movimento maker, o qual surgiu como uma manifestação dos sujeitos pelo gosto de fazer, compartilhar e criar coisas. Mas, o que era um movimento popular, em 2005, ganha força e visibilidade a partir da publicação da primeira revista sobre cultura maker, a qual foi fundada por Dale Dougherty[13]. O fundador da Make compreende o movimento maker como uma revolução da criatividade. A intenção inicial com a revista era publicar projetos tecnológicos, algo que poderia ser do interesse e trazer benefícios para as pessoas no contexto do século XXI.

Em entrevista ao "Estadão", Dougherty afirma que:

> o movimento maker é uma afirmação sobre o valor dos objetos físicos e representa novas maneiras de produzi-los e conectá-los em rede ou entre nós. Acho que a criação de eletrônicos mais baratos, plataformas como o arduino[14] e a fabricação digital com impressoras 3D[15] ou máquinas CNC[16] são exemplos disso. Isso poderia ser algo que existe apenas no mundo corporativo para usos específicos, mas se tornou popular, o tipo de coisa que amadores conseguem entender com facilidade para operar. Esse aspecto tem o poder de convidar muitas pessoas a participar do movimento.

Destaca-se que, tanto Resnick quanto Dougherty acreditam no potencial do movimento maker à transformação da educação, possibilitando o envolvimento de crianças e jovens com experiências de aprendizagem criativa. Promove um movimento de aprendizagem tendo em vista que está fundamentado na perspectiva da aprendizagem baseada em projetos, pois, segundo Daugherty, os projetos são as unidades que alicerçam o fazer.

Dessa forma, para fazer coisas e criar produtos, os makers, fazedores, criadores passam por alguns procedimentos que necessitam ser planejados e que caracterizam e constituem um

---

[13] É o fundador e CEO da Maker Media, Inc. em Sebastopol, CA. A Maker Media produz a Make Magazine, lançada em 2005, e a Maker Faire, realizada pela primeira vez na área da baía de São Francisco em 2006. Co-fundador da O'Reilly Media, onde foi o primeiro editor de seus livros comerciais de computação, e desenvolveu o GNN em 1993, o primeiro site comercial. Ele cunhou a Web 2.0 em 1993. A MAKE começou na O'Reilly Media e se tornou sua própria empresa em janeiro de 2013 (produzido a partir de dados da biografia do autor no site da empresa - https://www.oreilly.com/).

[14] Arduino: placa eletrônica que pode comandar desde pequenos motores a equipamentos de uma casa inteira. Ele é um dos microcontroladores mais populares entre os makers, por ser considerado de fácil manuseio. Criado em 2005, funciona como um pequeno computador (hiperlink na notícia do Estadão, ver referências).

[15] Impressora 3D: máquina que fabrica objetos tridimensionais a partir de um modelo criado em computador. Geralmente utiliza plástico como matéria-prima, mas também há modelos que trabalham outros filamentos, de vidro a chocolate (hiperlink na notícia do Estadão, ver referências).

[16] CNC: Máquina de corte, perfuração e entalhe controlada por computador (a sigla CNC significa controle numérico computadorizado). Bastante utilizada para fazer móveis, na criação de cadeiras com design personalizado, por exemplo (hiperlink na notícia do Estadão, ver referências).

projeto, como por exemplo: “como começar com uma ideia inicial, desenvolver planos preliminares, criar a primeira versão, testar, pedir que outras pessoas experimentem, revisar os planos com base no que acontece e continuar fazendo isso, várias e várias vezes.” (RESNICK, 2020, p. 33). Quando o sujeito realiza esse processo gradualmente está adquirindo experiência e se desenvolvendo como pensador criativo, por meio da espiral da aprendizagem criativa.

Observa-se a partir do pensamento de Resnick e de Daugherty que a aprendizagem baseada em projetos pode ser uma via de desencadear o processo de formar os sujeitos como pensadores criativos. Pois, ao desenvolver um projeto, passam a se envolver com o processo criativo e a dinâmica da espiral da aprendizagem criativa, além de atender às preferências e os interesses de quem está engajado no seu desenvolvimento, realizando atividades e experiências como: “começar com uma ideia inicial, construir protótipos, compartilhar com outras pessoas, realizar experimentos e revisar as ideias com base em feedback e experiências” (RESNICK, 2020, p. 50), isto é, imaginar, criar, brincar, compartilhar, refletir, imaginar e voltar a repetir a espiral construindo conhecimentos e adquirindo experiências.

Quando afirma-se acerca da possibilidade de desenvolver um projeto a partir do interesse do sujeito, dá-se início a reflexão sobre o princípio da Paixão, o qual é essencial para a aprendizagem criativa, mas também para garantir o engajamento em atividades de qualquer natureza. Observando alguns dos projetos desenvolvidos pela equipe do MIT Media Lab é possível perceber a importância de seguir os interesses e as paixões daqueles que desenvolvem projetos criativos.

O princípio da Paixão tem relação com a significação pessoal ser a desencadeadora do desenvolvimento de projetos criativos. Acredita-se que os sujeitos necessitam seguir seus interesses e preferências e terem mentores que motivem e apoiem a realização de projetos, além de ajudá-los “a ganhar experiências com a aprendizagem autodirigida, ajudando-os a reconhecer, a confiar, a desenvolver e a aprofundar seus próprios interesses e talentos.” (RESNICK, 2020, p. 59-60). Dessa forma, oportunizando liberdade de escolha para que possam optar acerca do que, como e com quem fazer e trabalhar.

Os projetos com Paixão necessitam ter “paredes amplas”, segundo Resnick (2020). A definição dessa expressão é a ampliação do conceito de Seymour Papert, o qual enfatizava, nos estudos acerca do apoio às aprendizagens e à educação pelo uso de tecnologias, que para que esse processo seja efetivo é necessário ter “pisos baixos” e “tetos altos”. Pisos baixos porque a tecnologia deve oferecer aos iniciantes procedimentos fáceis no princípio, porém tetos altos porque conforme o tempo passa e aumentam as experiências há a necessidade de trabalhar em projetos mais aprimorados.

Porém, considerando os interesses e paixões, também que essas preferências são diferentes entre os sujeitos, a equipe do Lifelong Kindergarten acrescentou um aspecto: paredes amplas. Explicando que, “oferecer um único caminho do piso baixo ao teto alto não basta, é importante proporcionar vários caminhos.” (RESNICK, 2020, p. 60). Pois, o desejo é de “que todas as crianças trabalhem em projetos baseados em suas próprias paixões e interesses pessoais, e como crianças diferentes têm paixões diferentes, precisamos de tecnologias compatíveis com vários tipos de projetos.” (RESNICK, 2020, p. 60).

Com paredes amplas é possível garantir que os projetos sejam relevantes pessoalmente de acordo com a paixão de cada um e que haja uma diversidade de oferta, assim possibilitando, consequentemente, uma abundância de produtos criativos. Porém, fica explícito que quando se trabalha em projetos a partir dos próprios interesses, há a motivação e a disposição para desenvolvê-los por longo tempo e para aperfeiçoá-los.

Mas, além disso, a paixão e a motivação possibilitam que o sujeito agregue novas ideias, surjam novas maneiras de pensar, logo constroem novos conhecimentos. Porém, Resnick (2020), destaca que essa aprendizagem não ocorre facilmente. Para descrever essa aprendizagem o autor recorre ao que Seymor Papert chama de “diversão trabalhosa”, isto é, a partir da definição de uma criança acerca do trabalho com a linguagem de programação LOGO — “é divertido, é trabalhoso, é Logo” — o pesquisador compreendeu “que todos gostam de fazer coisas desafiadoramente difíceis.” (PAPERT, 2007, n.p.).

Todavia, não é tão simples porque “elas têm que ser as coisas certas adequadas aos indivíduos e à cultura da época”, afirma Papert (2007, n.p.). Então, o autor conclui que, “estes tempos que mudam rapidamente desafiam os educadores a encontrar áreas de trabalho que são difíceis na forma certa: eles têm que estar conectados às crianças e às áreas do conhecimento, às habilidades e (não esqueçamos) à ética, que os adultos precisarão no futuro.” (PAPERT, 2007, n.p).

Corrobora com a perspectiva de Papert as considerações de Steven Johnson, quando descreve acerca das inovações que advém “de novas ideias, de tecnologias e de espaços sociais que surgiram quando alguns de nós folgamos do trabalho compulsório pela subsistência.” (2017, p. 21). Essas inovações surgem a partir de “um espaço de fantasia e deleite no qual as regras normais foram suspensas, no qual as pessoas se sentem livres para explorar o espontâneo, imprevisível e imensamente criativo trabalho da brincadeira. Você vai encontrar o futuro onde quer que as pessoas estejam se divertindo mais.” (JOHNSON, 2017, p. 23).

Portanto, o princípio da Paixão oportuniza que

> quando as crianças se envolvem em uma atividade de diversão trabalhosa, elas também se envolvem com as ideias associadas à atividade. É comum ouvir os adultos falarem bem de atividades que são "tão divertidas que as crianças nem percebem que estão aprendendo", mas esse não deve ser o objetivo. É importante que elas reflitam sobre a aprendizagem, pensem de maneira clara sobre novas ideias e estratégias. (RESNICK, 2020, p. 65-66).

Destaca-se, nesse sentido, que a aprendizagem ocorre a partir das experiências que intercalam momentos de imersão com os de reflexão, pois elas se complementam. A reflexão, o distanciamento da experiência possibilitam que a aprendizagem se desenvolva de forma a aprofundar a compreensão dos processos de criação e avaliar a melhor forma de utilizar as aprendizagens nas vivências subsequentes. O que permite inferir que quando há paixão, interesse pelo objeto trabalhado as possibilidades de persistir, comprometer e engajar aumentam.

Outro elemento essencial no processo de aprendizagem contemporâneo, pensando com cautela e não por modismo, é a questão da personalização no sentido de oferecer aos sujeitos distintas opções acerca do processo de aprender. Tendo "controle sobre o que, como, quando e onde aprendem. Quando eles têm mais opções e controle, podem partir de seus interesses e paixões, e a aprendizagem se torna mais pessoal, motivadora e significativa." (RESNICK, 2020, p. 72).

Os projetos guiados pela paixão necessitam também do compartilhamento, do fazer juntos, por isso o terceiro princípio é denominado de Pares. Considera-se que o pensamento e a aprendizagem acontecem de forma integrada, pois a partir da interação, do brincar, ao construir coisas, percebe-se que o pensamento normalmente é desenvolvido no contato com outros sujeitos, o que permite o compartilhamento de ideias, receber e dar feedback e integrar as opiniões às ideias iniciais. Esta consideração, conduziu o foco das experiências efetivadas por Resnick e seu grupo de pesquisa que passaram da perspectiva de "pensar por si mesmo" para o "fazer juntos".

No contexto da cultura digital, este princípio passou por transformações, pois é possível compartilhar ideias e projetos, bem como colaborar e atribuir feedback aos projetos dos pares. Nesse sentido, como, quando e onde ocorrem a colaboração e o papel dos pares na aprendizagem são modificados. Idade e nível de experiência são elementos significativos no aspecto social da aprendizagem, tornando a colaboração mais espontânea, abrangente e heterogênea entre pessoas que possuem interesses similares e conhecimentos complementares.

A colaboração leva à abertura dos projetos, a qual tem uma relação com o conceito de remixar, isto é, modificar o que já existe possibilitando que surja uma nova versão do produto.

O processo de abertura oportuniza a ampliação da criatividade e uma diversidade de experiências às pessoas que o vivenciam e experienciam. Tendo em vista o crescimento das tecnologias digitais, a abertura tem se aprimorado constantemente, pois ao produzir criações digitais como vídeos, sites, podcast, entre outros gêneros digitais, e torná-las públicas na internet é possível que outras pessoas façam modificações ao projeto, agreguem a ele outras ideias e o incluam as suas próprias iniciativas.

Quanto ao exposto, Resnick (2020, p. 94), observa que "tudo isso é possível porque as mídias digitais, ao contrário dos produtos tradicionais, podem ser copiadas e enviadas para o mundo inteiro, praticamente sem custo". Quando foi criada a comunidade do Scratch, o pensamento foi o de validar que a abertura e o compartilhamento têm potencial para aprimorar o desenvolvimento da criatividade daqueles que participam remixando seus projetos, a partir da facilidade que a disponibilidade de diferentes projetos pode auxiliar na criação de novos ou na remixagem dos existentes. "Remixar é uma das principais maneiras de espalhar ideias pela comunidade." (RESNICK, 2020, p. 95).

Para o processo criativo é imprescindível a tentativa de construir coisas novas e, por consequência, assumir riscos, por isso a gentileza e o respeito entre os sujeitos que compartilham e expressam seus projetos de forma inovadora necessitam ser estabelecidos e mobilizados para que aumente as possibilidades de criação e de manifestação de ideias sem restrições, com o intuito de que o pensamento original e ideias inovadoras sejam estabelecidos.

Nesse sentido, a equipe liderada pelo professor Mitchel Resnick, responsável pela linguagem de programação on-line Scratch, organizou diretrizes para orientar as pessoas que participam da Comunidade Scratch e, também, como forma de estabelecer uma cultura de respeito entre os membros. Essas diretrizes são compostas por quatro instruções de conduta: seja respeitoso, construtivo, honesto e ajude a manter o clima amigável do site.

Essas orientações têm como consequência a criação de um espaço no qual os membros se importam e ajudam uns com os outros, o que gera segurança e conforto para expressar e experimentar ideias novas e colaboração aos projetos com animação, empatia, motivação e solidariedade. Resnick (2020, p. 101), afirma que "são mais capazes de desenvolver uma comunidade de pessoas que têm frequência regular, trabalham de forma colaborativa e se expressam de maneira criativa", quando o ambiente de respeito e confiança é estabelecido, fato que ocorre também em alguns espaços do projeto Clubhouse.

Ainda, no princípio Pares o autor traz a reflexão acerca do processo de ensino que ocorre no contexto escolar, o qual é evidenciado pelos participantes, em especial, do Computer Clubhouse, que tem como lema: *Onde a tecnologia encontra a imaginação*. O projeto trabalha

com crianças e jovens, de 10 a 18 anos, com a possibilidade de, pelo uso da tecnologia, explorar as próprias ideias, desenvolver novas habilidades e construir confiança em si mesmos, processo que é desenvolvido por mentores.

Eles dizem que os mentores são diferentes dos professores, porque os professores instruem a aprendizagem por meio de expressões como - faça isto, faça aquilo -, enquanto os mentores desempenham os papéis de catalisador, consultor, conector, além de colaborador. A percepção do ensino escolar é a de distribuir instruções e informações, o que tem como consequência a desmotivação dos estudantes e distanciamento do pensamento e da experimentação criativos, insistindo no ato de imitar em lugar de inovar, ação necessária à contemporaneidade.

Quando o professor ou o mentor é um catalisador, ele dispara o processo de aprendizagem fazendo perguntas, o que estimula os estudantes a refletir, explorar e ativar a imaginação. Consultor é aquele que é capaz de "entender o que os jovens estão tentando fazer e descobrir a melhor maneira de apoiá-los" (RESNICK, 2020, p. 104), às vezes como um guia técnico, outras como um inspirador criativo e, também, como um apoio emocional. O papel de conector tem relação com a criação de comunidade de aprendizagem compartilhada, na qual o professor ou mentor tem o objetivo de que os pares se auxiliam mutuamente a partir das habilidades diferentes, fortalecendo o trabalho em pares e a aprendizagem colaborativa. Por último, o papel de colaborador, que vai além da oferta de apoio e conselho, exige que o mentor trabalhe com o seu próprio projeto e conquiste a participação de jovens e crianças em distintos níveis e em vários momentos.

Nessa perspectiva, tanto o adulto quanto o jovem e a criança são incentivados a romper os limites entre ensino e aprendizagem. O adulto serve como exemplo ao adotar a concepção de aprendizagem ao longo da vida, revelando seus saberes e, também, os saberes desconhecidos. Ao mesmo tempo em que o jovem ou a criança ao "compartilhar sua experiência e conhecimentos com outros membros e apresentar ideias, atividades e tecnologias aos recém-chegados" (RESNICK, 2020, p. 105) assumem as obrigações do papel do mentor.

É notável que os pares, como terceiro P dos princípios da aprendizagem criativa, cumprem função relevante no processo de aprendizagem, pois

> vivemos em uma época em que todas as informações do mundo estão disponíveis na palma da mão das crianças, mas isso não significa que elas vão, necessariamente, saber quais informações buscar ou como dar sentido a elas. Precisamos oferecer às crianças mentoria e orientação adequadas, além de ajudá-las a aprender e, com o tempo, a encontrar pessoas e organizações que possam dar o apoio e a experiência de que precisam. (RESNICK, 2020, p. 109).

A mentoria e orientação necessitam proporcionar a experiência por meio do quarto princípio da aprendizagem criativa, isto é, o quarto P – pensar brincando. Os projetos desenvolvidos pelo grupo do MIT Media Lab, LEGO Mindstorms, por exemplo, utilizam o brincar com a tecnologia para desenvolver interação, criação, experimentação, desenvolvimento e exploração. Pois, "brincar é abrir-se ao desenvolvimento da criatividade [...]. A cada brincadeira reinventamos o mundo" (SCHWARTZ, 2014, p. 134) e, para tanto, não são necessários espaços amplos e nem brinquedos estruturados e de valores exorbitantes, porque os elementos significativos são a curiosidade, a imaginação e a experimentação.

É um equívoco relacionar o brincar apenas com o riso, a diversão e os momentos bons, mesmo que esses sejam elementos constitutivos do brincar. Para a formação de pensadores criativos o fator mais significativo do brincar à criatividade está na possibilidade de experimentar, assumir riscos e testar os limites, isto é, "os fundamentos para se dar aos jogos e ao trabalho ativo um lugar definido no currículo são intelectuais e sociais, não constituindo eles, apenas, expedientes temporários ou prazeres passageiros." (DEWEY, 1979a, p. 215).

Nessa perspectiva, é importante pensar acerca dos tipos de brincadeiras que potencializam a formação de pensadores criativos e de que forma estas brincadeiras podem ser promovidas e estimuladas. À vista disso, Dewey (1979a, p. 216) afirma que, "tudo depende do modo porque forem empregados estes recursos", ou seja, "os jogos tendem a reproduzir e fortalecer não só as excelências como também a rudeza do ambiente da vida dos adultos. Torna-se, portanto, função da escola conseguir um ambiente em que os jogos e os trabalhos se orientem para o escopo de facilitar o desejável desenvolvimento mental e moral".

Corroborando com as palavras de Dewey (1979a), apenas incluir brinquedos, jogos e atividades mão na massa não garantem um resultado educativo e a inteligibilidade desses recursos para as crianças e jovens. É preciso compreender que, "quanto mais humano for o desígnio, ou quanto mais se aproximar dos fins providos do interesse da experiência quotidiana, mais real será o conhecimento" DEWEY, 1979a, p. 216), do contrário o resultado será a aquisição de conhecimento puramente técnico.

Para explicar os tipos de brincadeiras que possibilitam tornar as pessoas pensadores criativos, Resnick (2020), utiliza as metáforas[17] do cercadinho (*playpen*) e do parquinho (*playground*). O cercadinho restringe movimento e exploração, mesmo que as crianças estejam em interação com brinquedos, essa ambiência limita as ações de experimentação, a autonomia de explorar, as chances de criação e de assumir riscos. Por outro lado, o parquinho promove às

[17] Metáforas propostas por Marina Bers, professora de Desenvolvimento Infantil da Tufts University.

crianças um ambiente que possibilita o movimento, exploração, experimentação, colaboração, criação, gerando um sentimento de estar no controle, com a criatividade e imaginação ativadas, operando a independência na construção de jogos e brincadeiras e, por consequência, oportunizando-as o desenvolvimento como pensadores criativos.

Fazendo essa relação com os projetos desenvolvidos pelo Lifelong Kindergarten tem-se o exemplo dos blocos de LEGO. Quando a criança interage com um conjunto de blocos LEGO, é possível ela "construir praticamente qualquer coisa que conseguir imaginar, de casas a castelos, de cães a dragões, de carros a naves espaciais." (RESNICK, 2020, p. 121). Na sequência, pode-se desmontar e criar quantos objetos e projetos quiser num contínuo infinito de explorações criativas, da mesma forma como ocorrem as criações no parquinho.

Outra possibilidade de brincar com as peças LEGO, é a partir do passo a passo que consta no manual de instruções para montar o modelo indicado pela embalagem, o qual após a montagem poderá fazer parte de uma coleção ou um objeto de enfeite a determinado ambiente. Nesse caso, essa brincadeira se relaciona com o brincar no cercadinho, pois não há o desenvolvimento do potencial pleno como pensadores criativos.

A estrutura oferecida às crianças promove a experiência dos que estão começando, o que não é considerado um problema. Essa experiência quando complexa proporciona satisfação e prazer a quem a experimenta, porém não pode ser considerada como objetivo final, pois o relevante na brincadeira de parquinho é a tomada de decisões e autonomia das crianças acerca do que e como realizar, transformando suas ideias em projetos.

O exemplo citado ocorre no meio físico, porém o software do Scratch oferece a perspectiva do parquinho de forma virtual. Do mesmo modo que as crianças que brincam no parquinho estão construindo jogos e brincadeiras para interagir com seus pares, "as crianças do site do Scratch estão constantemente imaginando novos tipos de projetos e compartilhando suas criações. [...] a abordagem no estilo parquinho do Scratch é tão importante quanto as ideias de computação que fazem parte dos blocos de programação." (RESNICK, 2020, p. 123).

Em relação ao pensar brincando, como um dos quatro Ps da aprendizagem criativa, orienta-se a necessidade de o adulto experiente auxiliar a criança, diferenciando os distintos tipos de brincadeiras enfatizando e destacando aquelas que se assemelham ao brincar no parquinho, possibilitando o processo de formação de pensadores criativos.

Outra questão a ser observada no pensar brincando são as explorações lúdicas. Ao desenvolver um projeto é fundamental a exploração de novas possibilidades e a partir dessas a realização de ajustes ao projeto inicial, o que pode acontecer pois ao brincar e experimentar, testam-se novas ideias, reavaliam-se metas, fazem-se modificações e imagina-se novas

possibilidades (RESNICK, 2020). Tudo isso, considerando o aproveitamento dos momentos inesperados, transformando o erro e o fracasso em nova oportunidade de exploração, para tanto é preciso acionar as experiências pessoais e fazer uso da imaginação para transportar o real para o possível. Nesse sentido, “a exploração lúdica está no ponto de encontro entre o brincar e o fazer.” (RESNICK, 2020, p. 126).

> Esse espaço-tempo onde interagimos com objetos a partir dos quais construímos nossas perspectivas de vida é uma transição entre o acolhimento do lar e um ambiente externo onde as pulsões ou vocações internas se expressam sem medo, onde a brincadeira com sons, formas e imagens é o primeiro e essencial passo para a formação de conceitos e limites, onde o pensar se revela antes de tudo um fazer. (SCHWARTZ, 2014, p. 120).

Diante do exposto, as Aventuras criadas no Prisma Espaço Geek objetivam a formação do leitor contemporâneo, considerando os princípios dos quatro Ps e a espiral da aprendizagem criativa, as quais têm como objeto de conhecimento as narrativas presentes na distintas linguagens e manifestações da cultura digital por meio de elementos da cultura geek. No item a seguir, será descrita uma das possibilidades entre as dez que há à disposição do público infantil, de 3 a 8 anos, na ambiência do CRIAnÇão.

3.3 Revelando as Aventuras enquanto experiências narrativas de aprendizagem criativa

As Aventuras, criadas e desenvolvidas pela Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek, são as experiências narrativas em que os Aventureiros – usuários do Prisma – são envolvidos por meio da espiral da aprendizagem criativa, para mobilizar práticas de leitura e autoria observando as especificidades do contexto da cultura digital, da cultura geek e da cultura maker, em prol da formação do leitor contemporâneo.

As Aventuras são realizadas individualmente ou em pequenos grupos e são conduzidas pelos Conselheiros do Espaço. Têm a duração de 30 minutos a uma hora. No momento da escrita deste estudo, o Prisma Espaço Geek disponibiliza cerca de doze Aventuras específicas distribuídas nas cinco ambiências do Espaço. Sendo que, a Aventura pertinente ao público até 8 anos, no CRIAnÇÃO – ambiência para o público infantil –, oportuniza dez experiências distintas.

Retomando os já ditos, o Prisma Espaço Geek tem como objeto de conhecimento a narrativa, todo o espaço foi organizado a partir de uma narrativa medieval. A recepção do Espaço é o Portal, o qual é o primeiro local que o Aventureiro encontra ao chegar no Prisma,

onde são realizados os cadastros[18] e os encaminhamentos para as Aventuras. E, quando o Aventureiro passa pelo Portal se transforma de fato em um Aventureiro. Além do Portal têm a Torre, o CRIAnÇÃO, a Forja, o Forte, a Ponte, a Arena e o Calabouço.

A experiência narrativa discutida aqui, na sequência, é a criada para crianças de 3 a 8 anos denominada de "A Fantástica Fábrica de Histórias do Prisma" e desenvolvida na ambiência constituído com literatura, jogos, HQs, games, brinquedos e tablets específicos a esse público, ou seja, o público infantil tem acesso a todas as linguagens e suportes de leitura e autoria disponibilizados ao público jovem e adulto, a qual tem duração de 30 a 60 minutos, aproximadamente, e pode ser uma atividade individual ou em dupla.

A descrição da Aventura se dará por intermédio dos componentes da espiral da aprendizagem criativa – imaginar, criar, brincar, compartilhar, refletir – e das etapas correspondentes que foram criadas em consonância com os 4 Ps da aprendizagem criativa – projeto, pares, paixão, pensar brincando – e divulgam diferentes linguagens por meio da experiência narrativa de interação e continuidade para a formação do leitor contemporâneo.

Imaginar – o despertar das ideias e a exploração livre:

> No lugar mais alto do Prisma existe uma Torre onde estão guardadas as mais incríveis histórias. No entanto, a Guilda de Conselheiros do Prisma precisa de Inventores Aventureiros dispostos a desbravar essas histórias e ajudá-los a dar vida a elas, criando com suas caixas de ferramentas as mais mirabolantes e divertidas invenções que só as Crianças Aventureiras do Prisma seriam capazes de criar. (PRISMA ESPAÇO GEEK).

Esta é a narrativa que apresenta e inicia a "Aventura da Fantástica Fábrica de Histórias", tem como elemento central uma obra da literatura infantil, sendo elas: "A casa assombrada", de Kazuno Kohara; "A casa sonolenta", de Audrey Wood; "João e Maria", de Rosinha; "Monstros Urbanos", de Renata Bueno; "Não é uma caixa", de Antoinette Portis; "Tantos Cantos", de Lúcia Hiratsuka; "Flicts", de Ziraldo; "O vento", de Rui de Oliveira; "Os três porquinhos", de Rosinha; e, "O menino e o mundo", livro inspirado no filme de Alê Abreu.

[18] Seja um Aventureir@ – https://prismaespacogeek.org/seja-um-aventureiro/.

Imagem 6 - Caixa "A casa assombrada".

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Imagem 7 - Caixa "A casa sonolenta".

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Imagem 8 - Caixa “João e Maria”.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Imagem 9 - Caixa “Monstros Urbanos”.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Imagem 10 - Caixa “Não é uma caixa”.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Imagem 11 - Caixa “Tantos cantos”.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Imagem 12 - Caixa “Flicts”.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Imagem 13 - Caixa “O vento”.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Imagem 14 – Caixa “Os três porquinhos”.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Imagem 15 - Caixa “O menino e o mundo”.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

As caixas de ferramentas utilizadas pelos Inventores Aventureiros são constituídas por elementos úteis para o desenvolvimento do projeto de invenção, sendo que outros itens podem compor a criação do invento conforme a necessidade e o desejo da criança.

Ao adentrar o CRIAnÇÃO, o Conselheiro promove um diálogo com o Inventor Aventureiro, composto por questionamentos e explicações acerca da Aventura, tais como: O que espera da Aventura? Você gosta de histórias? O que faz uma Fábrica de Histórias? Até que a criança compreenda que a Fantástica Fábrica de Histórias do Prisma possibilita criar invenções para contar histórias. Então, o primeiro passo é criar o crachá para ter acesso a todos os equipamentos e materiais da Aventura.

Imagem 16 - Crachá do Inventor Aventureiro.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Na sequência, o Conselheiro conta que estava esperando a chegada de um Inventor Aventureiro para lhe conferir uma missão, pois o Prisma recebeu várias caixas de ferramentas, as quais têm o propósito de criar invenções. A criança para escolher a caixa recebe uma prancheta com uma folha impressa na qual consta as distintas possibilidades, apresentadas pela

reprodução da capa da obra literária. Nessa folha, a criança escreve o seu nome, idade e no caso de não ser alfabetizada o Conselheiro preenche.

Imagem 17 - Prancheta do Inventor Aventureiro e o apito – mecanismo de pedido de ajuda.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Após a tomada de decisão, o Conselheiro entrega a caixa de ferramentas e incentiva o Inventor Aventureiro a explorá-la, momento que interage com os distintos materiais disponibilizados para a invenção. Enquanto isso, o Conselheiro realiza algumas perguntas acerca dos materiais, como forma de saber o que a criança conhece e qual o entendimento sobre eles.

A partir do segundo componente da espiral da aprendizagem criativa – o criar – será descrito o desenvolvimento de uma caixa de ferramentas específica, a escolhida foi “Não é uma caixa”.

Imagem 18 - Caixa de ferramentas da obra “Não é uma caixa”.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Imagem 19 - Caixa de ferramentas da obra “Não é uma caixa” aberta.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Imagem 20 - Materiais que constituem a caixa de ferramentas da obra “Não é uma caixa”.

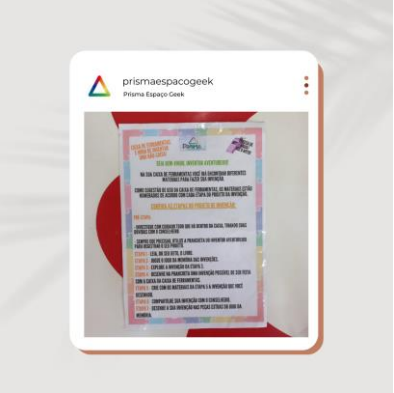
Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

A criação a partir de diferentes materiais oportunizando a revelação de distintas formas de fazer, dando ênfase ao processo de desenvolvimento do pensamento por meio da ação de construir experimentos e da exploração lúdica de novas ideias caracterizam dois componentes da espiral da aprendizagem criativa que são o criar e o brincar. Observa-se que o brincar se estabelece, nesse caso, quando a criança – Inventor Aventureiro – está engajada de forma ativa na experiência narrativa, o que acredita-se facilitar o processo da aprendizagem criativa guiado pelo Conselheiro, que tem o papel de valorizar cada etapa da Aventura.

Após a exploração e manipulação dos elementos que constituem a caixa de ferramentas o Conselheiro observa acerca da folha de instruções das etapas propostas para o projeto de invenção e entrega o apito (Imagem 17), que é o mecanismo de pedido de ajuda, ou seja, o Inventor Aventureiro desenvolve seu projeto de forma autônoma sem a interferência do Conselheiro, caso a criança necessite auxílio ou tirar dúvidas utiliza o apito para tal ação.

Conforme observa-se na folha de instruções (Imagem 21), os materiais estão numerados como sugestão indicando o número correspondente à etapa de desenvolvimento do projeto de invenção.

Imagem 21 - Ficha de instruções da caixa de ferramentas da obra “Não é uma caixa”.



Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

A criação inicia com a leitura da obra – “Não é uma caixa”, de Antoinette Portis –, a qual pode ser realizada de acordo com o desenvolvimento da alfabetização da criança. Porém, caso o Inventor Aventureiro necessite o Conselheiro poderá fazer a leitura ou a contação da história.

Imagem 22 - Etapa 1 - Obra “Não é uma caixa”, de Antoinette Portis.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Integra a etapa dois o jogo de memória sobre invenções (Imagem 23), o qual é jogado pelo Inventor Aventureiro, com as imagens lado a lado é realizada a leitura da imagem, explorando os conhecimentos acerca das invenções que estão presentes no jogo, por meio de questionamento e diálogo com o Conselheiro. No jogo de memória existem duas peças extras

em branco, conforme pode-se observar na imagem, que serão utilizadas pela criança na Etapa 7 da Aventura.

Imagem 23 - Etapa 2 - Jogo de memória das invenções.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Na etapa 3 (Imagem 24), a criança realiza a exploração da invenção da Google. O *Óculos 3D Realidade Virtual Google Cardboard* desenvolvido numa estrutura de papelão com alguns acessórios que garantem a imersão, o qual democratizou o acesso à realidade virtual por ter um baixo custo e necessitar apenas do smartphone com tela de até 6.0 polegadas, com giroscópio e um app de realidade virtual instalado, porém a própria Google disponibilizou o aplicativo *Cardboard*. Na Aventura, o Inventor Aventureiro explora essa invenção por ter relação com a temática da obra, ou seja, ser desenvolvida a partir de uma caixa, além dos óculos é disponibilizado peças de madeira as quais foram adaptadas para serem utilizadas no equipamento de realidade virtual.

Imagem 24 - Etapa 3 - Materiais e equipamento de exploração.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

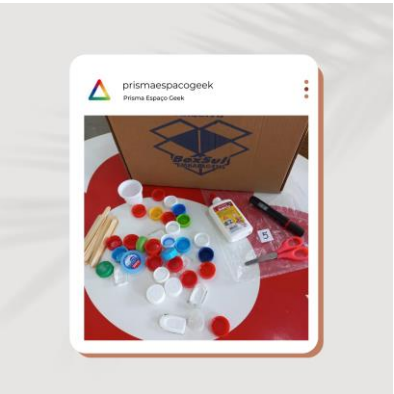
A Etapa 4 proporciona à criança a possibilidade de projetar uma invenção tendo como base a caixa à disposição na caixa de ferramentas. Para tanto, sugere-se que seja utilizada a prancheta e a folha impressa que possui um campo para desenvolver o projeto da invenção (Imagem 25). Destaca-se que esta é a única caixa de ferramentas que é criada com uma caixa de arquivo morto ou outra caixa de papelão e não por caixa plástica estabelecida para a "Aventura Fantástica Fábrica de Histórias do Prisma".

Imagem 25 - Etapa 4 - Materiais para projetar a invenção.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

A invenção projetada será criada na Etapa 5, além da caixa de papelão constituem a caixa de ferramentas vários materiais alternativos – sucatas – que podem ser utilizados na materialização do invento. Importante destacar que as caixas de ferramentas dessa Aventura específica são montadas com diferentes materiais, não sendo uma constante, possibilitando que a mesma criança, se desejar, possa desenvolver distintas invenções caso venha a participar novamente da "Fantástica Fábrica de Histórias do Prisma" – "Não é uma caixa".

Imagem 26 - Etapa 5 - Materiais para criação da invenção.



Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

Criada a invenção, chega o momento de compartilhar e refletir, os últimos componentes da espiral da aprendizagem criativa. Quando a criança conclui a criação da invenção aciona o Conselheiro por meio do mecanismo de ajuda – apito. Para compartilhar fisicamente o invento, o Conselheiro solicita que o Inventor Aventureiro apresente a sua invenção e inicia com a pergunta: Isso é uma caixa? Então a criança explica o que é sua invenção ao Conselheiro e aos demais Aventureiros, se for o caso, e até mesmo para os acompanhantes do Aventureiro.

Para refletir são realizados questionamentos acerca da invenção pelo Conselheiro ao Inventor Aventureiro. Na sequência, a invenção constituirá o Hall dos Inventores e suas Invenções do Prisma Espaço Geek, conforme mostra a Imagem 19. Para tanto, o Conselheiro apresenta o Hall dos Inventores e suas Invenções à criança explicando que ali estão todos os inventores e os inventos desenvolvidos na Fábrica de Histórias do Prisma. A apresentação é feita na lousa digital, pois o Hall dos Inventores e suas Invenções[19] foi criado no Padlet, o qual é um software com serviço baseado em nuvem, hospedado numa plataforma da web de forma colaborativa em tempo real, na qual os usuários podem fazer upload, organizar e compartilhar conteúdo em quadros de avisos virtuais denominados "padlets".

Imagem 27 - Compartilhamento digital - Hall dos Inventores e suas Invenções da Fantástica Fábrica de Histórias do Prisma Espaço Geek.

Fonte: produção da autora a partir de imagens geradas no Prisma Espaço Geek.

O Conselheiro entrega a caneta da lousa digital para que o Inventor Aventureiro explore e conheça os demais inventores e invenções e encontre a sua. Ao término da invenção e depois do compartilhamento físico do invento é feito o registro fotográfico do Inventor Aventureiro com sua invenção, o qual é enviado ao compartilhamento digital para que possa ser visualizado

[19] O Hall dos Inventores e suas Invenções está disponível no site oficial do Prisma Espaço Geek, especificamente no endereço eletrônico: https://padlet.com/marianeconselheiroprisma/hall-dos-inventores-e-suas-inven-es-cjgpoptf9lkoluxm.

pela criança e constituir o Hall dos Inventores e suas Invenções da Fantástica Fábrica de Histórias do Prisma Espaço Geek.

3.4 Algumas considerações desta articulação

A articulação entre aprendizagem criativa e cultura maker na organização, dinâmica e desenvolvimento das Aventuras do Prisma Espaço Geek é a centralidade deste estudo. Ressalta-se que as Aventuras do Prisma Espaço Geek são experiências narrativas construídas considerando os princípios da aprendizagem criativa – projetos, paixão, pares e pensar brincando – e como premissa metodológica emprega a espiral da aprendizagem criativa – imaginar, criar, brincar, compartilhar, refletir – além da observação das potencialidades da cultura digital e da educação disruptiva na formação do leitor contemporâneo.

As Aventuras são em número de dez, atualmente, por isso optou-se pela exposição de uma delas "A Fantástica Fábrica de Histórias do Prisma Espaço Geek" e, especificamente, a caixa de ferramentas. "Não é uma caixa", disparada pela obra de literatura infantil de mesmo nome de autoria de Antoinette Portis. Essa Aventura é indicada para crianças de 3 a 8 anos e compõe juntamente com outras seis o universo de possibilidades de experiências narrativas, de exploração e de expressão criativas disponibilizadas pelo Espaço aos Inventores Aventureiros, ou seja, às crianças.

Essa aventura revela a oportunidade que um espaço público disruptivo propicia aos sujeitos de envolvimento em experiências de aprendizagem criativa. "Quando experimentamos alguma coisa, agimos sobre ela, fazemos alguma coisa com ela; em seguida sofremos ou sentimos as consequências." (DEWEY, 1979a, p. 152). A afirmativa do autor evidencia o propósito das Aventura desenvolvidas no Prisma Espaço Geek, que no âmbito da educação promove a educabilidade das experiências enquanto ações ativos-passivas e de apreensão das relações, interações, continuidades que conduzem os sujeitos, ou seja, associam o fazer, experimentar com as consequências desta ação.

A construção de novos conhecimentos, o aprendizado ocorre ao mobilizar o ato de pensar de forma criativa, pois a Aventura mostra "a consciência de um problema, a observação das condições, a formação e a elaboração racional de uma conclusão hipotética e o ato de a pôr experimentalmente em prova." (DEWEY, 1979a, p. 166). Esse processo ocorre com a derrubada das barreiras do tempo e do espaço de aprendizagem, assim como os obstáculos da fragmentação de conhecimentos e divisão por idades, porém as barreiras estruturais são mais

facilmente derrubadas, o que é imprescindível, necessário e urgente é a mudança da mentalidade das pessoas, a qual ocorre de forma lenta e gradativa.

Fundamentado na quebra de paradigmas estruturais e de pensamento dos sujeitos, o Prisma Espaço Geek tenciona a formação do leitor contemporâneo a partir do desenvolvimento do pensamento criativo, oportunizando o fazer, criar, experimentar, investigar, considerando as diferentes linguagens, suportes e abordagens inovadoras de aprendizagem e educação, preparando as pessoas para vivências em um mundo em constante transformação.

4 O PERCURSO INVESTIGATIVO

A presente investigação está inserida no campo dos estudos qualitativos. Essa abordagem assume uma perspectiva de estudar um fenômeno no contexto em que ocorre e do qual faz parte, ou seja, numa concepção integrada. A abordagem qualitativa busca "esmiuçar a forma como as pessoas constroem o mundo à sua volta, o que estão fazendo ou o que está lhes acontecendo em termos que tenham sentido e que ofereçam uma visão rica" (FLICK, 2009, p. 8), partindo de questões amplas e que vão se elucidando no decurso da pesquisa. Dessa forma, a pesquisa qualitativa permite que o pesquisador mobilize a imaginação e a criatividade para propor trabalhos que percorrem novos cenários.

"A pesquisa qualitativa se abstém de estabelecer um conceito bem definido daquilo que se estuda e de formular hipóteses no início para depois testá-las. Em vez disso, os conceitos (ou as hipóteses, se forem usadas) são desenvolvidos e refinados no processo de pesquisa", afirma Flick (2009, p. 9). Para tanto, o pesquisador é parte fundamental no processo de investigação, "seja em termos de sua própria presença pessoal na condição de pesquisadores, seja em termos de suas experiências no campo e com a capacidade de reflexão que trazem ao todo, como membros do campo que se está estudando." (FLICK, 2009, p. 9).

Segundo Yin (2016) são cinco as características da pesquisa qualitativa que a difere das demais: os fenômenos são estudados a partir do contexto real; significar o ponto de vista e a concepção dos participantes do estudo; contemplar a abordagem global da experiência dos sujeitos; colaborar com descobertas acerca de conceitos efetivos ou emergentes, considerando às situações e experiências na sua totalidade e pela qualidade que as legitimam; e, priorizar o uso de múltiplas fontes de evidência.

Além disso, corroborando com o pensamento de Flick (2009), levar em conta a importância do pesquisador como instrumento relevante na produção de informações por meio da interação com a situação estudada; considerar também a reflexibilidade, ou seja, "dirigir o olhar para a pessoa que pesquisa, o reconhecimento das premissas teóricas e pessoais que modulam sua atuação, assim como sua relação com os participantes e a comunidade em que realiza o estudo." (ESTEBAN, 2010, p. 130).

A fim de especificar a natureza desta pesquisa, é possível circunscrever as reflexões no campo dos estudos aplicados, tendo em vista que a "pesquisa aplicada concentra-se em torno dos problemas presentes nas atividades das instituições, organizações, grupos ou atores sociais. Ela está empenhada na elaboração de diagnósticos, identificação de problemas e busca de soluções." (FLEURY; WERLANG, 2017, p. 11). Outra questão relevante acerca da pesquisa

aplicada tem relação com a possibilidade de causar impacto. Dessa forma, cabe na definição de pesquisa aplicada dizer que é "conjunto de atividades nas quais conhecimentos previamente adquiridos são utilizados para coletar, selecionar e processar fatos e dados, a fim de se obter e confirmar resultados, e gerar impacto. (FLEURY; WERLANG, 2017, p. 12).

Como já exposto na introdução deste trabalho, a pesquisa considera vários estudos e conhecimentos adquiridos durante quatro décadas de efetivo trabalho em prol da formação de leitores literários na cidade de Passo Fundo, fatores que contribuem para que a situação analisada se apresente de tal forma em um dado momento efêmero e transitório, tendo em vista as dinâmicas dialéticas dos fenômenos. Como se fundamenta prioritariamente nos estudos da formação do leitor contemporâneo, da aprendizagem criativa, da cultura maker, alguns fenômenos que se entrelaçam para construir um todo serão considerados, na medida do possível, como objetos de um paradigma analítico cujo alcance semântico e polissêmico não se esgota nas proposições elencadas nesse estudo.

Para abordar os desafios e oportunidades de um espaço público disruptivo para a formação do leitor contemporâneo na cultura digital, por meio da apresentação do itinerário de criação do Prisma Espaço Geek, da revelação das ideias mobilizadas teoricamente para sustentar o projeto, e, a articulação da aprendizagem criativa e da cultura maker na organização, dinâmica e desenvolvimento das Aventuras no espaço, entre as possibilidades coerentes com a abordagem qualitativa, optou-se pelo método do estudo de caso, o qual "envolve um processo de indagação caracterizado pelo exame detalhado, abrangente, sistemático e em profundidade do caso objeto de estudo." (ESTEBAN, 2010, p. 181).

> Quando um Estudo de Caso escolhido é original e revelador, isto é, apresenta um engenhoso recorte de uma situação complexa da vida real, cuja análise-síntese dos achados tem a possibilidade de surpreender, revelando perspectivas que não tinham sido abordadas por estudos assemelhados, o caso poderá ser qualificado como importante, e visto em si mesmo como uma descoberta. Oferece descrições, interpretações e explicações que chamam a atenção pelo ineditismo. (MARTINS, 2008, p. 2).

Isto porque se trata de apresentar os desafios e oportunidades da criação de um espaço público que tem como objetivo desenvolver competências para os novos modos de ler e de escrever na contemporaneidade, ou seja, formar o leitor em um contexto multimodal e de multiletramentos, compreendendo a importância para o desenvolvimento da cidadania, visto que a leitura, escrita e autoria enquanto práticas sociais contextualizadas cumprem as funções de comunicar, transmitir informações, construir conhecimentos, além de promover a interação entre indivíduos, sociedade, cultura e mundo.

São características fundamentais do estudo de caso: é particularista, por focalizar um evento em particular; é descritivo, pelo produto final ser uma descrição abundante e densa do objeto estudado; é heurístico, por no resultado aparecer novos significados, expandindo o conhecimento do leitor ou afirmando o conhecido; e é indutivo, já que permite "a descoberta de novas relações e novos conceitos, mais do que a verificação de hipóteses predeterminadas." (ESTEBAN, 2010, p.181).

Quanto aos objetivos classifica-se a investigação como uma pesquisa descritiva. Tendo em vista que os dados produzidos são predominantemente descritivos. O material obtido possui descrições de situações, acontecimentos; inclui materiais jornalísticos e vários tipos de documentos. As citações são usadas para sustentar as afirmações e os esclarecimentos acerca das perspectivas assumidas no estudo. Todos os dados da realidade são considerados importantes. A pesquisadora procurou contemplar o maior número possível de elementos presentes na situação estudada, os quais são essenciais para a compreensão do problema que está sendo estudado.

O trabalho de campo efetivo teve início em 2020, porém para fins de estudo estabeleceu-se o período de 2015, data de criação do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare, a 2023, ano de finalização da tese de doutoramento. Esse corte temporal, 2015-2023, possibilita descrever todas as etapas necessárias para garantir que seja efetivado todo o processo, sem preocupação com o produto. Para Triviños (1987, p. 110), "o estudo descritivo pretende descrever 'com exatidão' os fatos e fenômenos de determinada realidade", de modo que esta investigação descritiva será utilizada pela pesquisadora para apresentar o desenvolvimento do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare e, por consequência, a efetivação do Prisma Espaço Geek que representa a materialidade deste estudo.

O objeto que está sendo descrito e apresentado nesta tese é um órgão público, vinculado à Secretaria de Educação, do município de Passo Fundo/RS, localizado no Parque da Gare, no centro da cidade, de fácil acesso tanto para a população local como regional. Este objeto foi idealizado pela pesquisadora juntamente com a prof.ª Dr.ª Tania Mariza Kuchenbecker Rösing, às quais foram delegadas pelo poder público municipal às funções de coordenação geral e curadoria do Prisma Espaço Geek, respectivamente.

5 O CAMINHO DE VOLTA: AS INTERVENÇÕES COM EXPERIÊNCIAS NARRATIVAS EM RELAÇÃO AO REFERENCIAL TEÓRICO

> *"Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos".*
>
> Joseph Campbell[20]

A jornada da tese está quase terminando ou começando novamente. É chegada a hora da reflexão acerca das escolhas e tomadas de decisões realizadas ao longo do desenvolvimento desta pesquisa. Como relatório final deste estudo descritivo apresenta-se as possibilidades de experiências narrativas construídas no contexto do Prisma Espaço Geek, objeto de estudo da presente tese, em prol da formação do leitor contemporâneo, que objetivam oportunizar possibilidades de aprendizagem para a aquisição de habilidades e competências nas distintas linguagens no contexto do impresso ao digital.

As Aventuras, as Expedições e os Eventos são as diferentes formas de participar de experiências narrativas e acessar condições de aprendizagem criativa proporcionadas pelos Conselheiros no Prisma, um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa. Estas atividades são construídas a partir de um processo de formação e de estudos que acontecem semanalmente e em momentos distintos, um com o grupo que atende determinada Ambiência – Torre, Forja, Arena, Calabouço, Forte – e outro com toda a Guilda de Conselheiros do Prisma. Destaca-se que este processo é de criação coletiva, de percepção e compreensão dos elementos vivenciados no cotidiano das culturas geek e digital de forma pessoal e por deleite, de trabalho

[20] CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

interdisciplinar com foco na inclusão e na ampliação do horizonte de expectativas dos Aventureiros – crianças, jovens, adultos e idosos – à formação de sujeitos leitores de múltiplas linguagens características da contemporaneidade.

Para desenvolver esta reflexão optou-se por utilizar categorias de análise em dois planos. Primeiramente, os princípios dos 4 Ps – projetos, pares, paixão, pensar brincando – e num segundo plano a espiral da aprendizagem criativa – imaginar, criar, brincar, compartilhar, refletir. As categorias serão localizadas e contextualizadas teoricamente ao longo da descrição da *Aventura na Terra Média*, do *Evento Matéria de Magia Digital* e da *Expedição JURASSIC GARE: procurando dinossauro no Prisma* (em construção). O texto, à medida que descreve o passo a passo das experiências narrativas, identifica as categorias ao mesmo tempo que expressa o embasamento teórico e a argumentação acerca das escolhas, por meio de um processo cauteloso, complexo e não linear.

5.1 Aventura na Terra Média

A Ambiência do Prisma Espaço Geek denominada de Calabouço desenvolve atividades, em especial, com as narrativas e linguagens dos *board games*, dos clássicos aos contemporâneos, ou seja, de dominó, dama, xadrez a Game of Thrones e Senhor do Anéis em tabuleiro inclusive de *tabletop role-playing game* – RPG de mesa. A proposta desta Ambiência é possibilitar o desenvolvimento de capacidade de leitura por meio de jogos distintos quanto à origem, mecânica, duração, nível de dificuldade e tema.

Compreende-se que mesmo os jogos abstratos possuem uma história, uma narrativa. Para tanto, não deve-se "confundir a trama com jogo temático. Vale ressaltar que entendemos como jogos temáticos aqueles cujo tema são parte intrínseca do jogo, de tal forma interligado com as mecânicas que um só se movimente com o outro." (PALHEIROS, 2022, p. 185). Nesse sentido, o mais fácil dos jogos possui um tema e, portanto, uma história, uma narrativa. Uma boa narrativa faz com que o jogador/leitor/Aventureiro possa se envolver de tal forma que a imersão no jogo faça-o perder a noção de tempo e o leve à diversão, e, por consequência, ao aprendizado por meio da experiência lúdica formativa.

Para tanto, o Calabouço oferece duas Aventuras distintas aos Aventureiros: a Aventura na Terra-média e a Aventura do Livro-jogo das Crônicas de Nárnia. A primeira será descrita em detalhes na sequência. A segunda tem como objeto principal a linguagem do livro-jogo[21] –

[21] Em cada página ou trecho do livro, há uma parte da história sendo contada. Sempre se começa pela página ou trecho 1. Depois dessa leitura introdutória, em que o leitor já é colocado como personagem principal da história,

aventuras em livros para serem jogadas sozinho, ou seja, a obra de ficção permite que o leitor/jogador participe da história por meio de suas escolhas que definem o desfecho da narrativa. Quando foi criado o projeto dessa Aventura, a definição de utilizar como narrativa para engajar o Aventureiro a obra do autor irlandês Clive Staples Lewis – C. S. Lewis – "As Crônicas de Nárnia" foi motivada tendo em vista que é uma série de livros de fantasia que apresenta jornadas de crianças que reinam em um universo mágico e fantástico chamado Nárnia, no qual os animais falam e lutam e seguem Aslam, o Grande Leão. "As Crônicas de Nárnia" é considerada um cânone da literatura clássica. O fragmento da referida obra, reproduzido na sequência, mostra o quanto o texto se aproxima das mecânicas do livro-jogo:

> *Ousado aventureiro, decida de uma vez;*
> *Faça o sino vibrar e aguarde o perigo*
> *Ou acabe louco de tanto pensar:*
> *"Se eu tivesse tocado, o que teria acontecido?"*
> (LEWIS, 2009, p. 33).

A Aventura na Terra-média convida os Aventureiros do Prisma a enfrentar Sauron, que é apresentado como vilão na obra "O Senhor dos Anéis", de J.R.R. Tolkien, por meio de desafios em disputas de *board games*, para os quais se tornam heróis desenvolvendo habilidades que os ajudarão a vencer o vilão. Para chegar nessa decisão, a Guilda de Conselheiros do Prisma seguiu os princípios dos 4 Ps e a espiral da aprendizagem criativa na criação da experiência narrativa a partir de elementos da narrativa ambientada na Terra-média.

Dentro do projeto do Prisma, vários outros vão se constituindo na medida que novas Aventuras são disponibilizadas. Os projetos são a estrutura central das atividades desenvolvidas no Prisma Espaço Geek tanto Aventuras quanto Eventos e Expedições são constituídos a partir de um processo que possibilita aos Aventureiros "começar com uma ideia inicial, construir protótipos, compartilhar com outras pessoas, realizar experimentos e revisar as ideias com base em *feedback* e experiências" (RESNICK, 2020, p. 50), dando-lhes condições de aprendizagem ao relacionar as narrativas aos interesses e práticas sociais de crianças, jovens e adultos.

Antes da construção do projeto da Aventura na Terra-média foi preciso compreender o potencial educativo dos jogos de tabuleiro e suas distintas manifestações e de que forma as vivências com jogos podem auxiliar os Aventureiros a desenvolverem habilidades socioafetivas e cognitivas, usufruindo do lúdico para a formação do leitor/jogador no contexto

---

são oferecidas algumas opções a ele sobre o rumo que ele deseja ter em sua aventura. Cada uma dessas escolhas direciona o jogador para outro trecho específico, e ele deve pular diretamente para ele (ignorando todos os trechos intermediários ou páginas entre eles). Disponível em: https://ludopedia.com.br/sistema/5.

contemporâneo e considerando o mundo em transformação e os ambientes em que os sujeitos do século XXI vivem e aprendem.

No início do primeiro capítulo da obra "Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura", o insigne historiador da cultura no século XX Johan Huizinga apresenta o jogo como um fenômeno cultural e declara que:

> O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". (HUIZINGA, 2017, p. 33).

Ainda, reconhece que "o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido". (HUIZINGA, 2017, p. 3-4, grifo do autor). Compreende-se que, ao possuir um propósito significante, por meio do jogo é possível desenvolver aprendizagens com os leitores/jogadores em formação, visto que apresenta-se como um instrumento eficaz para a mobilização da atenção, concentração, lógica, reflexos, coordenação visual e motora, estratégias de resolução de problemas, capacidade de organização e negociação, entre outros, passando pela imaginação e criatividade.

Além disso, observa-se a partir dos estudos de Schwartz (2014) que tanto o uso quanto a criação de jogos com intencionalidade formativa vão ao encontro de uma educação que legitima uma visão de mundo em que o pensar, o fazer e o brincar são aspectos inerentes a uma perspectiva emancipatória de educomunicação e do princípio da liberdade com criatividade no processo educativo. Dessa forma, compreende-se que o ato de

> *jogar* torna-se quase um sinônimo de *julgar*. Quem julga, ou seja, faz ou emite juízos, domina a lógica e a retórica, joga com os conceitos e sabe fazer a conexão entre pensamento, linguagem e sobrevivência como ser social. Pensar é jogar com (o) juízo, o que pressupõe confiar numa racionalidade que se constrói coletivamente e para a qual se educa com um olho na tradição e outro na salvação. (SCHWARTZ, 2014, p. 44, grifos do autor).

A partir desses estudos, o jogo é compreendido como um jogo de linguagem, como um objeto cultural, de natureza prática e lúdica e constituído de narrativa. Entende-se também que o jogo pode ser associado à complexidade da arte com equivalência a poesia, literatura, cinema, porém com potencial educativo distinto, mas tão significativo quanto às possibilidades oferecidas por essas e outras manifestações artístico-culturais.

O jogo de tabuleiro, de cartas, RPG são atemporais e resilientes e possuem a capacidade de colocar as pessoas frente a frente, garantindo o princípio da aprendizagem criativa do desenvolvimento do projeto aos pares, ou seja, em que as crianças, jovens e adultos aprendem uns com os outros, promovendo o trabalho em equipe, pelo qual são reveladas as necessidades, os desejos e a percepção de vida de cada um.

As atividades de pensar e de aprender, a princípio, são vistas como ações que são realizadas individualmente de forma solitária, porém "o pensamento é integrado ao fazer no contexto de interagir, brincar, criar coisas, e a maioria dos pensamentos é feita em conexão com outras pessoas, compartilhamos ideias, obtemos reações, complementamos as ideias delas", afirma Resnick (2020, p. 86) ao introduzir a discussão acerca do P referente a Pares.

Essa concepção atende as demandas da sociedade contemporâneo pois ao invés de enfatizar o pensar por si mesmo o foco passa para o fazer juntos, o que ratifica o conceito de comunidades leitoras apresentado por Estefanía Rodero, socióloga da cultura pela *Universidad Complutense de Madri*, na obra *Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura* organizada pela *Red Internacional de Universidades Lectoras*. A definição de comunidades de leitores rompe com o significado de leitura como atividade individual, autônoma e centrada no crescimento pessoal e aponta para a função social do ato de ler, além de chamar "a atenção para as relações entre o saber e as diferentes formas de poder que configuram os modos de ler, interpretar e transmitir os textos." (RODERO, 2013, p. 538, tradução minha).

O princípio dos Pares da aprendizagem criativa vai ao encontro do que a pesquisadora chilena sobre leitura, letramento e interação na sala de aula, Angela Kleiman, baseada nos estudos de Vygotsky e pedagogos neovygotskianos, defende sobre a aprendizagem da leitura com compreensão. Kleiman (2013) entende que é na interação entre os sujeitos que o contexto de aprendizagem favorece o entendimento do texto e a expressão sobre ele ocorra. Nesse sentido, para que "a criança possa aprender, adulto e criança, conjuntamente, deverão construir um contexto de aprendizagem mediante a interação, cabendo ao adulto definir tarefas exequíveis, plausíveis, e significativas, segundo objetivos pré-definidos em comum acordo." (KLEIMAN, 2013, p. 13).

Para utilizar as diferentes linguagens disponibilizadas no contexto da cultura digital e, especificamente, nesta análise descritiva a dos jogos de tabuleiros com a intencionalidade de formar leitores além de seguir os princípios dos 4 Ps da aprendizagem criativa, utiliza-se da espiral da aprendizagem criativa, como anunciado anteriormente, porém o que Mitchel Resnick expõe a nível de pensamento como um processo internalizado por pensadores criativos, optou-

se por materializar o imaginar, criar, brincar, compartilhar, refletir como etapas das atividades desenvolvidas nos distintos projetos construídos pelos Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

Nesse sentido, o projeto da Aventura na Terra-média realiza como primeira etapa a apresentação da Terra-média, por meio de um mapa, ao mesmo tempo que destaca o escritor J. R. R. Tolkien e suas obras – "O Hobbit"; "O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel"; "O Senhor dos Anéis: As Duas Torres"; "O Senhor dos Anéis: O retorno do Rei"; "O Silmarillion; Contos Inacabados" –, como forma de engajar – IMAGINAR – o Aventureiro por meio da narrativa que segue:

> Há muito, muito tempo atrás - em tempos tão distantes que viraram lendas, mitos e até mesmo contos esquecidos -, surgiu Arda: um mundo criado pelo poder do supremo deus Ilúvatar e pelos deuses Valar. Mais conhecida como Terra-média, Arda era povoada por diferentes raças que compartilhavam pacificamente esse mesmo lar.
> A raça dos Elfos é a primogênita, seguida pela dos Homens. Depois vieram os Anões, que não foram criados por Ilúvatar, mas acolhidos e adotados por Ele. Por fim, vieram os Hobbits, a quarta raça, uma variação dos Homens. Cabe constar que, para além dessas quatro raças, muitas outras formas de vida habitavam pacificamente Arda, desde os gigantes Ents, árvores que acordaram para andar sobre a Terra; até as pequeninas Mariposas, sempre tão prestativas a buscar ajuda quando necessário.
> O ganancioso deus Melkor, irmão traidor dos Valar, foi o responsável por introduzir o mal na Terra-média, fazendo surgir raças terríveis que passaram a ameaçar a liberdade de todos, tornando-se o Senhor do Escuro. Dentre suas criações estão: os Orcs, Elfos transformados em monstros; os Espectros, humanos corrompidos pelo poder; as Aranhas, gigantes que consumiam tudo vorazmente; e os Dragões, inteligentes e poderosos. Porém, sua mais tenebrosa criatura foi Sauron, que nos primórdios era reconhecido como o braço direito de Melkor, mas que logo veio a se tornar sua perdição.
> Após sofrer uma grande derrota e ser banido pelos seus irmãos Valar e pelos os primordiais Elfos, Melkor foi sucedido por Sauron que se tornou o novo Senhor do Escuro e o forjador do Um Anel, por meio do qual buscou destruir todo o bem na Terra-média, corrompendo os corações daqueles que o portavam.
> Apesar das diferenças, Hobbits, Anões, Elfos e Homens uniram-se para derrotar Sauron naquela que ficou conhecida como a grande Guerra do Anel que, por sua vez, culminou não só na destruição do artefato, como também com a dissolução do espírito do Senhor do Escuro ao vento.
> Mas será que as forças do mal foram realmente derrotadas? Segundo os Elfos, respostas para perguntas como essa estão em histórias que não deveriam ser esquecidas, apesar de muitas delas já terem se perdido. O que ainda se sabe é que depois da grande Guerra, as criaturas fantásticas começaram a desaparecer gradativamente e iniciou a Era dos Homens. Dizem que os Elfos foram os primeiros a deixar a Terra-média; que os Anões se refugiaram em suas minas subterrâneas. E quanto aos Hobbits? Eis mais uma daquelas perguntas.
> Hoje, na adiantada Era dos Homens, o mal se agita na Terra-média novamente. Trata-se de novos ares maléficos cuja procedência não se tem conhecimento. Infelizmente, a paz deste mundo criado pelo supremo deus Ilúvatar e pelos deuses Valar que no passado era protegido por muitos heróis de diferentes raças, voltou a sucumbir.
> Será que Melkor e todo o mal que lhe sucedera foi realmente banido para sempre? Perguntas e mais perguntas… Rumores indicam que esse mal tem espreitado o reduto mais profundo das histórias esquecidas - mas que, neste lugar, não foram perdidas. Trata-se do Calabouço onde são resguardadas por sábios Conselheiros preciosas narrativas de um enigmático território que, quando do alto se avista, parece com um Prisma. Os rumores ainda dizem que Aventureiros de todas as partes têm se

encontrado nos confins desse território prismático com um glorioso propósito: restaurar o bem e a paz na Terra-média.

Na Era dos Homens, aqueles que buscam tais Aventuras são reconhecidos por escolhas audaciosas de batalha, as quais costumam ser travadas em tabuleiros por meio de jogos que desafiam qualquer criatura oriunda da terrível traição de Melkor. Coincidência ou não, o Calabouço é repleto de jogos de tabuleiro; e, coincidência ou não, esses jogos são definidos pelos sábios Conselheiros que resguardam as narrativas do local, por níveis surpreendentemente característicos das criaturas do primeiro Senhor do Escuro.

Assim, o primeiro Nível de jogos de tabuleiro do Calabouço traz desafios mais rápidos e simples. Não admira que esse Nível tenha sido chamado de "Orc", considerando que apesar de ser a criatura maléfica mais numerosa da Terra-média e estar na linha de frente do exército de Sauron, não é tão esperta quanto os outros inimigos. Porém, não é prudente subestimá-lo, pois é muito competitivo.

Já o segundo Nível - pasme! -, foi batizado pelos Conselheiros com o nome "Aranha Gigante". Na Terra-média, essas arrepiantes criaturas que medem incríveis 4 metros, são mais ardilosas que os Orcs. Talvez seja por isso que no Calabouço os desafios que demandam mais experiência, estratégia e conhecimento dos Aventureiros sobre jogos de tabuleiro, tenham recebido esse nome.

Na Terra-média, os Nazgûl são espectros dos antigos reis que sucumbiram ao mal, transformados em uma forma fantasmagórica de pura sombra. São as criaturas mais temidas na Terra-média e consequentemente mais difíceis de derrotar - seria por isso que o terceiro Nível de dificuldade dos desafios do Calabouço tenha recebido o nome de "Nazgûl"? Afinal, esse jogos são aconselháveis àqueles Aventureiros aptos a enfrentar desafios tão assustadores quanto o "mal absoluto", pois são capazes de estremecer até os mais corajosos, frente a tamanha dificuldade. Ao que parece, o Nível "Nazgûl" é para mestres em jogos complexos e repletos de regras que confundem o Aventureiro e exigem uma longa batalha.

Por fim, mas não menos assustador, há um Nível no Calabouço que ganhou o nome de "Dragão". Poderosos e majestosos monstros alados, os Dragões eram tão raramente vistos voando pela Terra-média que pensava-se estarem extintos. No Calabouço, "Dragões" trazem desafios clássicos aos Aventureiros, pois são jogos de tabuleiro mais antigos e conhecidos por todos, que se tornaram atemporais.

Os boatos que se sucederam afirmam que o decidido Aventureiro, ao atravessar os campos arbóreos - arrabaldes do território que veio a ser chamado de Prisma -, e adentrar no Portal do local enigmático a fim de cumprir seu glorioso propósito, deverá dirigir-se aos Conselheiros do espaço mais profundo do local - ou seja, os Conselheiros do Calabouço.

Aconselhadores por conhecimento e experiência, esses sábios que resguardam os confins do Prisma, munidos de um Mapa da Terra-média, guiam o Aventureiro em sua jornada. Dizem que, em um primeiro momento, apresentam ao audaz Aventureiro tanto às nuances dos contos e cantigas que permearam os tempos áureos de Arda, quanto às raças heróicas da outra Era.

Considerando que todo Aventureiro da Era dos Homens carrega dentro de si habilidades dos grandes heróis de outrora, antes de irem à batalha, os Conselheiros orientam seu aconselhado a unir-se a uma das quatro raças ancestrais por meio da escolha de uma das fichas de Aventura, que contém todas as informações e as habilidades que precisarão ser desenvolvidas durante o jogo de tabuleiro escolhido, seja com a ficha da persona de um corajoso Humano, um sapiente Elfo, um bravo Anão ou um ágil Hobbit - para além disso, os poucos que dizem ter visto a ficha, descrevem-na com as seguintes habilidades a serem desenvolvidas: "Inteligência", "Cooperação", "Liderança", "Competição", "Criatividade" e "Ponto de Ação".

Entretanto, ainda que equipado com as habilidades de uma raça heróica, dizem ser astuto aquele que é prudente e escolhe com cuidado seu tabuleiro, ou melhor, seu campo de batalha. Afinal, se os boatos estiverem certos, cada jogo de tabuleiro convoca o Aventureiro em um determinado Nível que coincide com as desafiadoras habilidades das criaturas malignas.

Portanto, se o Aventureiro realmente almeja que o bem e a paz sejam restaurados na Terra-média, após a escolha da ficha, os experientes Conselheiros deverão continuar

> sendo ouvidos, principalmente na hora em que, furtivamente, o Aventureiro deve se aproximar do reduto das "criaturas malignas"- os Níveis.
> Contam que esses Conselheiros já enfrentaram muitos desafios semelhantes, em inúmeros jogos de tabuleiro, por isso aconselham o Aventureiro com sabedoria em sua escolha de Nível de batalha, bem como o jogo que irá desbravar, ajudando-o a entender a complexidade dos desafios inimigos, alertando sobre perigos e o sobre o que pode ser feito para conquistar sucesso.
> Assim, seja do Nível "Orc", "Aranha Gigante", "Nazgûl" ou "Dragão", dizem que é de praxe os Conselheiros estarem dispostos a acompanhar o Aventureiro no campo de batalha eleito, sempre preparados para dar sábios conselhos. Apesar disso, cada Aventureiro, para conquistar seus espólios de batalha, precisa seguir seu próprio caminho. Por isso, após o início da batalha, os Conselheiros entregam ao Aventureiro uma Mariposa que, como já é sabido de outros contos, em momentos de dificuldade, poderá ir ao encontro dos Conselheiros para avisá-los sobre sua necessária presença na batalha.
> Uma pequena batalha pode não ser suficiente para combater todo o mal que assola um território, porém, tal glorioso propósito não será alcançado se não for almejado por cada coração Aventureiro, em cada pequenina batalha. Por isso, ao final da Aventura, conquistado inteiramente ou não o campo de batalha, contam que os Conselheiros encorajam seus aconselhados a reconhecerem seus espólios, ou seja, o desenvolvimento das habilidades pacificadoras que foram conquistadas durante a batalha. Seja na linha da "Inteligência", da "Cooperação", da "Liderança", da "Competição", da "Criatividade" ou do "Ponto de Ação", todo Aventureiro, portando sua notável ficha de Aventura, seguramente terá contribuído com a laboriosa missão de restaurar a paz na Terra-média.
> Mas de onde surgem tantos rumores sobre Aventuras como essas? Bem, na Terra-média, depois da Grande Guerra do Anel, canções e poemas foram feitos para imortalizar os heróicos feitos que selaram a conquista da paz e do bem em Arda. Agora, na Era dos Homens, dizem que Aventureiros que passaram pelo Calabouço do Prisma, ao final de cada batalha, também contaram seus feitos de coragem e o quanto cada um cresceu e contribuiu para a paz na Terra-média; registrando o verso de uma longa cantiga para que histórias como essas não tornem a ser esquecidas. Porém, tudo isso são só rumores, ruídos narrativos... não é mesmo?! (PRISMA, Anexo 9).

Destaca-se que a narrativa é o objeto de conhecimento do Prisma Espaço Geek e é por ela que o Conselheiro conduz o Aventureiro a imaginar, a estimular a imaginação, essa narrativa faz conexão com os interesses e as paixões dos sujeitos. Nesse sentido, ao criar o texto para introduzir a Aventura observa-se a estrutura narrativa, ou seja, aquela que, segundo Kleiman (2000, p. 17):

> se caracteriza pela marcação temporal cronológica (no uso dos diversos tempos para sinalizar diversos momentos narrativos há referências a diversos momentos no tempo real da história, uma vez que o momento em que se dá a ação é importante para o desenrolar da mesma), e pela causalidade (o porquê do fato, sua motivação são importantes também para desenvolver a estória). Causa e tempo estão ligados, pois muitas ações são contingentes de outras ações prévias. Outra característica da narrativa é o destaque dado aos agentes das ações, materializado na introdução de personagens. Em relação aos componentes, a narrativa padrão ou narrativa canônica teria pelo menos as seguintes partes essenciais: *cenário* ou *orientação* onde são apresentados os personagens, o lugar onde acontecem os fatos, enfim, o pano de fundo da história; *complicação*, que é o início da trama propriamente dita, e *resolução*, o desenrolar da trama até seu fim. (grifos da autora).

Investe-se na ficção narrativa tendo em vista que por meio dela pode-se criar mundos possíveis, que ultrapassam aquele conhecido e muitas vezes conduzem a outros horizontes distantes deste. Porém, alerta-se que "a arte do possível é uma arte perigosa. Ela deve levar em conta a vida tal qual a conhecemos, e, todavia, nos alienar o bastante para que tenhamos vontade de pensar alternativas para além dela" (BRUNER, 2014, p. 104). A narrativa pode confortar, mas de forma síncrona desafiar, pois ela possibilita transformar a regra do que é compreendido como real, como canônico. Para exemplificar essa abordagem, Bruner (2014, p. 104) utilizada três obras e suas repercussões:

> O romance *As vinhas da ira* mudou a legitimidade de uma negligenciada região semidesértica norte-americana, assim como *A cabana do Pai Tomás* minou a aceitabilidade da escravidão – e não apenas por atiçar a indignação popular. O romance de John Steinbeck, assim como o de Harriet Beecher Stowe, questionou se a vida tinha de ser daquele jeito. É este o germe da subversão. (grifos do autor).

A segunda etapa da Aventura na Terra-média dá início, efetivamente, ao processo que envolve o BRINCAR e o CRIAR, porque não é o bastante para uma aprendizagem efetiva apenas imaginar, por isso é preciso possibilitar que os Aventureiros possam transformar as ideias em ações, as abstrações em criações e que façam isto de forma lúdica, ou seja, brincando. Para tanto, o Aventureiro precisará tomar uma decisão relacionada a narrativa inicial, isto é, escolherá uma ficha de Aventura (Imagem 28, as quais constituem o Anexo 9), com a qual se identifique, esta tem correspondência com as raças que habitam a Terra-média – Anões, Elfos, Humanos ou Hobbits.

Imagem 28 - Fichas de Aventura.

Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

Instantaneamente, o Aventureiro entra em contato com os *boards games*, os quais estão organizados (na primeira versão da Aventura na Terra-média – Anexo 9) pelo grau de

dificuldade e, em consonância com a narrativa inicial, cada grau corresponde a um representante do mal na Terra-Média – Orcs, Aranhas Gigantes, Nazgul e Dragão. Os Orcs correspondem aos desafios de nível fácil, os jogos de tabuleiro que compõem são: Concept; Mestre das Trevas; Coup; The Mind e Spirit Island. As Aranhas, o nível médio e os jogos são: Karuba; Dixit e A Ilha Perdida. O nível difícil é representado pelo Nazgul, composto pelos jogos: Reef; The maze e Modern Art. Por fim, o nível clássico indicado pelo Dragão, constituído pelo grupo de jogos de tabuleiro clássicos: Xadrez; Ludo, Trilha e Damas.

Escolhido o inimigo, entre as criaturas malignas, que irá enfrentar, o Aventureiro opta pelo jogo que o possibilitará desenvolver habilidades ao longo da batalha que auxiliarão a restaurar a paz e o bem na Terra-média, independente do resultado final. São habilidades que serão foco para a reflexão (REFLETIR) da Aventura: inteligência/conhecimento; cooperação; liderança; competição; criatividade; ponto de ação/sorte. A partir das escolhas, os Aventureiros acompanhados de um ou dois Conselheiros vão para o campo de batalha, ou seja, para a mesa montar o *board game* e conhecer as regras do jogo, por meio da leitura ou da exposição oral do Conselheiro mestre.

É preciso destacar que o BRINCAR, o CRIAR, o COMPARTILHAR ocorrem ao longo da atividade, *partida de board game*, na expressão dos Aventureiros em interação com o jogo, os pares e os Conselheiros, ou seja, aos PARES. A experiência narrativa vivenciada pelos Aventureiros ocorre de forma lúdica, pelo princípio PENSAR BRINCANDO, porém frisa-se o que expressa Resnick acerca deste elemento da aprendizagem criativa:

> *pensar brincando* é o mais incompreendido dos quatro Ps da aprendizagem criativa. As pessoas costumam associar o brincar com risadas, diversão e bons momentos, e é fácil entender o porquê: brincar geralmente envolve todas essas coisas. Entretanto, essa descrição não menciona o fator mais importante do brincar, nem explica por que brincar é tão importante para a criatividade. A criatividade não vem das risadas e da diversão, e sim da experimentação, de se assumir riscos e de testar os limites (RESNICK, 2020, p. 118-119, grifo do autor).

Na resolução de problemas da partida, na busca por novas soluções, no despertar do senso estético, na identificação de preferências, no incentivo a curiosidade, no estímulo ao interesse pela produção artístico-cultural, no desenvolvimento da expressão com clareza, objetividade e argumentação, na prática da escuta ativa, na representação de um papel, no direito à prática da autonomia, na tomada de decisão, nas escolhas, no assumir riscos, na possibilidade de tentar novamente os Aventureiros, orientados pelos Conselheiros, experimentam a narrativa, o design, a mecânica dos jogos de tabuleiro, agindo sobre eles,

criando a partir deles, e nesse movimento de dar e receber de forma recíproca e sem restrições vão desenvolvendo habilidades por meio da comunicação e da inteligência social.

"A atividade inteligente distingue-se da atividade dispersa e sem sentido pelo fato de envolver seleção de meios – análise – dentro de uma variedade de condições existentes e seu arranjo e disposição – síntese – para alcançar determinado intento ou propósito". (DEWEY, 1979, p. 88-89). Nessa perspectiva, os Conselheiros ao final do desafio promovem um diálogo entre os Aventureiros para realizar a reflexão acerca do objetivo do jogo e do reconhecimento das habilidades conquistadas durante a batalha. A partir da Ficha de Aventura cada um tem a oportunidade de analisar qual ou quais pontos de experiência/evolução utilizou e ou desenvolveu como estratégia em ou a partir de cada fase jogada – inteligência/conhecimento; cooperação; liderança; competição; criatividade; ponto de ação/sorte.

Acredita-se que a reflexão ou o pensamento sobre a experiência auxilia na análise entre o que o Aventureiro fez e a consequência de sua ação. "Na descoberta minuciosa das relações entre os nossos atos e o que acontece em consequência deles, surge o elemento intelectual que não se manifestara nas experiências de tentativa e erro". (DEWEY, 1979, p. 159). Dessa forma, o ato de pensar torna uma experiência reflexiva por excelência. Além da reflexão oral e do registro na Ficha de Aventura, o Aventureiro compartilha sua experiência por meio de um verso à Canção do Calabouço, da mesma forma que J. R. R. Tolkien descreve, nas obras "O Hobbit" e "O Senhor dos Anéis", o modo como os Heróis da Terra-média se expressavam através de poemas e canções.

Os escritos dos Aventureiros são registrados em um rolo de papel pardo, que foi afixado na ambiência do Calabouço, como se fosse um rolo de pergaminho, o que possibilita dar continuidade no texto dos Aventureiros anteriores ou escrever de forma independente sobre sua experiência na Aventura na Terra-média. Resnick (2020) sugere que a reflexão e o seu compartilhamento são fundamentais para que os sujeitos percebam que expor o pensamento é difícil para todos, inclusive para aqueles que são mais experientes, esta prática da escuta dos outros facilita um comportamento mais aberto a reflexão e uma compreensão de como fazer a própria exposição.

A função do Conselheiro no desenvolvimento da Aventura é dar condições para que a aprendizagem criativa se efetive, não trabalha diretamente o processo de ensino. Em alguns momentos é necessário e significativa a interferência e mediação do Conselheiro, são eles: imaginar; compartilhar e refletir. Por isso, todas as Aventuras possuem um mecanismo de ajuda, o qual é acionado pelo Aventureiro quando ele sente a necessidade de solicitar apoio e

contribuição do Conselheiro. Especificamente para a Aventura na Terra-média, os Aventureiros recebem uma Placa que representa a mariposa que busca ajuda para a Sociedade do Anel.

Isto posto, compreende-se que "a espiral da aprendizagem criativa claramente não termina depois de um único ciclo de imaginar, criar, brincar, compartilhar e refletir. Conforme as crianças evoluem no processo, surgem novas ideias e seguem para a próxima repetição da espiral, com outro ciclo". (RESNICK, 2020, p. 161). Na medida em que o Aventureiro repete a mesma Aventura ou outra, recomeça uma nova espiral que lhe possibilita oportunidades singulares no processo de aprendizagem criativa para a formação do leitor contemporâneo.

Tudo isto acontece considerando o segundo dos quatro Ps da aprendizagem criativa: a PAIXÃO. Quando ocorreu a tomada de decisão de como o Prisma Espaço Geek trabalharia com as narrativas da cultura digital e a cultura geek foi eleita para isso, foi pensando no envolvimento de uma comunidade emergente com práticas sociais que envolvem literatura, HQs, mangás, arte, música, vídeo, animação e games, entre outras linguagens que transitam pela contemporaneidade. E é o que ocorre, os Aventureiros vêm ao Prisma atraídos pelo interesse e paixão por um ou vários desses elementos que são usufruídos por eles cotidianamente por prazer e ao frequentá-lo envolvem outras pessoas que passam da mesma forma a participar das atividades oferecidas.

Este fato também ocorre com as instituições de ensino, ONGs, clínicas e diferentes entidades que agendam grupos organizados para vivenciar experiências narrativas no Prisma, após conhecerem o Espaço e se envolverem com as atividades fazem a divulgação entre seus pares, que passam a frequentá-lo. A PAIXÃO potencializa a motivação e a aprendizagem porque é pela paixão que o indivíduo demonstra a capacidade "de deixar que seus impulsos se exprimam em sua vida por meio de seu trabalho" (BRUNER, 2008, p. 37), além de que "é verdade que o homem criativo não é indiferente àquilo que faz, assim como também é verdade que ele é movido por isso". (BRUNER, 2008, p. 37).

5.2 Evento: Matéria de Magia Digital

O Evento – são experiências narrativas que envolvem o trânsito por diferentes linguagens, sendo enunciadas não só por elementos da cultura geek, mas cotejado por fenômenos científicos, artísticos, sociais ou culturais – denominado de *Matéria de Magia Digital*, em 2023 na sua 3ª edição, é coordenado pelas Ambiências da Forja e Torre. O processo de IMAGINAR foi baseado na narrativa da série de livros e de filmes de Harry Potter, romance de fantasia de J. K. Rowling, com o objetivo de que os Aventureiros Bruxos construam sua

varinha[22] mágica, a qual é utilizada para controlar a lousa digital para manusear o jogo de bruxo construído por eles ao longo do Evento. A primeira edição do Evento foi parte de estágio curricular obrigatório de estudante do curso de Engenharia da Computação, que em 2021 era Conselheiro do Prisma Espaço Geek.

Antes de descrever o PROJETO deste Evento, entende-se necessário e prudente reforçar o conceito de leitura e de leitor defendido pelo Prisma Espaço Geek e, consequentemente, pela presente tese. Para tanto, será utilizado os estudos da pesquisadora Lucia Santaella que, em 2004, com o propósito de compreender o leitor que surgiu com redes de comunicação planetárias, compilou a multiplicidade dos leitores, são eles: o leitor contemplativo, o leitor movente e o leitor imersivo. E da mistura do leitor movente com o leitor imersivo emerge o leitor ubíquo.

O que é mais comum a leitura do livro, ou seja, aquela que se refere aos textos linguísticos, porém além deste leitor há ainda o "leitor da imagem, no desenho, pintura, gravura, fotografia, há também o leitor do jornal, revistas. Há o leitor da cidade, leitor da miríade de signos, símbolos e sinais em que se converteu a cidade moderna". (SANTAELLA, 2013, p. 266). Para poder transitar no meio ambiente urbano complexo é preciso ler "os sinais de trânsito, as luzes dos semáforos, as placas de orientação, os nomes de ruas, as placas dos estabelecimentos comerciais" (SANTAELLA, 2013, p. 266) entre outros signos, símbolos e sinais.

Além do leitor da imagem estática, "há ainda o leitor-espectador da imagem em movimento, no cinema, televisão e vídeo. A esta multiplicidade, veio se somar o leitor das imagens evanescentes da computação gráfica e o leitor do texto escrito, que, do papel, saltou para a superfície das telas do computador." (SANTAELLA, 2013, p. 266). Pode-se observar que há uma sequência, porém o nível de complexidade é cada vez maior, porque o "leitor das telas eletrônicas está transitando pelas infovias das redes, constituindo-se em um novo tipo de leitor que navega nas arquiteturas líquidas e alineares da hipermídia no ciberespaço, espaço este constituído do conjunto de redes de computadores interligados por todo o planeta." (SANTAELLA, 2013, p. 266).

No entanto, houve a multiplicação de tecnologias sem fio, ou seja, numa interface móvel. E esse espaço de hipermobilidade faz surgir o quarto tipo de leitor o ubíquo. Ele é considerado ubíquo

[22] As varinhas nos filmes de Harry Potter são tão poderosas quanto espadas em aventuras ou pistolas no Velho Oeste. (MALONE, 2016, p. 147).

> porque está continuamente situado nas interfaces duas presenças simultâneas, a física e a virtual, interfaces que reinventam o corpo, a arquitetura, o uso do espaço urbano e as relações complexas na formas de habitar [...], o que repercute nas esferas de trabalho, de entretenimento, em que os games ocupam posição privilegiada, de serviços, de mercado, de acesso e troca de informação, de transmissão de conhecimento e de aprendizado. (SANTAELLA, 2013, p. 277).

Essa diversidade de leitores potencializa a perspectiva do ato de ler, isto porque desde o trânsito pelos livros ilustrados, passando pela leitura de jornais e revistas, chegando na condição de leitores ubíquos, que não pode ser limitado a decifração do código escrito, isto é, a identificação de palavras escritas, a partir da relação de uma sequência de letras com os sons correspondentes às mesmas numa determinada língua. Ao ato de ler essa variedade de leitores incorporou "as relações entre palavra e imagem, entre o texto, a foto e a legenda, entre o tamanho dos tipos gráficos e o desenho da página, entre o texto e a diagramação." (SANTAELLA, 2013, p. 266-267). Além de todas as possíveis associações entre escrita e imagem relativas ao advento dos centros urbanos e à expansão da publicidade, que fazem com que o ato de ler ocorra de forma automática: embalagens de produtos; pontos de ônibus; placas de orientação; semáforos etc.

Neste contexto, "não há por que manter uma visão purista da leitura restrita à decifração de letras." (SANTAELLA, 2013, p. 267). O conceito de leitura foi sendo expandido à medida que "desde o livro ilustrado e as enciclopédias, o código escrito foi historicamente se mesclando aos desenhos, esquemas, diagramas e fotos, o ato de ler foi igualmente expandindo seu escopo para outros tipos de linguagens." (SANTAELLA, 2013, p. 267). Além da hibridização de linguagens, outro fato significativo a considerar é a convergência das mídias, e, em especial, para o ato da leitura a narrativa transmídia, que é considerada uma arte de criação de um universo, uma nova estética que implementa novas imposições aos leitores/consumidores ao mesmo tempo que necessita da inteligência coletiva por meio do ativismo de comunidades de conhecimento.

> Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009, p. 49).

O sistema da narrativa transmídia precisa ser projetado desde o início para que ele funcione. Jenkins (2009) exemplifica este sistema maior de narrativa utilizando a fala desenvolvida por Danny Bilson, escritor, diretor e produtor americano de filmes, televisão,

videogames, histórias em quadrinhos e um dos maiores criadores de Hollywood, em reunião acerca de determinada cocriação, ele afirma:

> Criamos filmes e games juntos, organicamente, em todos os aspectos, impulsionados pela mesma força criativa. Idealmente, essa força criativa envolve roteiristas e diretores que também são gamers. Em qualquer forma de arte, você deve gostar do que faz para fazer benfeito; na verdade, você deve ser fã para fazer benfeito, para usar seu talento na construção do entretenimento multiplataforma. O filme e o game são planejados juntos, o game depende da ficção e a expande, mas não apenas repete o material do filme. Deve ser orgânico com aquilo que tornou a experiência do filme atraente. Mais adiante, as pessoas vão querer se aprofundar naquilo de que gostam, em vez de experimentar amostras de várias coisas. Se existe algo que eu adoro, quero que seja maior do que apenas duas horas no cinema, ou a experiência de uma hora semanal na TV. Quero um aprofundamento do universo. [...] Quero participar. Acabei de ser apresentado ao universo de um filme e quero chegar lá, explorá-lo. Você precisa dessa ligação ao universo para tornar a experiência estimulante. (JENKINS, 2009, p. 150).

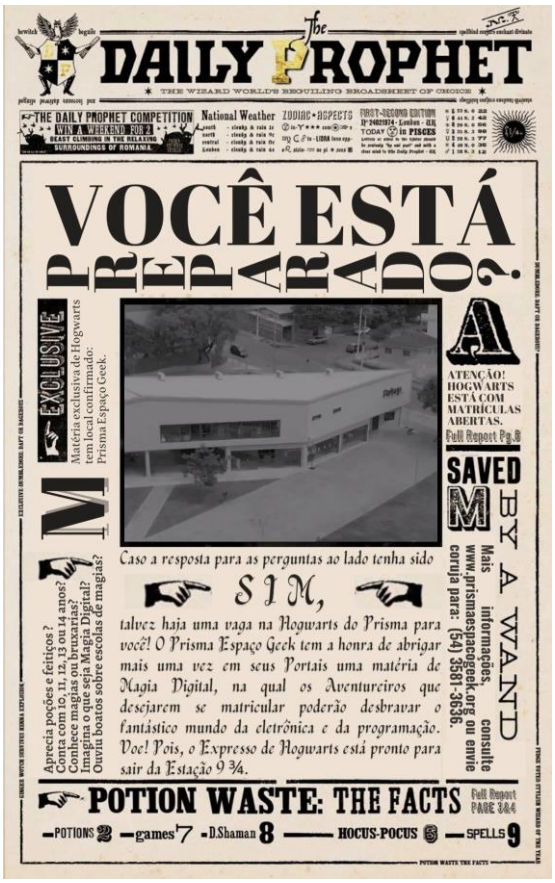
Diante desta perspectiva de leitores e leitura, uma malha intersemiótica altamente intrincada como diz a pesquisadora Lucia Santaella (2013), é preciso alertar que "as estruturas digitais de produção híbrida de textos, imagens, áudios, vídeos e programações estão criando uma lógica nunca antes vivenciada e explorada, uma lógica que não prescinde da alfabetização plena" (SANTAELLA, 2013, p. 357), porque "o ato de ler é uma jornada através do texto, reivindicando para a província da memória o território explorado, enquanto, no processo, a paisagem desconhecida que está por vir diminui gradualmente e se torna território familiar" (MANGUEL, 2017, p. 30-31).

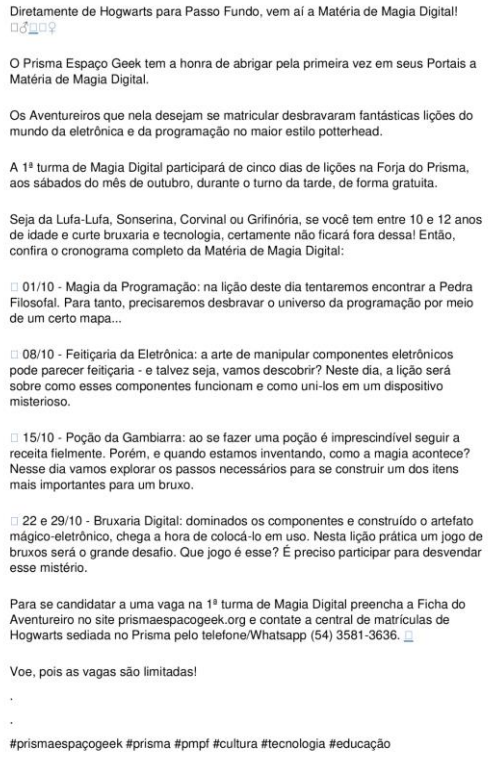
E, neste contexto enigmático, em que há a predominância de experiências de leitura nesta malha intersemiótica profundamente entrelaçada, que o Prisma Espaço Geek intenciona proporcionar condições de aprendizagem aos leitores em formação. O Evento Matéria de Magia Digital, na sua terceira edição em 2023, busca reunir a comunidade de conhecimento da obra que narra as aventuras de Harry James Potter na Inglaterra de trouxas e na Escola de Magia e Bruxarias de Hogwarts, realizando uma hibridização entre as linguagens e mídias pelas quais essa narrativa é divulgada e veiculada. Partindo dos livros e filmes transitando pelos games e pelo universo da programação e da eletrônica.

Os Aventureiros que realizaram a inscrição para o Evento Matéria de Magia Digital foram envolvidos – IMAGINAR – na atividade pela narrativa de Harry Potter desde a divulgação, pois foi criado um card inspirado no Daily Prophet, jornal ficcional da obra que enquanto é lido as fotos ganham vida. Na publicação da Imagem 29, a foto do Prisma Espaço Geek ganha vida e o Aventureiro é provocado a imaginar sua entrada na brecha do mundo real – a plataforma 9 ¾ – e deixar o mundo dos trouxas para viver infinitas aventuras em Hogwarts

– Prisma Espaço Geek – e para pegar o trem no ato da inscrição ele recebe sua passagem que nutre sua imaginação (Imagem 30).

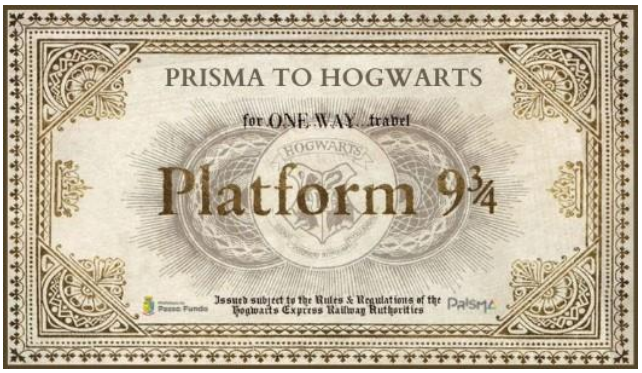
Imagem 29 - Publicação de divulgação do Evento Matéria de Magia Digital.





Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

Imagem 30 - Passagem do Prisma para Hogwarts.

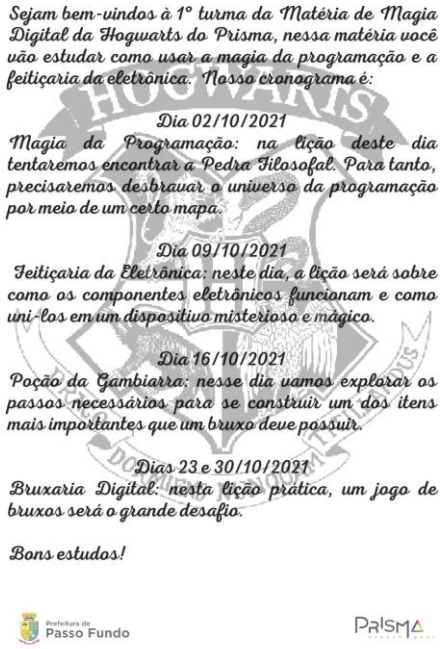


Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

A imaginação continua, pois o Evento foi dividido em cinco encontros, sendo que as atividades propostas foram interligadas entre si, e os Aventureiros inscritos receberam o

cronograma de estudos por meio de um pergaminho (Imagem 31) enviado ao grupo de WhatsApp do Evento.

Imagem 31 - Pergaminho com o cronograma de estudos.



Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

Para os dias do Evento o andar superior do Prisma Espaço Geek foi ornamentado com adereços, imagens, símbolos do universo do menino bruxo, inclusive com *playlist* de músicas das trilhas sonoras dos filmes da série Harry Potter, compreende-se que essa organização auxilia no processo de aprendizagem dos participantes, os quais compõem a comunidade de conhecimento do mundo de magia e bruxaria de Hogwarts. James Paul Gee[23] define esse contexto como espaços de afinidades, que facilitam a aprendizagem, a participação ativa e o engajamento intrínseco dos sujeitos que nele interagem. Com base nos estudos de Gee, compreende-se que:

> Os espaços de afinidades oferecem poderosas oportunidades para o aprendizado porque são sustentados por empreendimentos comuns, criando pontes que unem as diferenças de idade, classe, raça, sexo e nível educacional; porque as pessoas podem participar de diversas formas, de acordo com suas habilidades e seus interesses; porque dependem da instrução de seus pares, de igual para igual, com cada

[23] Linguista aposentado que trabalhou, em sua carreira, com teoria sintática, filosofia da linguagem, psicolinguística, linguística ASL, análise de discurso, sociolinguística, aprendizado de idiomas, educação, alfabetização e videogames e aprendizado. (Site oficial de James Paul Gee).

> participante constantemente motivado a adquirir novos conhecimentos ou refinar suas habilidades existentes; porque, enfim, esses espaços de afinidades permitem a cada participante sentir-se expert, ao mesmo tempo que recorrem à expertise de outros. (JENKINS, 2009, p. 250).

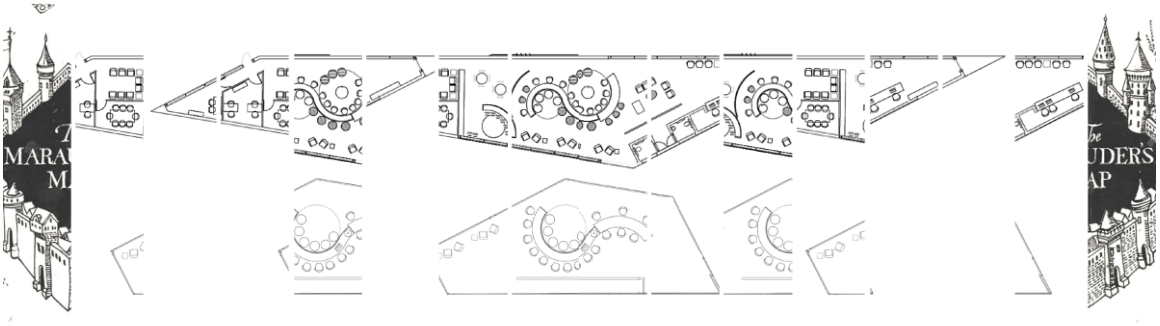
O Prisma Espaço Geek oferece 12 Eventos distintos ao longo de cada ano, como forma de garantir espaços de afinidades às comunidades de conhecimentos considerando as paixões – PAIXÃO – e os interesses dos públicos distintos e proporcionando que trabalhem em PROJETOS que sejam relevantes para eles. Os Eventos são desenvolvidos numa dinâmica que estimula a imaginação e possibilita tempo para explorar e experimentar, incentiva a persistir diante de problemas por meio da REFLEXÃO que conduz a criação de novos caminhos. O trabalho dos Conselheiros do Prisma é de suporte criativo e atencioso, realizando perguntas que auxiliem na descoberta de respostas e incentivando que os Aventureiros vivenciem novas experiências e compartilhem-nas com seus PARES.

A PAIXÃO dos Aventureiros do Matéria de Magia Digital pela narrativa de Harry Potter foi intencionalmente utilizada para desenvolver habilidades de programação e eletrônica. O primeiro encontro iniciou com uma conversa entre Conselheiros e Aventureiros, de forma recíproca, sobre o universo de Harry Potter: detalhes da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts; o brasão de Hogwarts; as salas que constituem o Castelo de Hogwarts; as Casas de Hogwarts – Grifinória, Lufa-Lufa, Corvinal, Sonserina –; os Diretores das respectivas casas; o Chapéu Seletor; os feitiços – Abaffiato, Accio, Aguamenti, Estupefaço, Expectro Patronum, Expelliarmus, Petrificus Totalus.

A Guilda de Conselheiros do Prisma construiu um Chapéu Seletor que serviu para o momento da apresentação dos Aventureiros e identificação com uma das Casas de Hogwarts – nome, idade, qual escola de trouxas estuda, dizer três qualidades para justificar a escolha da casa, fazer o crachá de acordo com a casa. Na sequência, utilizando o Mapa do Maroto[24] foram apresentados as Ambiências do Prisma e os elementos que constituirão a matéria. Observando a Imagem 32, do Mapa do Maroto produzido pela Guilda de Conselheiros do Prisma, pode-se notar que a montagem do mapa é um enigma, com a intenção de no seu uso se aproximar da ideia de magia presente no conceito aplicado a ele na obra “Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban”, na qual ocorreu sua primeira aparição.

[24] O Mapa do Maroto é um mapa mágico, que mostra boa parte da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts e seus terrenos. Ele mostra, através de um preciso sistema de localização mágica, todas as pessoas e até mesmo animais que moram no castelo. Para usá-lo, é necessário dizer as palavras "Juro solenemente que não farei o bem", e ao final, é preciso dizer "Malfeito feito", para que o mapa se "apague" e ninguém indesejável possa usá-lo. (LEGIÃO DOS SUPER HERÓIS).

Imagem 32 - Mapa do Maroto do Prisma Espaço Geek.



Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

Quando o Aventureiro necessita de auxílio do Conselheiro para resolver dúvidas ou outra necessidade, ele aciona um mecanismo de ajuda que na Matéria de Magia Digital foi criado a partir do recurso que Harry Potter utilizou para praticar Defesa Contra as Artes das Trevas, no livro “ o qual foi revelado por Dobby:

> – Dobby conhece o lugar perfeito, meu senhor! – disse satisfeito. – Dobby ouviu os outros elfos falarem quando chegou a Hogwarts. Nós o conhecemos com o nome de Sala Vem e Vai, meu senhor, ou então a Sala Precisa.
> – Por quê? – perguntou Harry, curioso.
> – Porque é uma sala em que a pessoa só pode entrar – disse Dobby, sério – quando tem real necessidade dela. Às vezes existe, às vezes não, mas quando aparece está sempre equipada para atender à necessidade de quem a procura. Dobby já a usou, meu senhor – disse o elfo, baixando a voz com cara de culpa –, quando Winky estava muito bêbada; ele a escondeu na Sala Precisa e encontrou lá antídotos para cerveja amanteigada, e uma boa cama para elfos, onde deitou Winky até ela curar a bebedeira… e Dobby sabe que o Sr. Flich encontrou lá materiais de limpeza de reserva quando acabou os que tinha, meu senhor, e… (ROWLING, 2020, p. 317).

Logo, tomando como referência a Sala Precisa, os Aventureiros selecionaram vários materiais, instrumentos que presumissem que os poderiam ajudar no desenvolvimento da matéria. A seguir criaram juntamente com os Conselheiros a Parede dos Decretos (Imagem 33), melhor dizendo, as regras de convivência para serem consideradas ao longo dos cinco encontros do Evento. Na obra de Harry Potter, em especial na “Ordem da Fênix”, o Ministério da Magia cria Decretos Educacionais como leis para definir ou modificar padrões na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. A Parede de Decretos da Matéria de Magia Digital ficou assim:

Imagem 33 - Parede dos Decretos da Matéria de Magia Digital.

Fonte: Produção dos Aventureiros e Conselheiros participantes do Evento Matéria de Magia Digital.

O segundo momento do primeiro dia da Matéria de Magia Digital tem como objetivo apresentar aos Aventureiros o conceito e práticas da linguagem de programação, iniciando pela programação desplugada. Para tanto, foram disponibilizadas imagens estáticas do filme "Harry Potter e a Pedra Filosofal" em que as personagens vão jogar Quadribol, os Aventureiros são desafiados a ordená-las de forma a revelar o passo a passo para aprender a voar, em seguida e a partir de perguntas do Conselheiros eles compartilharam – COMPARTILHAR – o que fizeram e como o que fizeram é programar. A medida que as atividades são desenvolvidas é acionada constantemente o PENSAR BRINCANDO, pois os Aventureiros ao participarem dos diferentes momentos vão criando, ao CRIAR brincam e ao BRINCAR estão em permanente compartilhamento de seus conhecimentos e as diversas interpretações de seus PARES sobre a obra de Harry Potter, vivenciando e criando práticas do contexto da obra e tudo sendo conduzido de forma lúdica.

A programação desplugada continua e o segundo desafio é primeiro localizar no Mapa do Maroto a pedra filosofal, segundo registrar/escrever o passo a passo para programar um dos participantes a encontrar a pedra. O material necessário para a realização da atividade está na Sala Precisa. Por fim, cada um avalia compartilhando o seu registro com o grupo. E, para finalizar o primeiro encontro, os Aventureiros conhecem a programação plugada explorando a comunidade do Scratch[25]: fazer login; entrar na turma da Matéria de Magia Digital; explorar

[25] O Scratch é um projeto do Grupo Lifelong Kindergarten no MIT Media Lab, desenvolvido pela Scratch Foundation. Com o Scratch, é possível criar animações, jogos e histórias interativas, expressando paixões e interesses pessoais por meio da programação em blocos. (SCRATCH BRASIL).

um dos jogos/desafios que estão na turma, ver código e fazer o seu – 2 fáceis, 2 médios e 2 difíceis –, e socializar com a turma.

A exploração da comunidade do Scratch também o ocorreu por meio de desafios dados pelo Conselheiro, como por exemplo: preciso de um dragão, de uma varinha, de um mago, de um chapéu mágico, preciso de um castelo, preciso que ele se mova, que ele gire etc. O fechamento do primeiro dia ocorre com a utilização do Chapéu Seletor, dentro dele há três perguntas – Como foi o encontro de hoje? O que você aprendeu de novo hoje? Que ideias você teve? –, o chapéu passará de mão em mão, o Aventureiro vai responder a pergunta que retirar dele.

O primeiro dia foi denominado de *Programação: magia da programação*, o segundo encontro teve como título *Eletrônica: feitiçaria da eletrônica* e foi iniciado pela leitura do livro da Penseira e realizar a prática de apresentar as memórias do último encontro – a Penseira de Hogwarts era um instrumento mágico usado pelos Diretores para ver as memórias, aparece pela primeira vez na obra "Harry Potter e o cálice de fogo":

> Havia ali uma bacia de pedra rasa, com entalhes estranhos na borda; runas e símbolos que Harry não reconheceu. A luz prateada vinha do conteúdo da bacia, que não lembrava nada que Harry tivesse visto antes. Ele não sabia dizer se a substância era líquida ou gasosa. Era brilhante, branco-prateada e se movia sem cessar; sua superfície se encapelava como água sob a ação do vento e, então, como uma nuvem, se dividia e girava lentamente. Parecia luz liquefeita – ou vento solidificado –, Harry não conseguia decidir. (ROWLING, 2020, p. 427).

E, assim, começa o IMAGINAR considerando que "falar e escrever, ouvir e ler são ações igualmente e a seu modo ativas, produtivas e criativas" (MARCUSCHI, 2001, p. 40). Os Conselheiros aproveitam o momento para retomar a experiência com o Scratch e aproximar os Aventureiros dos componentes de eletrônica a partir de um lista de compras de materiais para construir a varinha eletrônica a serem adquiridos no Beco Diagonal[26] – é uma área toda empedrada localizada em Londres, Inglaterra atrás de um pub chamado o Caldeirão Furado, na qual bruxos e bruxas fazem suas compras, onde há restaurantes e lojas que atendem as demandas da lista da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. O Beco Diagonal está escondido do mundo trouxa e fora de seus limites. – J. K. Rowling o descreve no primeiro livro da série:

> – Três para cima… dois para o lado… – murmurou. – Certo, chegue para trás, Harry.

[26] Essa rua de pedra que leva a **Gringotes** tem um forma diagonal, permitindo que Rowling faça um trocadilho esperto (em inglês, beco é *alley*, e esse beco é chamado *diagon*, formando o nome Diagon Alley, ou seja, Diagonal. (MALONE, 2016, p. 18, grifos do autor).

> Ele bateu na parede três vezes com a ponta do guarda-chuva. E o tijolo que tocou estremeceu, então torceu-se. No meio apareceu um buraquinho, que se foi alargando cada vez mais. Um segundo depois se viram diante de um arco bastante grande até para Hagrid, um arco que abria para uma rua de pedras irregulares, serpeava e desaparecia de vista.
> – Bem-vindo – disse Hagrid – ao Beco Diagonal. (2000, p. 56).

O Conselheiro mostrará o que é uma varinha, a importância dela na narrativa de Harry Potter, como utilizá-la, onde podem comprá-la, a estrutura – núcleo e madeira –, tipos de varinha seus núcleos e respectivos donos (Imagem 34). Compreende-se que essas atividades são consideradas como atividades inteligentes porque "distingue-se da atividade dispersa e sem sentido pelo fato de envolver seleção de meios – análise – dentro de uma variedade de condições existentes e seu arranjo e disposição – síntese – para alcançar determinado intento ou propósito" (DEWEY, 1979, p. 88-89), os quais poderão ser observados no decorrer da descrição do Evento. Em seguida, é distribuída a lista de componentes para a criação da varinha eletrônica.

Imagem 34 - Loja de varinhas, bruxos e proprietários de lojas de varinhas, bruxos e suas varinhas.

Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

Com a lista de compras (Imagem 35) em mãos os Aventureiros deverão optar qual nome que darão a cada componente, nomes esses que têm correspondência com materiais utilizados na confecção de uma varinha de bruxo, como por exemplo: pena de fênix que são penas lançadas por fênix, coletadas e usadas principalmente no fabrico de varinhas, ela é um dos três principais tipos de núcleo e um dos mais raros, com o maior alcance de potência e cuja fidelidade é duramente conquistada. A pena de fênix compõe a varinha de Harry Potter e a Tom Riddle, o bruxo que mais tarde ficou conhecido como Lord Voldemort.

Imagem 35 - Lista de materiais para a confecção da varinha eletrônica.

ITEM	QUANTIDADE	TIPO
	1 UNIDADE	[ ] PENA DE FÊNIX [ ] CABELO DE VEELA
	2 UNIDADE	[ ] FIBRA DE DRAGÃO [ ] CORDA DE CORAÇÃO DE DRAGÃO
	1 UNIDADE	[ ] PELO DE TESTRÁLIO [ ] CHIFRE DE BASILISCO
	1 UNIDADES	[ ] PELO DE UNICÓRNIO [ ] PELO DE KELPIE

Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

Os Aventureiros da Matéria de Magia Digital depois de definir o componente eletrônico a partir do tipo de núcleo da varinha de bruxo vão ao Beco Diagonal – bancada alto da Ambiência da Forja do Prisma – adquirir os materiais e suas quantidades específicas. Na sequência, o Conselheiro proporciona que os Aventureiros explorem cada componente: mostra cada componente, questionando-os sobre o funcionamento e, por fim, revelam a função de cada um. Utilizando a bateria, o botão, o led e o resistor iniciar a criação da varinha pelo núcleo, para tanto uma varinha foi desenhada no chão com os circuitos, revelando a magia dos elétrons combinando os movimentos de acordo com a reação de cada componente.

Na sequência, os participantes montam o circuito – núcleo da varinha – soldando os componentes. Para finalizar o segundo dia do Evento Matéria de Magia Digital, os Aventureiros escrevem um feitiço, contando a criação do núcleo de sua varinha e envolvendo suas aprendizagens nesse dia e as novas ideias que surgiram. Observa-se, até aqui, que a espiral da aprendizagem criativa auxilia o desenvolvimento das atividades além de provocar nos Aventureiros o desenvolvimento da capacidade de raciocinar e de estabelecer do pensamento crítico, pois como sugere John Dewey há “a utilização sistemática do método científico como padrão ideal do estudo inteligente e da busca das potencialidades inerentes à experiência”. (1979, p. 91).

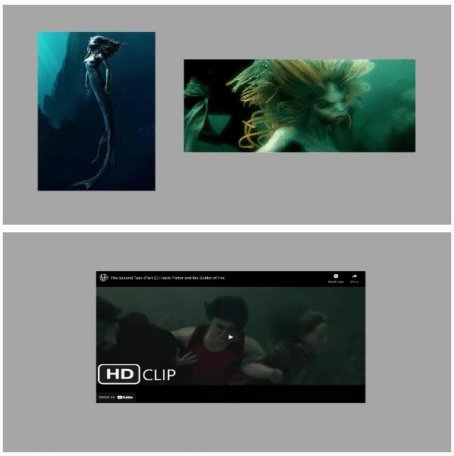
Ainda, a narrativa da obra de Harry Potter organiza a experiência da Matéria de Magia Digital. Ler é um processo complexo, que abrange a visão, a percepção, a inferência, o julgamento, a memória, o reconhecimento, o conhecimento, a experiência e a prática, é como se o leitor entrasse na Floresta Proibida nos terrenos de Hogwarts, cheia de animais e criaturas

perigosas, com trilhas bifurcadas e muitas vezes sem luz bloqueadas pelas copas densas de suas árvores. Ao mesmo tempo em que compartilham sua PAIXÃO – a obra de Harry Potter –, o fazem com seus PARES colaborando com a percepção da narrativa e contribuindo para a construção de novas interpretações, e, tudo isso, por meio da exploração lúdica – PENSAR BRINCANDO – e assumindo riscos ao adentrar na leitura da linguagem eletrônica de forma criativa e intencionalidade do PROJETO da Matéria de Magia Digital.

> Quando nós, os humanos, adquirimos linguagem, aprendemos não somente a ouvir, mas a falar. Quando ganhamos a escrita, nós aprendemos não apenas a ler, mas a escrever. E, na medida em que nos movemos em direção a uma realidade crescentemente digital, nós precisamos aprender não apenas a usar programas, mas a fazê-los também. (RUSHKOFF, 2012, p. 7).

Observando a ponderação de Douglas Rushkoff, o terceiro dia de evento começa com a retomada na comunidade Scratch da turma, cada Aventureiro acessa o seu projeto pelo tablet. Explorar os projetos existentes na plataforma do Scratch e selecionar um para o momento do teste de sua varinha. Utilizando um fragmento do filme "Harry Potter e o Cálice de Fogo" e, também, do livro de mesmo nome, os Conselheiros explicam sobre os Sereianos, a segunda tarefa do Torneio Tribruxo e a linguagem própria dos Sereianos o Sereiaco, que inclusive criam músicas, para disparar o segundo desafio da criação da varinha eletrônica.

Imagem 36 - Sereiano, fragmento do filme "Harry Potter e o Cálice de Fogo".



Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

O Torneio Tribruxo é uma competição entre as três maiores escolas de magia da Europa: Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, Instituto Durmstrang de Magia e Bruxaria e Academia de Magia Beauxbatons. O Cálice de Fogo faz a seleção do Campeão de cada escola para participar da competição. Após as varinhas dos Campeões passam por testagem para

garantir que estão em pleno funcionamento e podem ser utilizadas durante as tarefas de forma eficaz. A segunda tarefa é realizada no Lago Negro, aquário dos Sereianos, e a decisão sobre a pontuação de cada Campeão é referendada pelos juízes da competição a partir do que a chefe dos sereianos relata, como mostra a narrativa: " – Senhoras e senhores, já chegamos a uma decisão. A chefe dos sereianos, Murcus, nos contou exatamente o que aconteceu, no fundo do lago e, portanto, em um máximo de cinquenta, decidimos atribuir a cada campeão as seguintes notas…" (ROWLING, 2020, p. 370).

Na sequência, dá-se início ao momento de construção das varinhas, primeiro, os Conselheiros retomam acerca dos componentes e de como funciona o circuito. Os Aventureiros pesquisaram sobre os tipos de madeiras e caracterizaram a sua varinha de forma escrita e, em seguida, de forma oral para a turma. Definida a madeira, eles saíram em busca dos materiais para a confecção da varinha e concluíram a criação da sua varinha eletrônica. O teste das varinhas foi realizado na lousa digital, para começar, no Microsoft Paint – software de criação de desenhos simples e de edição de imagens – em seguida, testam com o jogo escolhido na comunidade Scratch.

A avaliação do terceiro dia ocorreu por meio de Poções. Cada Aventureiro para fazer a reflexão – REFLETIR – e o compartilhamento – COMPARTILHAR – do encontro a partir da Poção que tomou revelando suas aprendizagens, seus achados, suas dúvidas e novas ideias. Esse momento é significativo para iniciar a espiral da aprendizagem criativa no próximo dia da Matéria de Magia Digital. Esse Evento, enquanto PROJETO, prevê o desenvolvimento de habilidades e de conhecimentos distribuídos em progressão, garantindo a continuidade e a integração no processo de aprendizagem dos Aventureiros, considerando que o Aventureiro/leitor: "não é passivo, ele opera uma trabalho produtivo, ele reescreve. Altera o sentido, faz o que bem entende, distorce, reemprega, introduz variantes, deixa de lado os usos corretos. Mas ele também é transformado: encontra algo que não esperava e não sabe nunca aonde isso poderá levá-lo." (PETIT, 2009, p. 28-29).

Assim como nos demais encontros, o quarto dia iniciou pela retomada dos conceitos e criações dos anteriores. Nesse dia, os Aventureiros tiveram tempo para finalizar a construção da varinha e dessa forma reaver a aula anterior, questionando acerca da varinha e suas possibilidades de uso. O PROJETO do Evento Matéria de Magia Digital considera questões como predisposição, estrutura, sequência e reforço para avançar e construir a aprendizagem de forma efetiva. A condução das atividades se dá por meio da observação e experimentação, "para avaliar não simplesmente se as crianças 'alcançaram' o entendimento do conteúdo, mas o que

elas estão fazendo com este conteúdo e como elas o organizaram. É na base do ‘testar na medida em que se ensina’ que a revisão é feita.” (BRUNER, 2006, p. 79-80).

Do mesmo modo que no final do último encontro, os Aventureiros puderam testar as varinhas eletrônicas finalizadas e ou revisadas e adequadas tanto no Paint como no ambiente de programação Scratch. O terceiro momento desse dia foi destinado a criação de desafios de bruxos para testar as varinhas: no Scratch, escolher um personagem mágico e aplicar um feitiço nele, isto é, produzir de forma escrita o feitiço e fazer a transposição dele para a linguagem da programação, como por exemplo:

> Accio
> Tipo: Encantamento
> Descrição: Este feitiço é usado para convocar objetos, ou seja, trazê-los até você. É importante destacar que:
> - A distância que um objeto pode "viajar" até o local em que foi convocado depende do poder, do treinamento e da concentração do bruxo.
> - Não é possível convocar pessoas ou outros seres vivos, mas é possível convocar objetos em que eles estejam em cima, segurando ou vestindo.
> - É possível usar feitiços em objetos impedindo que eles sejam convocados pelo Accio.
> Significado: No Latin, "Accio" significa "eu acho" ou "eu convoco"
> Cena em que foi usado: Harry aprende a usar o Accio no quarto livro da Saga, Harry Potter e o Cálice de Fogo. Com a ajuda e a orientação de Hermione, ele domina o feitiço e o usa para convocar sua Firebolt durante a primeira tarefa do Torneio Tribruxo, quando precisou driblar um dragão Rabo Córneo Húngaro e pegar um ovo dourado no ninho do bicho (o ovo, por sua vez, foi enfeitiçado e não podia apenas ser convocado).
> Daí para frente foram muitas as ocasiões importantes em que Harry usou o feitiço, incluindo o momento em que convoca a Taça Tribruxo transformada em chave de portal para sair do cemitério em que Voldemort retorna ao seu corpo. (ESMERALDO, 2023, n.p).

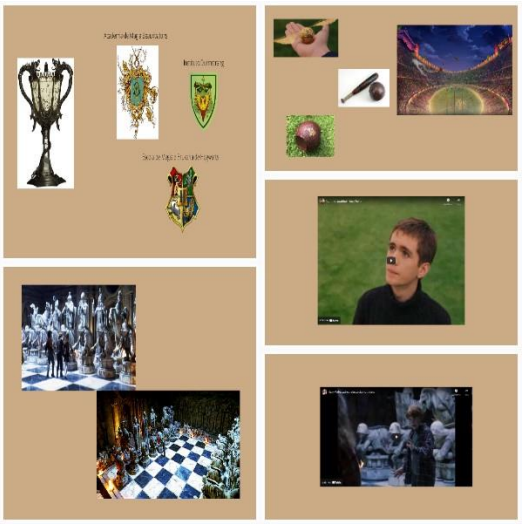
Após a produção escrita, o Aventureiro programou o feitiço no Scratch, o qual foi socializado com seus colegas de Matéria de Magia Digital utilizando a lousa digital para a apresentação. Cabe aqui destacar a leitura de diferentes linguagens, entende-se que “a linguagem possibilita a existência de objetos a serem lidos, que podemos chamar de ‘textos’, envolvendo todas as suas manifestações possíveis e aceitas na qualidade de formas de comunicação entre as pessoas” (SILVA; ZILBERMAN, 2001, p. 113), e é na produção da leitura que a linguagem é representada e disseminada na circulação entre todos os participantes.

Com a varinha eletrônica testada e finalizada, o quarto momento do encontro tem como objetivo a criação de um jogo a partir de três condições: ser jogável com a varinha; ser relacionado à temática de bruxaria e ser construído em pequenos grupos. “Programar em uma era digital significa determinar os códigos e as regras por meio das quais nossas muitas tecnologias construirão o futuro – ou pelo menos como elas vão dar a partida” (RUSHKOFF, 2012, p. 147), e a inteligência coletiva é um dos principais propulsores da cibercultura.

> Quanto mais os processos de inteligência coletiva se desenvolvem - o que pressupõe, obviamente, o questionamento de diversos poderes -, melhor é a apropriação, por indivíduos e por grupos, das alterações técnicas, e menores são os efeitos de exclusão ou de destruição humana resultantes da aceleração do movimento tecnossocial. (LÉVY, 2010, p. 29).

"Para brincar, é necessário pensar e, mais importante, fazer." (SCHWARTZ, 2014, p. 313). Nessa perspectiva, o Conselheiro retoma a narrativa da obra de Harry Potter recordando dos jogos que os bruxos jogavam (Imagem 37). Quadribol – "é um esporte aéreo bruxo disputado por dois times de sete jogadores montados em vassouras. Surgido no brejo de Queerditch no século XI, é o esporte mais popular entre os bruxos" (HARRY POTTER WIKI, 2023, n.p.); Taça Tribruxo – "é uma taça brilhante que é atribuída ao vencedor do Torneio Tribruxo e mantida como uma honra para a escola vitorioso até o próximo torneio" (IBIDEM); Xadrez de bruxo – "é a variante encantada do clássico jogo de tabuleiro no qual as peças se movem por conta própria quando comandadas pelo jogador. Quando uma peça é retirada, ela é removida pela peça atacante, geralmente de maneira bárbara, onde a peça perdida é esmagada violentamente pela peça vencedora" (IBIDEM), entre outros.

Imagem 37 - Imagens e trechos de filmes sobre os jogos de bruxos.



Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

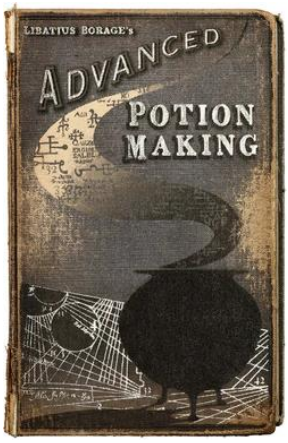
O quinto momento é destinado a criação do jogo. Para tanto, os Aventureiros recebem material para a construção do projeto do jogo – folha A3 e diferentes materiais de escrita. Cada grupo foi acompanhado por um Conselheiro Tutor, a ele coube a orientação sobre como fazer o jogo, as questões de tempo de criação e seguir a Parede de Decretos (Imagem 38) sobre o que o jogo de bruxos deve ter a partir da construção coletiva do grupo de Aventureiros e Conselheiros.

Imagem 38 - Parede de Decretos sobre a criação do jogo de bruxo.

Fonte: Produção dos Aventureiros e Conselheiros participantes do Evento Matéria de Magia Digital.

O encerramento do quarto dia do Evento Matéria de Magia Digital foi realizado com base no livro de Estudos Avançados no Preparo de Poções, escrito por Libatius Borage, que pertenceu ao Príncipe Mestiço, apelido de Severo Snape quando estudava em Hogwarts. Essa referência aparece no capítulo nove – O Príncipe Mestiço –, na obra "Harry Potter e o enigma do Príncipe". Foram utilizadas as poções do Polissuco – quem a beber assume a forma de outra pessoa – e da Verdade – torna a pessoa que a ingere incapaz de mentir, sendo forçada a responder qualquer pergunta honestamente – para fazer a avaliação do encontro com o objetivo de expressar o que não conseguiram fazer nesse dia.

Imagem 39 - Livro Estudos Avançados no Preparo de Poções.



Fonte: Harry Potter Wiki.

A Matéria de Magia Digital foi desenvolvida estruturada para oportunizar a formação de leitores e pensadores do tipo X, aqueles que sistematicamente exploram, experimentam e testam seus limites, isto é, percorrendo a espiral da aprendizagem criativa e a cada reflexão retomando o caminho pelo IMAGINAR, CRIAR, BRINCAR, COMPARTILHAR, REFLETIR

desenvolvendo a capacidade de pensar e agir de forma criativa. Ainda, “são aqueles dispostos a assumir riscos e a experimentar coisas novas; são ávidos por definir os próprios problemas em vez de apenas resolver aqueles nos livros escolares. São os estudantes X que apresentam as ideias mais inovadoras e novas orientações criativas.” (RESNICK, 2020, p. 3).

Os processos de aprendizagem são potencializados a partir da construção colaborativa entre os sujeitos aprendentes – Aventureiros –, que são conduzidos a novos conhecimentos pelo pensar, o fazer e o brincar. Na perspectiva da aprendizagem criativa, para tanto, são disponibilizados materiais diversos, inclusive os tradicionais, para que os Aventureiros possam usufruir de um número maior de possibilidades de realizarem projetos criativos. Dessa forma, os Aventureiros circulam entre práticas orais, escritas, com o livro, com o filme, digitais considerando que o pensamento nada tem de linear, “mas constitui-se de um sistema dinâmico de ideias entrelaçadas, ideias que seria melhor chamar pelo nome de imagens, lembranças, palavras, reações, sensações, sentimentos, emoções, enfim, tudo ao mesmo tempo.” (SANTAELLA, 2021, p. 47).

Também, tendo em mente que surgem novos modos de ler, de escrever e, por consequência, de autorar na contemporaneidade é necessário pensar no leitor precoce, “este se refere à espantosa adaptabilidade do sistema nervoso central, sensório e perceptivo, evidenciado por crianças que, a partir dos dezoito meses, já dominam os estímulos semióticos do *smartphone* e dos *tablets*, habilitando-as a processos de leitura interativa inteligente que dispensam a linguagem verbal.” (SANTAELLA, 2021, p. 77).

No quinto e último encontro do Evento Matéria de Magia Digital o início se deu pelo relato dos Aventureiros Bruxos sobre o processo de criação do jogo. Como o ambiente de programação do Scratch é universal foi sugerido, para os que desejassem, a possibilidade de dar continuidade à construção em casa. Após os relatos, o segundo momento foi posto para a conclusão e testagem dos jogos. Na sequência, cada grupo apresentou o seu jogo tanto sobre o funcionamento como o queriam melhorar, tendo em vista que o tempo não foi suficiente para a criação ou adaptação pós-testagem. Como os jogos ficaram na turma da Matéria de Magia Digital na comunidade do Scratch todos puderam avaliar, testar e jogar os jogos dos demais.

Essa primeira edição do Matéria de Magia Digital finalizou no dia 30 de outubro, sendo que no dia 31 de outubro é comemorado o Dia das Bruxas – Halloween –, aproveitando a comemoração foi planejada uma Prova Final em que cada Aventureiro Bruxo teve que passar pelas quatro Ambiências do Prisma Espaço Geek – Arena, Calabouço, Forja e Torre – para pedir “doces ou travessuras”, porém tiveram que responder uma pergunta em cada Ambiência, realizadas pelos Conselheiros, acerca das atividades que realizaram ao longo dos cinco

encontros do Evento, tais como: – Eu soube que vocês construíram um jogo, que tipo de jogo você construiu? – Você sabe me dizer a função de um desses núcleos (componentes eletrônicos estavam amostra) das varinhas? – Você prefere os filmes ou livros de Harry Potter e qual o seu favorito? – Qual desses jogos os bruxos jogaram? Explique um pouco do que você sabe sobre ele (diferentes jogos ficaram expostos).

Os Aventureiros se encontraram como os doces e foi realizada a Formatura, cada um recebeu um Certificado, a Varinha, o Marca Página e produziram uma foto vídeo para produzir um Gif que foi publicado nas redes sociais do Prisma Espaço Geek e no grupo de WhatsApp criado com os responsáveis pelos Aventureiros.

Imagem 40 - Modelo do Certificado.

Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

Imagem 41 - Modelo do Marca Página impresso em 3D.

Fonte: Produção dos Conselheiros da Forja do Prisma Espaço Geek.

Por fim, os Eventos buscam formar leitores desenvolvendo experiências narrativas e imaginárias realizando o trânsito por diferentes linguagens, com o propósito de criar memórias,

novos valores, guiar pensamentos e facilitar a compreensão da realidade. Além de transferir a responsabilidade para o coletivo de auxiliar na construção de "novas habilidades sobre aquelas que já dominam, fornecendo um suporte para os novos passos até que o aprendiz se sinta confiante o bastante para caminhar sozinho." (JENKINS, 2009, p. 251) Reafirma-se assim, o intuito de criar PROJETOS, que engajem os sujeitos pela PAIXÃO, sempre aos PARES e realizando as ações de forma a PENSAR BRINCANDO, e dessa forma formar pensadores criativos que percorrem o itinerário da espiral da aprendizagem criativa à medida que vão ampliando seus saberes.

5.3 Expedição JURASSIC GARE: procurando dinossauro no Prisma

A Expedição que será apresentada é destinada a crianças em idade escolar para frequentar o Pré I e II, ou seja, que tenham entre 4 e 5 anos. Mas, o que é uma Expedição no contexto do Prisma Espaço Geek? É uma experiência narrativa constituída de diversas Aventuras, proporcionando ao grupo de Aventureiros a circulação entre as distintas ambiências do Prisma, nas quais terá acesso a elementos do universo geek e a fenômenos científicos, artísticos, sociais ou culturais, com o objetivo de mobilizar práticas de leitura e autoria características da contemporaneidade, do impresso ao digital. As Expedições atendem grupos de no máximo 40 Aventureiros de instituições de ensino a organizações da sociedade civil, mediante agendamento e preenchimento de cadastro. As Expedições possuem duração de duas horas e foram divididas tendo como base a distribuição idade/nível/ano utilizada pelas unidades escolares, ou seja, Educação Infantil; Ensino Fundamental Anos Iniciais – 1º, 2º e 3º anos; Ensino Fundamental Anos Iniciais – 4º e 5º anos; Ensino Fundamental Anos Finais; Ensino Médio e Adultos/Idosos.

Inicia-se esta descrição reafirmando o que levou Mitchel Resnick a escolher Lifelong Kindergarten (Jardim de infância para a vida toda) como a denominação do seu grupo de pesquisa no Massachusetts Institute of Technology Media Lab (MIT Media Lab) e do seu livro, diz o pesquisador:

> Embora Froebel não soubesse disso na época, ele estava criando uma abordagem de ensino ideal para as necessidades do século XXI, e que não se destinava apenas às crianças com cerca de 5 anos, mas aos alunos de todas as idades. Na realidade, enquanto eu pensava sobre maneiras de ajudar as pessoas a se desenvolverem como pensadoras criativas, grande parte de minha inspiração veio do modo como as crianças aprendem no jardim de infância. Eu usei a frase *Jardim de infância para a vida toda (Lifelong Kindergarten)* não só como o título deste livro, mas também como o nome do meu grupo de pesquisa no MIT. Estou certo de que a aprendizagem baseada no

> modelo do jardim de infância seja exatamente o que é preciso para ajudar pessoas de todas as idades a desenvolverem as capacidades criativas necessárias para prosperar na sociedade de hoje, que vive em constante mudança. (RESNICK, 2020, p. 7, grifos do autor).

Ratificando, também, o que Magda Soares afirma sobre as relações entre os processos de alfabetização e letramento:

> Alfabetização e letramento são processos cognitivos e linguísticos distintos, portanto, a aprendizagem e o ensino de um e de outro é de natureza essencialmente diferente; entretanto, as ciências em que se baseiam esses processos e a pedagogia por elas sugeridas evidenciam que são processos simultâneos e interdependentes. A alfabetização – a aquisição da tecnologia da escrita – não precede nem é pré-requisito para o letramento, ao contrário, a criança aprende a ler e escrever envolvendo-se em atividades de letramento, isto é, de leitura e produção de textos reais, de práticas sociais de leitura e de escrita. (RESNICK, 2020, p. 27).

O Prisma Espaço Geek compreende a infância como um período de criação e expansão, por isso somente abre o seu Portal para as crianças oferecendo "um ambiente que facilite a expansão do ser em via de desenvolvimento na medida em que os obstáculos sejam reduzidos ao mínimo possível" (MONTESSORI, 2019, p. 130), porque "é o ambiente que capta as energias, porque oferece os meios necessários para desenvolver a atividade que delas resulta." (IBIDEM). Nesse sentido, relevante para o Espaço é observar a criança e não o método, pois como explica a educadora italiana Maria Montessori:

> Vê-se a alma da criança que, liberta dos obstáculos, age segundo sua própria natureza. As qualidades infantis entrevistas pertencem simplesmente *à vida,* tal como são as cores dos pássaros e o perfume das flores: não são o resultado de um 'método educacional'. É evidente, porém, que esses fatos naturais podem ser influenciados pelo trabalho educativo que tenha por objetivo protegê-las, cultivá-las de modo a ajudar o seu desenvolvimento. (MONTESSORI, 2019, p. 165, grifo da autora).

Além disso, mesmo que o Prisma Espaço Geek seja um espaço de educação não formal, observa-se o que normatiza a Base Nacional Comum Curricular para a Educação Básica (BNCC) e, nesta Expedição, principalmente o que explicita a etapa da Educação Infantil, na construção das atividades para o público infantil, as quais estão em consonância com "o objetivo de ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, [...] como a socialização, a autonomia e a comunicação." (BRASIL, 2018). A abordagem pedagógica da aprendizagem criativa está em consonância com os eixos estruturantes das práticas pedagógicas e os direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil para a aprendizagem destacados pela BNCC.

Interações e brincadeiras são considerados eixos estruturantes porque é preciso garantir às crianças "experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização." (BRASIL, 2018). A aprendizagem criativa propõe incentivar explorações livres e lúdicas e a criação de projetos relevantes, que utilizem experiências pessoais, materiais familiares de formas não familiares, além de aproveitar o lado bom do inesperado para possibilitar novas explorações e que sejam realizadas aos pares, em conexão com outros sujeitos, compartilhando ideias ao mesmo tempo que complementa as ideias dos outros.

Conviver tanto com crianças quanto com adultos; brincar cotidianamente; participar ativamente; explorar "movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia" (BRASIL, 2018); expressar de forma criativa e sensível enquanto sujeito dialógico; conhecer-se e em interação com o contexto pessoal, social e cultural construir sua identidade pessoal são considerados pela BNCC (2018) como direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil, que na perspectiva da aprendizagem criativa são mobilizados por projetos de interesse das crianças, que engajam pela paixão delas e que sejam realizados com seus pares de forma lúdica, ou seja, pensar brincando e , assim, promover o desenvolvimento pleno das crianças não pela ensinagem mas proporcionando com intencionalidade educativa condições de aprendizagem criativa.

A Expedição *JURASSIC GARE: procurando dinossauro com o Prisma* está em construção, pretende-se iniciar seu agendamento a partir do segundo semestre de 2023, por isso posteriormente podem ocorrer mudanças na sua estrutura. Para dar início ao projeto desta expedição foi realizado um levantamento de ideias entre os Conselheiros do Prisma para a escolha de um assunto que seja de curiosidade do universo infantil, sendo definido, entre outros, o mundo dos dinossauros que será explorado por diferentes linguagens nas quatro ambiências do Prisma Espaço Geek. Para participar da Expedição, o grupo de Aventureiros deverá ser de no máximo 40 integrantes e realizar agendamento prévio, além dos Aventureiros possuírem idade entre 4 e 5 anos e 11 meses.

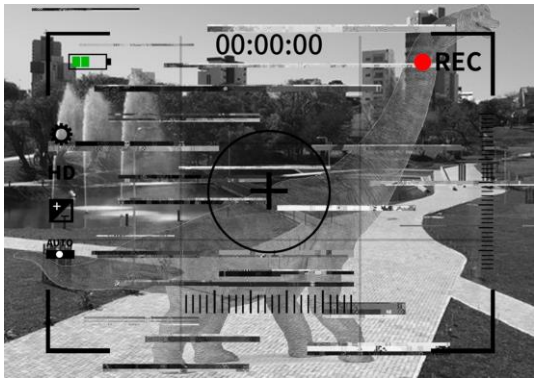
As Expedições no Prisma Espaço Geek são compostas por três momentos distintos, mas conectados entre si. O primeiro momento, é realizado antes da vinda do grupo ao Prisma, em preparação à Expedição por meio de material de leitura preparado pela Guilda de Conselheiros do Espaço. As experiências narrativas vivenciadas pelo grupo de Aventureiros é o segundo

momento e, por fim, como terceiro momento, da mesma forma que o primeiro, o grupo levará atividades sugeridas pelo Prisma a serem desenvolvidas no seu espaço habitual de aprendizagem – escola, ONG etc.

Como primeiro momento da Expedição Jurassic Gare, será preparado um material de leitura interativo, por meio eletrônico, em que consta informações acerca de seis espécies de dinossauros e suas características, tais como: habitat, alimentação, locomoção entre outras curiosidades. A seleção de seis espécies se deu tendo em vista que há obras à disposição no acervo do Prisma Espaço Geek sobre elas. Também está relacionada ao ENIGMA que o grupo de Aventureiros terá de desvendar durante a Expedição. Quando o grupo chegar no Portal do Prisma, os Aventureiros serão ambientados pela narrativa sobre a busca e proteção de dinossauros que fugiram do Jurassic World. Nesse momento, soará uma mensagem de alerta avisando que há um dinossauro perdido no Prisma e a missão do grupo será resolver os enigmas que estão nas quatro Ambiências para desbloquear as imagens da câmera de segurança (Imagem 42) do Prisma.

> Desde 2015, logo após o Parque dos Dinossauros Jurassic World encerrar suas atividades, os dinossauros de lá acabaram se espalhando pela ilha vivendo livremente na natureza. Porém, a ganância dos seres humanos fizeram com que caçadores invadissem a ilha e roubassem dinossauros para diversos fins, tais como: troféus de parede, atrações de circo e até como máquinas de guerra. O Prisma Espaço Geek gostaria de garantir um lar seguro para estes dinossauros.
> (Toca a Sirene)
> -Aventureiros! Essa é uma situação que não estava nos nossos planos! Precisamos identificar o dinossauro que fugiu e que está aqui no Prisma para colocá-lo num habitat seguro!
> -Como vamos descobrir qual é o dinossauro perdido no Prisma?
> -Já sei! Será que nossos Aventureiros são corajosos o suficiente para nos ajudar a identificar pelas imagens de segurança que dinossauro estamos procurando?
> (As crianças …).
> -Tudo bem Aventureiros, então podemos contar com a ajuda de vocês! Vamos nos dividir em grupos e cada grupo vai para uma ambiência para procurar as pistas. (PRISMA ESPAÇO GEEK).

Imagem 42 - Foto da câmera de segurança do Prisma com o Diplodocus.



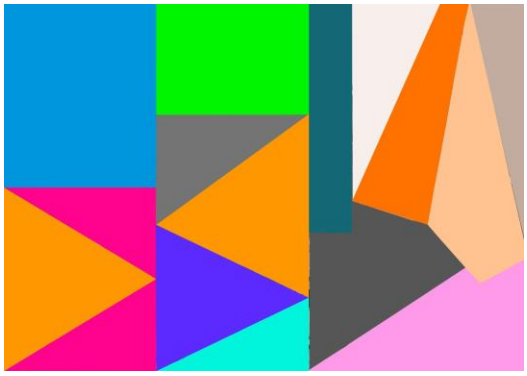
Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

Dessa forma, os Aventureiros serão divididos em 4 grupos e cada um deles irá iniciar a expedição em uma das Ambiências, ao cumprir o desafio, passará para a próxima até finalizar o trânsito entre as quatro. Cada Ambiência possui uma parte da resolução do enigma, criando uma rede de conhecimentos para fortalecer habilidades cognitivas, físicas e emocionais por intermédio de curiosidades do universo dos dinossauros. O estímulo à imaginação ocorre pela narrativa baseada na animação "Jurassic World: Acampamento Jurássico", que conta a aventura de seis jovens que estão num acampamento na Ilha Nublar e que quando os dinossauros escapam eles precisam lutar pela sobrevivência. É uma série de televisão, caracterizada como de ação e aventura de ficção científica animada, baseada na obra de Michael Crichton, Jurassic Park, desenvolvida pelo produtor americano Zack Stentz.

Na Ambiência da Torre, os Aventureiros terão que descobrir como o dinossauro perdido se locomove. No Calabouço, qual é o habitat dele: terrestre, marinho ou aéreo. O tipo de alimentação será definido nos desafios realizados na Arena. E o enigma da Forja terá relação com a origem do dinossauro. Os quatro grupos de Aventureiros irão passar pelas 4 Ambiências e, a cada desafio cumprido, receberão uma das dezesseis partes (Imagem 43) do quebra-cabeça, isto é, ao final cada grupo terá quatro partes que juntas formarão a imagem do dinossauro. Após a circulação entre as Ambiências, os grupos se reunirão para desvendar o enigma, revelando qual o dinossauro perdido. Na sequência, os Aventureiros utilizarão o aplicativo do Google Chrome de realidade aumentada para encontrar o dinossauro perdido – Diplodocus – e registrar em uma fotografia para ser postada nas redes sociais do Prisma Espaço Geek. O desafio será de como atraí-lo para fazer o registro[27].

[27] Instruções de como usar o aplicativo estão disponíveis em: https://canaltech.com.br/rv-ra/como-colocar-dinossauros-3d-realidade-aumentada-google/.

Imagem 43 - Esquema de 16 pedaços que a imagem anterior será recortada para formar o quebra-cabeça.



Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

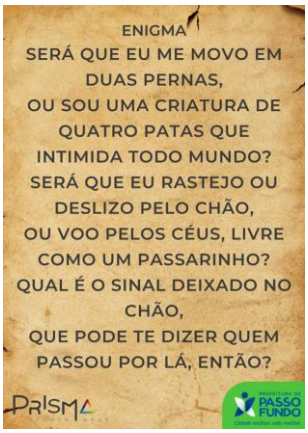
As atividades para o pós-expedição, ainda encontram-se em construção, porém a ideia inicial é propor a identificação de outra ou outras espécies de dinossauros, ampliando a experiência das crianças nesse universo, inclusive, como forma de observar os animais e os seres humanos dentro da organização curricular dos campos de experiência (BRASIL, 2018): o eu, o outro e o nós – para descobrir a existência de outros modos de vida e auxiliar na percepção de si mesma; corpo, gestos e movimentos – para possibilitar conhecer e reconhecer as sensações e as funções do seu corpo e ampliar o repertório de possibilidades ocupação e uso do espaço; traços, sons, cores e formas – para oportunizar experiência com diversas manifestações artísticas, culturais e científicas de forma a vivenciar diferentes maneiras de expressão e linguagens; escuta, fala, pensamento e imaginação – para promover a imersão na cultura escrita a partir de questões de sua curiosidade; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações – para criar condições propícias à construção de conhecimento do mundo físico e dos fenômenos naturais.

Mobilizado o imaginário do grupo de Aventureiros é preciso colocar o pensamento em ação por meio do brincar e do criar e enquanto brinca e cria compartilha os significados e, dessa forma, oportuniza-se a constituição de novos saberes nas interações entre pares. As atividades são propostas para que os Aventureiros se revelem, façam contato, construam conhecimentos em cooperação, dando condições espaciais e temporais à investigação, à experiência, às descobertas e, por consequência, ao processo de aprendizagem de forma livre e criativa.

Na Ambiência da Torre, os Aventureiros observarão as “câmeras de segurança” (imagens do Prisma passando como se fossem imagens de segurança) e irão perceber que em uma delas aparece um homem suspeito (vídeo gravado de um homem correndo para fora do Prisma), junto com as crianças observa-se que ele deixou cair algo, que será procurado no local. Ao encontrar, identifica-se que o homem deixou cair um papel, o qual será lido, nele há um

enigma sobre o dinossauro perdido, que leva para a próxima atividade que servirá de recurso para descobrir a resposta do enigma.

Imagem 44 - Papel encontrado no chão com o Enigma da Torre.



Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

Usando a lousa digital será trabalhado as diferenças entre os animais bípedes e quadrúpedes, por meio de exemplos vivenciados no cotidiano com os pets, como gato e cachorro, e, na sequência, apresenta-se os dois tipos no universo de dinossauros. Ao final desta atividade aparecerá uma nova dica remete a próxima atividade. Essa pista direciona o grupo para um mangá[28] – "Dr. Slump" – manuseando a obra os Aventureiros encontrarão outra pista que indicará um exploração na Ambiência do CRIAnÇÃO para procurar o Pergaminho Secreto – papel pardo com escrita invisível, que quando revelada com pó de açafrão mostrará a pegada do dinossauro, a qual os leva até a próxima ambiência.

Sobre o brincar é importante salientar que o destaque é atribuído ao processo e não ao produto. Compreende-se que, "muitas das melhores experiências de aprendizagem ocorrem quando as pessoas estão engajadas em fazer algo, mas isso não significa que devemos focar toda a nossa atenção naquilo que é feito. O processo pelo qual as coisas são feitas é ainda mais importante." (RESNICK, 2020, p. 158). Outra observação significativa é que as atividades não promovem a inserção clássica à leitura e à escrita, o que o Prisma Espaço Geek se propõe nesta Expedição é "criar um conjunto de experiências enriquecedoras que facilitam o desenvolvimento de hipóteses e de conhecimentos sobre a linguagem escrita e da sua relação

[28] A palavra mangá pode ter vários significados. Consta que foi usada pela primeira vez no século XIX, mais precisamente em 1814, pelo artista Hokusai, para nomear vários de seus desenhos. A palavra é formada por dois ideogramas; alguns dizem que eles significam *man* (caricatura) e *gwá* (desenho). Outros a traduzem por "imagens irresponsáveis". De qualquer forma, a expressão acabou virando sinônimo de HQs japoneses. (FERNANDES; RIOS, 2011, p. 22, grifos dos autores).

com a oralidade, que explicitem as funções da leitura e da escrita e que despertem a motivação para aprender a ler.” (VIANA; RIBEIRO; BARRERA, 2017, p. 20).

Na Ambiência do Calabouço, o enigma será: se este dinossauro veio até o Parque da Gare é porque ele oferece muitos habitats diferentes espaço para os voadores (com muitas árvores, espaço aéreo), espaço para os aquáticos, pois têm o Lago da Gare e várias vertentes de água, e, ainda, muita grama e terra. Qual será o habitat do dinossauro perdido? Os Aventureiros precisarão resolver quatro desafios para desbloquear o sistema de segurança e liberar um fragmento da imagem corrompida. 1º Desafio: com o jogo Pega-Varetas (Grande), eles devem conseguir pegar a vareta preta; 2º Desafio: com a Torre do Equilíbrio, precisam tirar 10 blocos sem derrubar a Torre; 3º Desafio: com o Cai não Cai, resolvem o desafio se realizarem 10 rodadas sem derrubar todos as bolitas; e o 4º Desafio: por meio do jogo de tabuleiro *Concept'mon* (Imagem 45), os Aventureiros precisarão deduzir que tipo de animais são (5 pokémons) e onde eles moram.

Imagem 45 - Cartas do jogo de tabuleiro Concept'mon

Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

Após o grupo de Aventureiros cumprir os quatro desafios, os Conselheiros apresentarão o tabuleiro do *Concept'mon* (Imagem 46), por meio de um anel colorido e diferente dos outros, o tipo de habitat no qual o dinossauro perdido se origina. O grupo recebe uma parte da imagem e seguem para a próxima Ambiência. Destaca-se que o jogo de tabuleiro está sendo criado pelos Conselheiros do Calabouço, com base no jogo produzido pela Galápagos chamado *Concept Kids: Animals*[29], que é uma versão adaptada para crianças que ainda não sabem ler do popular

[29] O jogo oferece 110 animais a serem adivinhados, divididos em dois níveis de dificuldade. Na sua vez, as crianças tentam fazer os outros adivinharem um animal colocando aros em volta dos ícones ilustrados no tabuleiro de jogo. Assim, a criança indica uma característica do animal que deve ser adivinhado. As categorias vão desde características físicas e comportamentais dos bichos até seus hábitos alimentares e habitat. Cada partida é jogada com 12 cartas e os participantes devem acertar o maior número possível de animais para alcançar a maior pontuação. (https://www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-tabuleiro-concept-kids/produto/CPT101).

jogo *Concept.*

Imagem 46 - Tabuleiro do "jogo Concept'mon".

Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

As atividades desenvolvidas pela Ambiência do Calabouço por meio de jogos de tabuleiro, cartas, RPG é estruturado para dar condições de aprendizagem propiciando o desenvolvimento de aspectos motores, perceptivos, cognitivos, emocionais e sociais, visto que tanto a apropriação da leitura quanto da escrita, que são processos que estão conectados e que não ocorrem indissociavelmente, e no contexto da cultura digital da autoria, os quais transcorrem a medida em que há a construção de significados por meio da representação, do faz de conta que possibilita que a criança realize a leitura e a escrita por intermédio de signos. O ato de ler e de escrever de variadas maneiras "(pintando, brincando de fazer de conta, ouvindo, decifrando e inventando histórias e fazendo rabiscos) têm sido até então as duas faces da mesma moeda, e as aventuras pelo mundo do simbólico são colocadas em marcha antes do ingresso na alfabetização formal." (REYES, 2010, p. 72).

As experiências narrativas que compõem a *Expedição Jurassic Gare*, não apenas no Calabouço, além de referendar o que defende a aprendizagem criativa estão em consonância com o que o Lev Vigotsky (2007) afirma ao analisar a interação entre aprendizado e desenvolvimento e o papel do brinquedo no desenvolvimento da criança, diz ele: "a ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação." (VIGOTSKY, 2007, p. 114). E para o aprendizado da criança para a futura escrita e, consequentemente, para a leitura, "o brinquedo simbólico das crianças pode ser entendido como um sistema muito complexo de 'fala' através de gestos que comunicam e

indicam os significados dos objetos usados para brincar" (VIGOTSKY, 2007, p. 130) Sendo que, é apenas "na base desses gestos indicativos que esses objetos adquirem, gradualmente, seu significado – assim como o desenho que, de início apoiado por gestos, transforma-se num signo independente." (VIGOTSKY, 2007, p. 130).

Na Ambiência da Arena, o grupo deverá resolver o enigma sobre o hábito alimentar do dinossauro. Aventureiros, o que é, o que é: sou um gigante antigo, um tanto quanto pacífico, com uma fome insaciável, busco meu alívio, com dentes grandes, do que me sacio? Dessa forma, na Arena serão apresentados a diferentes animais com os três diferentes hábitos alimentares: um Inseto, herbívoro; um tucano, onívoro, e um carcará, carnívoro. No Parque da Gare há diversos tipos de alimentos, para os mais variados hábitos alimentares dos animais. Têm peixes, tartarugas e pássaros para os carnívoros. Têm besouros, formigas e percevejos para os insetívoros e têm várias plantas com muitas folhas para os herbívoros. Porém, para manter o Parque da Gare seguro e alimentar o dinossauro é preciso descobrir do que ele se alimenta.

Inicialmente, os Aventureiros terão acesso ao sistema digestório que indiferente do alimento, tudo inicia pela boca (por meio a ser definido) e serão apresentados a um jogo desenvolvido no Scratch, em que terão a experiência de ao jogar visualizar o trajeto do alimento dentro do corpo. No jogo, as crianças vivenciarão de forma interativa o processo digestório de diferentes animais e seus respectivos hábitos alimentares, tendo a oportunidade de escolher alimentos que representem cada um dos grupos alimentares, como por exemplo: carne para carnívoros, vegetais para herbívoros e uma variedade de alimentos para onívoros.

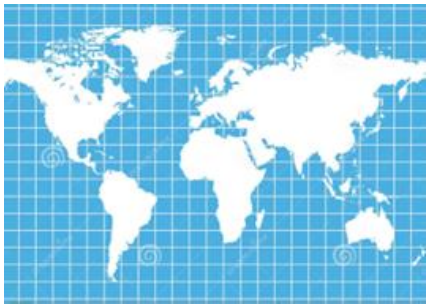
Ao realizarem a escolha, as crianças terão que definir qual tipo de alimento é adequado para cada animal, considerando os hábitos alimentares. Os alimentos viajarão pelo sistema digestório dos animais durante o jogo, que as crianças poderão acompanhar visualmente conforme eles passam pelo principais órgãos que participam da digestão dos animais, proporcionando uma compreensão prática deste processo. Essa abordagem permite que os Aventureiros de forma lúdica, interativa e simples identifiquem os hábitos alimentares e a importância da alimentação adequada para cada espécie. Ao final, o grupo encontrará um excremento gigante, que supostamente é do dinossauro perdido e, por meio, de sua exploração encontrará pedaços de folhas no coco, que levará ao resultado do enigma: o dinossauro perdido é um herbívoro. O grupo de Aventureiros recebe uma parte do quebra-cabeça e parte para a última Ambiência.

"O jogo na cultura humana, está ligado à busca da diversão, do lazer e do desligamento das tarefas e responsabilidades do mundo cotidiano; é um objeto lúdico que leva o indivíduo à imersão." (SATO, 2009, p. 37). A Arena se ocupa com a aprendizagem baseada na linguagem

dos games, a qual é característica do contexto contemporâneo, pois ela é constituída pela hibridização das três matrizes de linguagem e pensamento (SANTAELLA, 2005) – verbal, visual e sonora –, e proporciona uma experiência baseada na imersão e na interatividade, além de explorar a complexidade possível de um ambiente tridimensional. Além disso, a linguagem dos games contempla a ideia do quinto tipo de leitor, que Santaella (no prelo) desenvolveu, que denominou leitor precoce, a partir do envolvimento com processos de leitura interativa inteligente.

Na Ambiência da Forja, o grupo de Aventureiros será desafiado a descobrir a localização geográfica da origem do dinossauro. Existem diversos tipos de dinossauros por aí, eles originam-se de distintas regiões do planeta. Parece que alguns dinossauros passaram por algumas regiões, mas os nossos aparelhos estão com defeito! E não conseguem identificar o lugar certo! Aventureiros, podem nos ajudar a identificar em quais lugares do mapa foram deixados rastros de dinossauros? Com a utilização de um layout GRID (semelhante a batalha naval), os Aventureiros deverão desvendar a localização de um dinossauro (Imagem 47). O grupo deverá seguir as dicas para decodificar em qual parte do mapa mundi o dinossauro habitava. Para isso, interpretará o significado de cada símbolo no mapa e, por eliminatória, encontrar por quais regiões o dinossauro deixou rastros. No primeiro momento, irão decodificar os símbolos que identificam três regiões possíveis.

Imagem 47 - Exemplo de layout Grid a ser utilizado no primeiro desafio da Forja.



Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek a partir de imagem do Dreamstime.com.

O enigma continua: Ótimo, encontramos 3 rastros diferentes! Mas como descobrir qual é a origem certa do dinossauro? Segundo os dados… o Dinossauro que fugiu vivia em uma região com arbustos muito especiais… Será que vocês conseguem encontrar esses arbustos no nosso mapa? No segundo momento, com o uso dos óculos 3D, o mapa será trocado e eles utilizarão as lentes que auxiliarão a desvendar o dinossauro em 3D, utilizando o papel celofane

vermelho e azul como filtro para ver a mensagem escondida (Imagem 48), que revela por onde o dinossauro realmente passou.

Imagem 48 - Exemplo do uso do celofane.

Fonte: Produção da Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek.

Resolvido o enigma da Forja: – Muito bem, Aventureiros! Vocês descobriram qual a origem do dinossauro! Ele foi para o lugar de onde sua família veio! Na América do Norte! Agora, precisamos encontrar mais pistas para descobrir qual dinossauro escapou! Os Conselheiros das outras Ambiências têm mais desafios para vocês. Como o trânsito pelas Ambiências não será realizado de forma linear, mas a resolução dos enigmas tem uma relação direta, os grupos de Aventures de posse das partes do quebra-cabeça se encontram para então resolver o grande enigma da Expedição *Jurassic Gare: procurando dinossauro com o Prisma* e coletivamente montam o quebra-cabeça que forma a imagem do dinossauro perdido que é um *Diplodocus.*

As atividades realizadas pela Ambiência da Forja objetivam que os Aventureiros se apropriem da linguagem da programação, da robótica, da impressão 3D, do universo mais conhecido no movimento maker e que possuem uma preocupação com o desenvolvimento de conceitos que envolvem a ciência, a tecnologia, a engenharia, a matemática sem esquecer da importância das áreas das humanidades, como a arte. A Forja cria um ambiente em que o Aventureiro possa se mover, explorar, experimentar, construir, criar, colaborar e em que há a combinação entre criatividade, imaginação e experimentação numa visão transdisciplinar, que auxilie o sujeito no desenvolvimento da criatividade, da resolução de problemas e do pensamento crítico.

Na Expedição para as crianças bem pequenas, elas encontram desafios que foram organizados para explorar o conhecimento científico e atribuir importância para as estruturas e ferramentas virtuais de forma mais ampla, para além do mundo digital, possibilitando que os sujeitos aprendam de forma criativa e ativa, se engajem cognitivamente com ideias e conceitos

mobilizando o pensamento e levando a reflexão sobre a própria aprendizagem. Essa abordagem tem sustentação nos princípios de criação do software Scratch como descreve Resnick (2020, p. 123):

> Nosso software Scratch é outro tipo de parquinho virtual. Originalmente, o slogan para o Scratch era “imagine, programe, compartilhe”. Normalmente, o Scratch é associado à programação, mas imaginação e compartilhamento também são importantes para a experiência Scratch. Assim como crianças em um parquinho estão constantemente criando jogos para brincarem umas com as outras, as crianças do site do Scratch estão constantemente imaginando novos tipos de projetos e compartilhando suas criações. Outros sites de programação são projetados como cercadinhos, oferecendo um conjunto restrito de atividades para ajudar as crianças a aprenderem conceitos específicos de programação; para nós, a abordagem no estilo parquinho do Scratch é tão importante quanto as ideias de computação que fazem parte dos blocos de programação.

Uma Aventura, um Evento e uma Expedição as quais foram e estão sendo construídas pela Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek, com o foco na formação do leitor contemporâneo, por meio do acesso a oportunidades de aprendizagem que facilitam a aquisição de habilidades e competências nas distintas linguagens do impresso ao digital e que são possíveis acessar num espaço público disruptivo de aprendizagem criativa, sustentado pelos alicerces da educação, cultura, tecnologia e inovação, foram descritas neste relatório final.

As três possibilidades de experiências narrativas apresentadas, além de serem descritas, foram situadas a partir das escolhas e da fundamentação teórica realizadas e assumidas pela proposta do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare, que se instituiu no Prisma Espaço Geek, numa perspectiva de inovação frente às práticas de leitura, escrita e autoria e numa concepção do jardim de infância para a vida toda, considerando as novas formas de ler e de escrever na contemporaneidade e as demandas de uma sociedade democrática, ética, crítica e, por fim, mas não menos importante, criativa.

6 PROVAÇÃO E RECOMPENSA: UMA PERSPECTIVA INOVADORA E CRIATIVA À FORMAÇÃO DE LEITORES

> *"O herói moderno, o indivíduo moderno que tem a coragem de atender ao chamado e empreender a busca da morada dessa presença, com a qual todo o nosso destino deve ser sintonizado, não deve – esperar que sua comunidade rejeite a degradação gerada pelo orgulho, pelo medo, pela avareza racionalizada e pela incompreensão santificada. "Vive", diz Nietzsche, "como se o dia tivesse chegado." Não é a sociedade que deve orientar e salvar o herói criativo; deve ocorrer o contrário. Dessa maneira, todos compartilhamos da suprema provação – todos carregamos a cruz do redentor –, não nos momentos brilhantes das grandes vitórias da tribo, mas nos silêncios do nosso próprio desespero."*
>
> Joseph Campbell[30]

Ao longo da escrita desta tese, muitas foram as reflexões que surgiram, pois a pesquisadora enquanto gestora, professora das redes públicas estadual e municipal, professora universitária, e, ainda mais, como uma participante ativa da movimentação cultural permanente que caracterizou as Jornadas Literárias de Passo Fundo no decorrer de mais de quatro décadas – apresentadas neste estudo de forma cuidadosa e aprazível – poder apresentar uma proposta inovadora, transgressora de processos tradicionais, certamente a conduzirá no propósito de que a formação de leitores conectados com as demandas do século XXI não seja um projeto, mas uma política pública acessível e comprometida com o desenvolvimento social, cultural e econômico de todos os cidadãos.

Pesquisar acerca das questões sociais e históricas que envolvem as práticas de leitura, escrita e autoria, considerando as mudanças exponenciais dos últimos anos é compreender que novas práticas, valores e comportamentos necessitam ser considerados para a inovação de

[30]CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

processos educativos formais ou não comprometidos com a cidadania plena de crianças, jovens e adultos. Para tanto, é imprescindível a tomada de decisão no que se refere ao conceito ampliado de leitura, a práticas que promovam a formação de pensadores criativos e a entender a cibercultura e o ciberespaço e suas consequências, não como solução, mas como potencializadores de mudanças disruptivas quando entrelaçadas à educação e à cultura.

Outra questão relevante é o resgate histórico de ações e seus desdobramentos em prol da formação de leitores, com a finalidade de desvelar os processos passados para que possam auxiliar na compreensão de eventos do presente. Entendendo as novas formas de ler, de escrever e, por consequência, de autorar não como episódios isolados, mas inseridos em um contexto histórico, social e cultural. E, ainda, não ficar apenas na reflexão dessas questões que influenciam o cotidiano de todos, até mesmo daqueles que não têm acesso ou têm acesso desqualificado, mas propor alternativas que transformem a realidade.

Estimulada por todas essas questões, a pesquisadora definiu como objetivo geral para a tese de doutoramento apresentar as potencialidades e os desafios da criação de um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa para a formação de leitores contemporâneos. Para responder ao problema central – quais os desafios e oportunidades de um espaço público disruptivo para a formação do leitor contemporâneo na cultura digital? – optou-se, primeiramente, por apresentar o itinerário de criação do Prisma Espaço Geek, revelando o caminho de ações em prol da formação de leitores contemporâneos e as ideias mobilizadas teoricamente para dar sustentação ao projeto e, concomitantemente, sustentar a tese; outra questão foi expor de forma detalhada a proposta do Prisma Espaço Geek em que consta a finalidade, possibilidades e metas da iniciativa e descortinar a concretização do empreendimento de forma a evidenciar questões administrativas, pedagógicas já implementadas e a serem realizadas; e, por fim, mostrar de que forma as Aventuras do Prisma Espaço Geek articulam a aprendizagem criativa e a cultura maker na sua organização, sua dinâmica e seu desenvolvimento.

Elegeu-se para o primeiro momento divulgar os estudos sobre a leitura, a leitura digital, novas práticas de leitura e escrita e os tipos de leitores. Essa primeira parte resultou na recomposição de um conceito ampliado de leitura concebido a partir de distintas mudanças, entre elas as advindas da cibercultura e do ciberespaço tomando como base as pesquisas de Rösing (2009), Freire (2001), Zilberman (2001 e 2016), Chartier R.; Chartier A. (2016 e 2020), Marinho (2016), Couto (2016), Santaella (2004, 2013, 2016), entre outras contribuições acerca do tema. Dando sequência, buscou-se recuperar elementos sobre conceitos de experiência, convergência, desenvolvimento dos sujeitos, narrativa, materiais de leitura, sociedade em rede,

ciberespaço de relevantes pesquisas de Dewey (1979), Jenkins (2009), Bruner (1997, 2000), Rogoff (2005), Schwartz (2014), Manguel (2017), Castells (2019), Lévy (2010), os quais sustentaram a construção do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare, além dos citados anteriormente. Em seguida, o texto descreve a metodologia das experiências narrativas propostas pelo objeto deste estudo – Prisma Espaço Geek – baseada nas concepções de cultura, práticas culturais, disrupção, educação disruptiva, Aprendizagem Criativa, inovação e cultura maker de Bruner (1997, 2000, 2013), Papert (1994), Resnick (2020), Bordini e Aguiar (1993), Chartier (1998), Santaella (2021), Christensen (2012). Por fim, foram apresentadas as diferentes propostas de experiências narrativas, de formação do leitor contemporâneo, que oportunizam condições de aprendizagem de habilidades e competências em distintas linguagens do impresso ao digital.

Desses estudos compreende-se que a formação do leitor contemporâneo se dá para além da decifração dos códigos escritos e do texto impresso e de seus distintos suportes. No contexto de uma sociedade em rede e em tempos digitais, é preciso pensar na leitura do hipertexto e de textos que possuem recursos multimodais, pois exigem dos leitores mobilizar estratégias de compreensão e de trânsito por caminhos em que a convergência das linguagens traz tanto potencialidades como desafios, numa prática que se apresenta interativa, criativa, colaborativa e transgressora das tradicionais.

Nessa perspectiva, divulga-se a proposta do Prisma Espaço Geek, que é definido como um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa com o intuito de formar leitores no contexto contemporâneo. O objeto de conhecimento do Espaço são as narrativas que perpassam a cultura digital e são difundidas pela cultura geek e que têm potencial para atender às imposições dos novos modos de ler e escrever na contemporaneidade, ao mesmo tempo que utiliza a disrupção educativa para oportunizar condições de aprendizagem por intermédio de abordagem que retoma estudos clássicos e inova ao mobilizar habilidades e competências necessárias a cidadania plena no século XXI, a saber, a aprendizagem criativa.

O estudo foi conduzido da seguinte forma: na descrição da criação do projeto PRISMA: Estação Cultural da Gare, que teve início em 2015, contemplando a exposição de atividades anteriores e fundamentais na sua construção, passando pelo detalhamento da sua efetivação e materialização no Prisma Espaço Geek. A narração apresenta a proposta de experiência narrativa desenvolvida para as crianças de três a oito anos, demonstrando de que forma as atividades do Espaço pretendem formar leitores à medida que articulam esse processo com a aprendizagem criativa e a cultura maker. Além disso, o relatório final foi produzido a partir de duas categorias descritivas, definidas para esse fim – os 4 Ps da aprendizagem criativa -

projetos, pares, paixão e pensar brincando e a espiral da aprendizagem criativa - imaginar, criar, brincar, compartilhar, refletir. Essas categorias foram escolhidas para estruturar o trabalho de análise como forma de defender a proposta de tese apresentando um conjunto de significados do cotejo entre os dados e o referencial teórico em dois planos; sendo os 4Ps, em primeiro e num segundo plano a espiral da aprendizagem criativa.

Nesse percurso metodológico, as diferentes formas de participar de experiências narrativas e acessar condições de aprendizagem criativa proporcionadas pelo objeto de estudo, ou seja, Aventura, Expedição e Evento foram descritas e situadas frente ao embasamento teórico, o que possibilitou revelar as escolhas realizadas no decorrer das criações, constituindo um texto construído a partir de um processo cuidadoso, complexo e não linear e que reflete a experiência desse espaço público disruptivo de aprendizagem criativa à formação do leitor contemporâneo.

Primeiramente, destaca-se o potencial do acesso a bens culturais num contexto em que vive-se e convive-se com múltiplas coisas ao mesmo tempo – redes sociais; games; e-comércio; metadados semânticos; ubiquidade nas conexões com a web; computação na nuvem; internet das coisas; internet dos corpos; big data; cidades inteligentes; inteligência artificial –, em que os seres humanos entregam seus dados e deixam seus vestígios na internet, mesmo quando compreendem as inevitáveis consequências dessa submissão e recebam por isso serviços prestados transformados em metadados, dificilmente abrem mão de usufruir das facilidades e dos avanços tecnológicos no gerenciamento de suas vidas.

E, visto que há uma parcela da população que não está conectada ou está mal conectada, as propostas do Prisma Espaço Geek oferecidas pelo poder público como serviços dão acesso a esses sujeitos para que, inicialmente, entrem em contato com esses bens culturais e suas linguagens, passando a usufruir do letramento digital, para então progredir na experiência de formação leitora e, por conseguinte, na escrita e na prática da autoria democratizada pela cultura digital.

Enquanto isso, para aqueles que já possuem o acesso no cotidiano e usufruem em suas práticas sociais, a oferta dessas experiências os atinge no sentido de possibilitar a apropriação educativa desse conjunto de manifestações culturais e suas tecnologias à formação e ao desenvolvimento pleno enquanto leitor contemplativo, movente, imersivo, ubíquo e precoce na interação com livros, mangás, HQs, computadores, tablets, jogos de tabuleiro, RPG, livro-jogo, programação, robótica, impressão 3D, games eletrônicos, entre outras oportunidades oferecidas pelo espaço.

Essa interação ocorre de forma mais relevante ao compartilhar a experiência narrativa com seus pares, ou seja, pessoas, de diferentes idades e contextos, mas que possuem os mesmos interesses, desejos e curiosidades por determinados elementos da cultura digital e da cultura geek e que transcendem o entretenimento ao serem atribuídos a eles intencionalidades educativas mediadas por indivíduos mais experientes e com habilidade para relacionar esses elementos com conhecimentos científicos. Seu potencial ganha força quando além da intenção educativa, essa interação constitui um projeto, isto é, uma estrutura planejada a partir de uma narrativa para despertar a imaginação dos sujeitos, permitindo que ajam sobre ela, criem, façam algo com ela, possam compartilhar ideias, dar e receber sugestões e, em seguida, passam a sentir os feitos do resultado de sua reflexão associada à ação.

Percebe-se, ainda, ao promover a educabilidade de experiências narrativas como ações ativo-passivas e de apreensão de relações, interações, continuidades, progressões que orientam os sujeitos, melhor dizendo, ao associar o fazer, o explorar, o experimentar com as consequências dessas ações tem-se como resultado a construção de novos conhecimentos. O processo de aprendizagem advém da mobilização do pensamento criativo, pois tanto a Aventura, quanto as Expedições ou os Eventos dão condições para que os sujeitos tomem consciência de um tema, problema, enigma, mobilizem conhecimentos prévios, observem as condições, a formação e a elaboração cognitiva de hipóteses e realizem a experimentação.

Além disso, este espaço de educação não formal desenvolve as atividades rompendo com as barreiras do tempo e do espaço de aprendizagem, bem como com os obstáculos da fragmentação de conhecimentos e da segmentação por idades. Desta forma, o Prisma Espaço Geek fundamenta-se na transgressão de paradigmas estruturais e de pensamento dos sujeitos com a intenção primeira de propiciar a formação do leitor contemporâneo a partir do desenvolvimento do pensamento criativo, oportunizando o fazer, criar, experimentar, investigar, considerando as diferentes linguagens, suportes e abordagens inovadoras de aprendizagem e educação, preparando as pessoas para vivências em um mundo em constante transformação.

Outrossim, dispõe-se à formação de leitores/autores/navegadores com potencial de leitura para transitar em materiais e suportes do impresso ao digital, seguindo de forma crítica a abordagem contemporânea caracterizada pela ubiquidade, a necessidade de domínio de linguagens artísticas e manifestações culturais a partir de recursos tecnológicos. Para tanto, como um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa constitui-se num espaço de criação, convergência e difusão, na medida que garante aos Aventureiros cotejar experiências pessoais com conteúdos do meio digital, com a colaboração do outro e dos outros, promovendo

o compartilhamento de saberes, abrangendo as diversas áreas do conhecimento, entre as quais: leitura, games, esporte, arte, cultura, saúde, alimentação, lazer, meio ambiente e, com isso, deseja transformar o mundo a partir de múltiplas interpretações enriquecido pelo diálogo de convergência de distintos pontos de vista.

Do mesmo modo, o Prisma Espaço Geek atende suas expectativas ao passo que desenvolve a formação de leitores contemporâneos de forma lúdica, criativa e por meio de narrativas do universo geek, as quais mobilizam o engajamento, o envolvimento e a paixão dos Aventureiros para promover a leitura como uma prática social, política e cultural cada vez mais compulsória para compreender e autorar o mundo, a história, o ser humano e a si.

Nesse sentido, entende-se que as barreiras estruturais são derrubadas mais facilmente. O desafio que se coloca é a mudança de mentalidade das pessoas, a qual considera-se como um processo lento e gradativo. Em função disso, apresenta-se como desafio o processo de formação tanto inicial como continuada dos sujeitos que exercem o papel de Conselheiros do Prisma, o qual ocorre semanalmente por duas horas, sempre com um tempo destinado a estudo dos princípios teórico-metodológicos que embasam o trabalho desenvolvido no Espaço.

Este caso se agrava tendo em vista que o salário recebido pelos colaboradores é baixo, fazendo com que o trabalho no Prisma Espaço Geek seja de passagem, ou seja, até que encontrem outro com pagamento mais significativo. Os recursos financeiros indicam desafio não apenas na questão salarial, mas pela burocracia legal do poder público, que, muitas vezes, impede a manutenção de processos de inovação e a conservação da estrutura física e do mobiliário e a atualização de equipamentos e acervos.

Dessa forma, a criação e a elaboração da concepção das Aventuras, Expedições e Eventos simbolizam desafio para a gestão porque pressupõe a formação da Guilda de Conselheiros de forma a garantir a justificativa e o objetivo propostos pelo projeto inicial e de execução do Prisma Espaço Geek, o qual amplia pela circulação de Conselheiros por conta da baixa remuneração. Além da preocupação em considerar os princípios teórico-metodológicos, também provoca a inquietação em formar educadores na perspectiva da educação não formal, reafirmando que o Prisma não tem como intenção substituir o papel da educação formal no processo de formação de leitores.

A apresentação desta tese, certamente, poderá colaborar com a transformação da cultura da educação e da formação de leitores, oferecendo alternativas à emergência de práticas inovadoras de leitura, como andaime para o desenvolvimento cognitivo, social, cultural e econômico dos sujeitos que a experienciam.

Esta tese evidenciou as possibilidades e os desafios da criação de um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa, isto é, a efetivação do Prisma Espaço Geek e a descrição de sua proposta de atividades e, portanto, cabe a outros pesquisadores interessados proceder ao aprofundamento do que aqui se apresentou, contribuindo, ainda mais, para o fortalecimento de propostas disruptivas e inovadoras à formação de leitores, que atendam às demandas emergentes da sociedade e dos sujeitos do século XXI.

Por fim, é preciso afirmar que a formação de leitores contemporâneos pode ser desenvolvida num espaço público, de todos, com todos e para todos, disruptivo, mostrando que não há tempo único e determinado e nem espaço definido para a aprendizagem, por meio de estratégias inovadoras e criativas, revelando que elementos, materiais e tecnologias do gosto e interesse pessoal dos sujeitos podem e devem ser aproveitados como força motriz à formação humana e ao desenvolvimento social, físico, cognitivo e, por fim, mas tão importante quanto, realizados de forma lúdica, divertida, ao longo da vida, deixando para o esquecimento e a obscuridade a concepção tradicional de leitura, de leitor e de práticas de leitura.

REFERÊNCIAS

ABDO, Humberto; AMARAL, Luciana. *"Penso no movimento maker como um tipo de Renascença", afirma Dale Dougherty*. Estadão, São Paulo. Disponível: https://infograficos.estadao.com.br/focas/movimento-maker/dale-dougherty.php. Acesso em: 1 fev. 2022.

AGUIAR, Vera Teixeira de; BORDINI, Maria da Glória. *Literatura:* a formação do leitor - alternativas metodológicas. 2. ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1993.

AICE. *Carta das Cidades Educadoras.* Barcelona, Espanha: Associação Internacional de Cidades Educadoras, 2020. Disponível em: https://www.edcities.org/wp-content/uploads/2020/11/PT_Carta.pdf. Acesso em: 2 jan. 2023.

ALMEIDA, Gustavo Lima de. *O que significa guilda?* Entenda os clãs de Free Fire e jogos online. Os grupos dentro dos jogos online incentivam a cooperação entre os membros. techtudo, 2019. Editora Globo S/A. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/05/o-que-significa-guilda-entenda-os-clas-de-free-fire-e-jogos-online.ghtml. Acesso em: 2 jan. 2023.

BANDURA, Albert; AZZI, Roberta Gurgel (Orgs). *Teoria Social Cognitiva:* diversos enfoques. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2017.

B-LAB Learning Space. *Site oficial*. Disponível em: https://www.b-lab.us/. Acesso em: 7 jan. 2023.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. CULTURA (movimentos de cultura popular). In: STRECK, Danilo R.; REDIN, Euclides; ZITKOSKI, Jaime José (orgs.). *Dicionário Paulo Freire.* Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008. p. 108-110.

BRANDT, Anthony; EAGLEMAN, David. *Como o cérebro cria:* o poder da criatividade humana para transformar o mundo. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 7 jan. 2023.

_____. *Lei nº 11.264*, de 2 de janeiro de 2006. Diário Oficial da União, Ministério da Cultura, Brasília, DF, 3 de janeiro de 2006. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11264.htm. Acesso em: 1 jun. 2022.

_____. *Lei nº 12.612, de 13 de abril de 2012.* Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Brasília: 2012.

_____. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase. Acesso em: 1 maio 2023.

BRUNER, Jerome. *Atos de significação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

_____. *Cultura da educação*. Lisboa/Portugal: Edições 70, 2000.

_____. *Fabricando histórias:* Direito, literatura, vida. São Paulo: Letra e Voz, 2014.

_____. *Sobre a teoria da instrução.* São Paulo: Ph Editora Ltda, 2006.

_____. *Sobre o conhecimento:* ensaios da mão esquerda. São Paulo: Phorte, 2008.

_____. Cultura, mente e educação. In: ILLERIS, Knud (org.). *Teorias contemporâneas da aprendizagem.* Porto Alegre: Penso, 2013. p. 187-198.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces.* 11ª reimpr., 1ª ed. de 1989. São Paulo: Pensamento, 2007.

CARRIÉRE, Jean-Claude; ECO, Umberto. *Não contem com o fim do livro.* Rio de Janeiro: Record, 2010.

CARVALHO, Arnaldo V. Os jogos de tabuleiro e seu universo. In: LIMA, Laise; NERI, Felipe; BASTOS, Luciano; PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo V. (org.) *Jogos de tabuleiro na educação.* São Paulo, SP: Devir, 2022.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede.* 20ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2019.

CHARTIER, Anne-Marie; CHARTIER, Roger. Conferência a duas vozes. In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Org.). *Literatura e identidade na era da mobilidade.* Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2016, p. 59-87.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro:* do leitor ao navegador. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: Editora UNESP, 1998.

_____. *Um mundo sem livros e sem livrarias?* São Paulo: Letraviva, 2020.

CHRISTENSEN, Clayton M. *O Dilema da Inovação:* Quando as Novas Tecnologias Levam Empresas ao Fracasso. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2012.

CHRISTENSEN, Clayton M.; HORN, Michel B.; JOHNSON, Curtis W. *Inovação na sala de aula:* como a inovação disruptiva muda a forma de aprender. Porto Alegre: Bookman, 2012.
CONCEPT Kids: Animais. Disponível em: https://www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-tabuleiro-concept-kids/produto/CPT101. Acesso em: 1 maio 2023.

COUTO, Edvaldo Souza. Ler e escrever na cultura digital: rotas, nexos e redes móveis. In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Org.). *Literatura e identidade na era da mobilidade.* Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2016, p. 31-55.

CRICHTON, Michael. *Jurassic Park.* São Paulo: Editora Aleph, 2022.

D'ARIENZO, Maria Augusta. A importância das práticas leitoras para o desenvolvimento humano. In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker; RETTENMAIER, Miguel (Orgs.). *Anais*

Comunicações do 13º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura e Patrimônio Cultural [recurso eletrônico]. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2016. p. 593-600.

_____. Passo Fundo Capital Nacional da Literatura: os Largos da Literatura e o Projeto Livro do Mês. In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Org.). *Mundo da Leitura 20 anos formando leitores*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2017. p. 201-214.

_____. Rodas de conversa: interações disruptivas com estudantes. In: *ANAIS SEMANA DO CONHECIMENTO UPF*. A transversalidade da ciência e da tecnologia e inovação na solução dos problemas globais [recurso eletrônico] / [organização] Vice-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação, Extensão e Assuntos Comunitários; Vice-Reitoria de Graduação. – Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2021. p. 1461-1462.

_____. *A formação de leitores pelo Projeto Livro do Mês na percepção de discentes e docentes de Escolas Públicas Estaduais de Passo Fundo/RS*. Orientadora: Adriana Dickel. 2016, 171 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade de Passo Fundo. Passo Fundo, 2016. 171 f.

DEWEY, John. *Democracia e educação*: introdução à filosofia da educação. 4. ed. São Paulo: Ed. Nacional, 1979a.

_____. *Experiência e Educação.* 3 ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

DICIO. *Dicionário Online de Português.* Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: https://www.dicio.com.br/prisma/. Acesso em: 2 jan. 2023.

DITTRICH, William de Souza; SANTOS FILHO, Francisco C. *Naruto, o ninja número 1 (de trás para frente):* exame de uma narrativa da cultura pop oriental sob a perspectiva psicanalítica. Trabalho de Conclusão de Curso de Psicologia, da Universidade de Passo Fundo. Passo Fundo, 2016. Não publicado. Texto disponibilizado por Dittrich, em 2023.

DUBOIS, Roger Luke. *Site oficial*. Disponível em: https://www.lukedubois.com/. Acesso em: 1 jun. 2022.

ESMERALDO, Sabryna. 53 feitiços do universo HARRY POTTER explicados! *Site Aficionados*. Disponível em: https://www.aficionados.com.br/feiticos-harry-potter-traduzidos-explicados/. Acesso em: 1 maio 2023.

ESTEBAN, Maria Paz Sandín. *Pesquisa qualitativa em educação:* fundamentos e tradições. Porto Alegre: AMGH, 2010.

FERNANDES, Luís Flávio; RIOS, Rosana. *Enciclonérdia.* São Paulo: Panda Books, 2011.

FLEURY, Maria Tereza Leme; WERLANG, Sergio R. C. Pesquisa Aplicada: conceitos e abordagens. In: FGV EAESP. *Anuário de Pesquisa 2016-2017*. São Paulo: Fundação Getúlio Vargas, Escola de Administração de Empresas de São Paulo, 2017. p. 10-15.

FLICK, Uwe. *Qualidade na pesquisa qualitativa*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler:* em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. *Educação como prática da Liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

_____. *Pedagogia do Oprimido*. 36. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GEE, James Paul. *Site oficial.* Disponível em: https://jamespaulgee.com/. Acesso em: 1 maio 2023.

GUILDA. In: *Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa On-line*. São Paulo: Editora Melhoramentos Ltda, 2015. Disponível em: https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/guilda/. Acesso em: 2 jan. 2023.

HARRY Potter e a pedra filosofal. Direção de Chris Columbus. Produção de David Heyman. Roteiro: Steve Kloves. Reino Unido: Heyday Films, 2001. (152 min.), son., color.

HARRY Potter e o Cálice de Fogo. Direção de Mike Newell. Produção de David Heyman e David Barron. Roteiro: Steve Kloves. Reino Unido: Heyday Films, 2005. (157 min.), son., color.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

IBGE. Disponível em: https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/rs/passo-fundo.html. Acesso em: 29 mar. 2022.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura:* uma teoria do efeito estético. vol. 2. São Paulo: Ed. 34, 1999.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência.* 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, Steven. *O poder inovador da diversão:* como o prazer e o entretenimento mudaram o mundo. 1.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

JORNADAS LITERÁRIAS. *Site oficial da 15ª Jornada Nacional de Literatura.* Disponível em: http://jornadasliterarias.upf.br/15jornada/index.php/15o-jornada.html. Acesso em: 1 jun. 2022.

JURASSIC World - Acampamento Jurássico. Produzido por Zack Stentz. Produção executiva de Steven Spielberg, Frank Marshall e Colin Trevorrow. Distribuição Netflix. Estados Unidos: DreamWorks Animation, Universal Studios e Amblin Entertainment, 2020. (1ª Temporada, 8 episódios).

KLEIMAN, Angela. *Oficina de leitura:* teoria e prática. 15 ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2013.

_____. *Texto e Leitor*: Aspectos Cognitivos da Leitura. 7 ed. Campinas, SP: Pontes, 2000.

LEGIÃO DOS SUPER HERÓIS. *10 coisas que você precisa saber sobre o mapa do maroto!* Disponível em: https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-o-mapa-maroto.html. Acesso em: 1 maio 2023.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura.* 3 ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

_____. Conferência: Horizontes do conhecimento na era digital. In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker; RETTENMAIER, Miguel (org.) *Leitura entre nós:* redes, linguagens e mídia. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2013. p. 130-139.

LEWIS, C. S. *As Crônicas de Nárnia*. 2 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

LIMA, Márcio Roberto de. *Construcionismo de Papert e ensino-aprendizagem de programação de computadores no ensino superior*. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação-Processos Sócio-Educativos e Práticas Escolares, do Departamento de Educação, da Universidade Federal de São João Del-Rei. São João Del-Rei/MG, 2009. 140 f.

LIVRO-JOGO. *Ludopedia.* Disponível em: https://ludopedia.com.br/sistema/5. Acesso em: 2 maio 2023.

MAGGS, Sam. *O manual da garota geek:* tudo de que uma garota nerd precisa saber para dominar o mundo. São Paulo: Editora Gente, 2015.

MALONE, Aubrey. *O universo de Harry Potter de A e Z:* o guia não oficial definitivo de toda a série. 2 ed. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016.

MANGUEL, Alberto. *O leitor como metáfora:* o viajante, a torre e a traça. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2017.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Leitura e compreensão de texto falado e escrito como ato individual de uma prática social. In: ZILBERMAN, Regina; SILVA, Ezequiel Theodoro da (Orgs.). *Leitura*: perspectivas interdisciplinares. 5 ed. São Paulo: Editora Ática, 2001. p. 38-57.

MARINHO, Francisco. Leituras móveis, leitores ubíquos: experiências em arte digital. In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Org.). *Literatura e identidade na era da mobilidade.* Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2016, p. 107-154.

MARTINS, Gilberto de Andrade. Estudo de Caso: Uma Estratégia de Pesquisa, 2ª edição. São Paulo: Grupo GEN, 2008. E-book. ISBN 9788522466061. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522466061/. Acesso em: 2 jan. 2023.

MARTINS, Maria Helena. *O que é leitura?* São Paulo: Brasiliense, 1994.

MIRANDA, Ana Maria; AMARAL, Lourdes de Fátima; D'ARIENZO, Maria Augusta; GUNIA, Marisa; ALMEIDA, Rosaine Toldo de; VIEIRA, Vera Maria (Org.). *A Universidade Popular como Prêmio de Inovação em Gestão Educacional 2008*. Passo Fundo: Berthier, 2013.

MONTESSORI, Maria. *O segredo da infância.* Campinas/SP: Edições Kírion, 2019.

MUNDO EDUCAÇÃO. *Site oficial.* Goiânia/GO: Rede Omnia, 2023. Disponível em: https://mundoeducacao.uol.com.br/fisica/prismas.htm#:~:text=Em%20%C3%B3ptica%2C%20definimos%20prisma%20como,superf%C3%ADcies%20planas%20e%20n%C3%A3o%20paralelas. Acesso em: 2 jan. 2023.

OFFCLUB TABULERIA CAFÉ. Site oficial. Disponível em: https://offclub.acervodejogos.com.br/. Acesso em: 2 jan. 2023.

PALFREY, John. *Nascidos na era digital:* entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PALHEIROS, Renata da Silva. A narrativa cinematográfica na criação de jogos de tabuleiro. In: PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo V. (org.). *Jogos de tabuleiro na educação.* São Paulo, SP: Devir, 2022. p. 184-194.

PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças:* repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

_____. Diversão Trabalhosa (Hard Fun). *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, 13 de fevereiro de 2007. ISSN: 1984-6290. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/7/7/diversatildeo-trabalhosa-hard-fun. Acesso em: 5 fev. 2022.

PETIT, Michèle. *Os jovens e a leitura:* uma nova perspectiva. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2009.

PMPF. *Decreto Nº 51/2019*. Cria, no âmbito da administração direta do poder executivo municipal, a PRISMA: Estação Cultural da Gare, conforme especifica. Passo Fundo: Gabinete do Prefeito/Secretaria da Administração, 2019. Disponível em: https://leismunicipais.com.br/a1/rs/p/passo-fundo/decreto/2019/6/51/decreto-n-51-2019-cria-no-ambito-da-administracao-direta-do-poder-executivo-municipal-a-prisma-estacao-cultural-da-gare-conforme-especifica?q=51. Acesso em: 2 jan. 2023.

_____. *LEI COMPLEMENTAR Nº 170, DE 09 DE OUTUBRO DE 2006*. Dispõe sobre o Plano Diretor de Desenvolvimento Integrado - PDDI do município de Passo Fundo. Passo Fundo: Gabinete do Prefeito, 2006. Disponível em: https://leismunicipais.com.br/a1/plano-diretor-passo-fundo-rs. Acesso em: 2 jan. 2023.

_____. *Plano Municipal de Cultura* – 2016/2026. Prefeitura Municipal de Passo Fundo. Secretaria de Desporto e Cultura. 2016. Disponível em: https://www.pmpf.rs.gov.br/secretaria-de-cultura/wp-content/uploads/sites/25/2021/11/plano_municipal_cultura.pdf. Acesso em: 2 jan. 2023.
PRISMA ESPAÇO GEEK. *Site oficial.* Disponível em: https://prismaespacogeek.org/. Acesso em: 5 fev. 2022.

PROESP. Projeto Esporte Brasil. *Site oficial.* Disponível em: https://www.ufrgs.br/proesp/index.php. Acesso em: 2 jan. 2023.

QUADRIBOL. *Harry Potter Wiki*. Disponível em: https://harrypotter.fandom.com/pt-br/wiki/Quadribol. Acesso em: 1 maio 2023.

RESNICK, Mitchel. *Jardim de infância para a vida toda:* por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Porto Alegre: Penso, 2020.

REYES, Yolanda. *A casa imaginária:* leitura e literatura na primeira infância. São Paulo: Global, 2010.

RODERO, Estefanía. Nuevos lectores, comunidades lectoras. In: NÚÑEZ, Eloy Martos; FERNÁNDEZ-FÍGARES, Mar Campos (Coord.). *Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura*. Madri, Espanha: Red Internacional de Universidades Lectoras, Santillana, 2013. p. 538-539.

ROGOFF, Barbara. *A natureza cultural do desenvolvimento humano.* Porto Alegre: Artmed, 2005.

RÖSING, Tania M. K. Promoção da leitura e movimentações culturais: as Jornadas Literárias de Passo Fundo. In: ZILBERMAN, Regina; RÖSING, Tania M. K. (Orgs.). *Escola e leitura*: velha crise, novas alternativas. São Paulo: Global, 2009, p. 205-225.

_____. O início do sonho e o sonho em ação. In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker; RETTENMAIER, Miguel (org.). *30 anos de jornadas literárias:* estudos. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2011. p. 32-52.

_____; RETTENMAIER, Miguel (org.) *Leitura entre nós:* redes, linguagens e mídia. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2013.

_____. (org.). *30 anos de jornadas literárias:* estudos. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2011.

ROWLING, J. K. *Harry Potter e a Pedra Filosofal.* Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

_____. *Harry Potter e a câmara secreta.* Rio de Janeiro: Rocco, 2020.

_____. *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban.* Rio de Janeiro: Rocco, 2020.

_____. *Harry Potter e o cálice de fogo.* Rio de Janeiro: Rocco, 2020.

_____. *Harry Potter e a ordem da fênix.* Rio de Janeiro: Rocco, 2020.

_____. *Harry Potter e o enigma do príncipe.* Rio de Janeiro: Rocco, 2020.

RUSHKOFF, Douglas. *As 10 questões essenciais da era digital:* programe seu futuro para não ser programado por ele. São Paulo: Saraiva, 2012.

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação ubíqua:* repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

_____. *Culturas e artes do pós-humano*: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. *Humanos hiper-híbridos:* linguagens e cultura na segunda era da internet. São Paulo: Paulus, 2021.

_____. *Matrizes da linguagem e pensamento:* sonora, visual e verbal – aplicações na hipermídia. 3 ed. São Paulo: Iluminuras; FAPESP, 2005.

_____. *Navegar no ciberespaço:* o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. O papel da leitura face ao patrimônio cultural. In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Org.). *Literatura e identidade na era da mobilidade.* Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2016, p. 91-106.

SATO, Adriana Kei Ohashi. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. *Mapa do Jogo*: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCHWARTZ, Gilson. *Brinco, logo aprendo:* educação, videogames e moralidades pós-modernas. São Paulo: Paulus, 2014.

SCRATCH. *O que é o Scratch?* Disponível em: https://scratchbrasil.org.br/o-que-e-scratch/. Acesso em: 1 maio 2023.

SOARES, Magda. *Alfaletrar:* toda a criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

TAÇA TRIBRUXO. *Harry Potter Wiki*. Disponível em: https://harrypotter.fandom.com/pt-br/wiki/Ta%C3%A7a_Tribruxo?so=search. Acesso em: 1 maio 2023.

TOLKIEN, J. R. R. *A Sociedade do Anel:* Primeira Parte de O Senhor dos Anéis. Rio de Janeiro: Harper Collins Brasil, 2019.

_____. *O Hobbit.* 9 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014.

TORIYAMA, Akira. *Dr. Slump.* Vol. 6. 6 ed. São Paulo: Panini, 2018.

TRIVIÑOS, Augusto Nibaldo Silva. *Introdução à pesquisa em ciências sociais:* a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VIANA, Fernanda Leopoldina; RIBEIRO, Iolanda; BARRERA, Sylvia Domingos (Orgs.). *DECOLE – Desenvolvendo Competências de Letramento Emergente:* propostas integradoras para a pré-escola. Porto Alegre: Penso, 2017.

VIGOTSKY, L. S. *A formação social da mente:* o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

XADREZ DE BRUXO. *Harry Potter Wiki*. Disponível em: https://harrypotter.fandom.com/pt-br/wiki/Xadrez_de_Bruxo?so=search. Acesso em: 1 maio 2023.

YIN, Robert K. *Pesquisa qualitativa do início ao fim [recurso eletrônico]*. Porto Alegre:Penso, 2016. e-PUB.

ZILBERMAN, Regina. *Fim do livro, fim dos leitores?* São Paulo: Editora SENAC, 2001.

_____. Livros digitais para crianças e práticas de leitura. In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Org.). *Literatura e identidade na era da mobilidade.* Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2016, p. 13-30.

ANEXO 1 – PROJETO INICIAL PRISMA: ESTAÇÃO CULTURAL DA GARE

PRISMA: Estação Cultural da Gare

Dados de Identificação

1. Título do projeto:

PRISMA: Estação Cultural da Gare

2. Instituição responsável pelo projeto:

Prefeitura Municipal de Passo Fundo

Prefeito Luciano Palma de Azevedo

SEDEC – Secretaria Municipal da Cultura

Secretário Pedro Almeida

SME – Secretaria Municipal de Educação

Secretário Edemilson Brandão

SEAD – Secretaria Municipal de Administração

Secretária Marlise Lamaison Soares

SEPLAN – Secretaria Municipal de Planejamento

Secretária Ana Paula Wickert

PASSOTUR – Fundação Passo Fundo de Turismo

Presidente Diorges Oliveira

3. Local:

Parque da Gare – Rua Minas Gerais, 555

4. Email: prismagare@pmpf.rs.gov.br

5. Equipe de Trabalho:

Composta por 20 profissionais interdisciplinares

Maria Augusta D'Arienzo (Coordenação – PMPF/Idealizadora do Projeto)

Tania Mariza Kuchenbecker Rösing (Curadoria/Idealizadora do Projeto)

6. Horário de funcionamento:

8h às 19h – de terça a sábado

14h às 18h – domingos e feriados

7. Consultoria

Programação visual Cleber Nelson Dal Bosco

Concepção espaço digital Adriano Canabarro Teixeira

PRISMA: Estação Cultural da Gare, espaço direcionado a quem curte leitura do impresso ao digital, literatura, artes, games.

A cidade de Passo Fundo tem oferecido aos munícipes uma rica programação educacional, cultural e tecnológica, destacando-se na Região Sul, não apenas pelos eventos realizados, mas também pelas ações permanentes nas áreas referidas.

Prisma: Estação Cultural da Gare, centro de leitura e cultura digital, localizado no Parque da Gare, surge para consolidar Passo Fundo como polo regional cultural, educacional, comercial, industrial, de saúde, de serviços e agronegócios. O empenho da Administração Municipal se caracteriza pela qualificação de ações que possam satisfazer as necessidades e os interesses não apenas da população, mas também dos que buscam, nesta cidade, oportunidades de crescimento individual e profissional, ao lado de recursos em distintos segmentos, num cenário empreendedor e de respeito ao desenvolvimento da cidadania inclusive com cuidados direcionados ao meio ambiente.

Quatro motivações principais respaldam o nome **PRISMA: Estação Cultural da Gare**: o nome **PRISMA** remete à semelhança da estrutura física do prédio ao sólido geométrico de mesmo nome; **Estação** se refere ao antigo espaço da Estação Ferroviária de Passo Fundo, responsável, durante várias décadas do século passado, pela circulação de pessoas para destinos os mais diversos, demonstrando a importância do transporte ferroviário e a manutenção da memória; **Cultural** por destinar-se ao cultivo da literatura, das artes, das manifestações da cultura mediadas pela tecnologia; e **Gare** por lembrar a finalidade desse importante espaço de embarque e desembarque da estrada de ferro para a população.

Surge também como resultado da conexão entre múltiplas ações de Passo Fundo como Capital Estadual e Nacional da Literatura (Lei nº 12.838, de 13/11/2007 e Lei nº 11.264, de 02/01/2006), com reconhecimento nacional e internacional, inseridas no Plano Municipal de Cultura e no Plano Municipal do Livro e Leitura, paralelamente à realização de outros eventos em diferentes áreas.

O espaço cultural abrangerá acervo de literatura infantil e juvenil, periódicos semanais, histórias em quadrinhos e mangás, computadores, *tablets* destinados ao desenvolvimento das ações de leitura em diferentes suportes, práticas de *games* em consonância com as peculiaridades do mundo contemporâneo. Promoverá o diálogo entre as distintas áreas do conhecimento, na perspectiva da interdisciplinaridade, desenvolvendo um conceito amplo de

leitura sustentado pelo trinômio educação-cultura-tecnologia. Este conceito vem sendo construído na realização de ações de leitura do impresso ao digital, com a inclusão de linguagens artísticas e manifestações culturais, em diferentes eventos, projetos, programas que consolidam Passo Fundo como Capital Nacional da Literatura.

PRISMA: Estação Cultural da Gare constituir-se-á num espaço de convergência e de difusão. De convergência para abrigar discussões acerca das diversificadas áreas do saber, entre as quais: leitura, *games*, esporte, arte, cultura, saúde, alimentação, lazer. De difusão, por seu contorno geométrico em forma de prisma, que, provoca, ao ser incidido por uma luz, a difusão de luz policromática. Assemelha-se ao fenômeno do arco-íris, cuja imagem se conecta às múltiplas interpretações realizadas pelos possíveis usuários/leitores que enriquecerão o diálogo da convergência pelos matizes de seus olhares. Essa concepção contribui para o entendimento da palavra prisma empregada no sentido de ponto de vista, opinião, perspectiva, valorizando experiências individuais nas manifestações de diferentes naturezas dos usuários do Parque da Gare. A luz que sintetiza os saberes acumulados e que são disponibilizados aos interessados, se dispersa nas manifestações múltiplas e singulares das perspectivas defendidas por estes sujeitos.

Objetivo Geral

Formar leitores/navegadores com potencial de leitura para circular em materiais do impresso ao digital, na perspectiva contemporânea da ubiquidade, dominando linguagens artísticas e manifestações culturais a partir de recursos tecnológicos.

Metas

Organização física do espaço com equipamentos eletrônicos móveis e acervo literário.

Seleção da equipe de trabalho para atuar de terça a domingo.

Planejamento das ações em sintonia com as diferentes atividades do Parque da Gare.

Implementação experimental das ações de letramento digital que promovam a circulação entre livros, vídeos e games.

Avaliação inicial das ações de letramento digital entre professores e alunos.

Reorganização das práticas e do espaço físico do PRISMA: Estação Cultural da Gare

Espaço físico – sugestão mínima de equipamentos e mobiliário.

Observação – ampliação: o mobiliário e os equipamentos deverão ser duplicados para um atendimento mínimo de pessoas, considerando a frequência de usuários do Parque da Gare desde sua inauguração.

Situação inicial:

Andar térreo – precisa ser fechado para abrigar diferentes ambientes; colocação abundante de tomadas em todo o espaço, wireless livre de 120Mb

Espaço 1 – Playstation/multiplayers – espaço dos games

Equipamentos necessários**:** 6 consoles de games sendo 3 PS4 e 3 X Box One; 4 TV [1] (21") e 2 TV (60"); jogos de mesa tradicionais – xadrez; dama; gamão; ludo; pictureka; banco imobiliário; War; RPG.

Mobiliário – 10 poltronas individuais (coloridas), 5 mesas de apoio baixas, 12 cadeiras com rodas e 12 pufs, 12 mesas modulares, aquisição de 12 mesas modulares com 24 cadeiras, 12 bolas de fisioterapia de 65 cm, para usuários de jogos de mesa tradicionais, atividades de leitura, discussão e estudo em pequenos grupos.

Espaço 2 – Cabines multimidiais/hipermidiais

Equipamentos necessários:

1- para contação de histórias (Tablet [2] e fone externo de ouvido)

2 – para mangás e histórias em quadrinhos (Tablet e fone externo de ouvido)

3 – para uso de óculos e realidade virtual (óculos Rift, Tablet e computador de mesa)

4 – com equipamento (totens) para selfies/identidades – Computador com webcam.

Mobiliário: 4 cadeiras/bancos altas/os; 8 banquetas coloridas para constituir espaço de espera no uso das cabines. Material de confecção das cabines espera-se sugestão da Secretaria de Planejamento.

Espaço 3 – espaço para exposições/instalações

Mobiliário: ilhas, suportes para exposições, biombo expositivo, vitrines ou cristaleiras, ilhas transparentes de vidro (aquários em vidros), banco para 4 pessoas de observação.

Espaço 4 – depósito para acervos, mobiliários, material de limpeza e de expediente

Mobiliário: prateleiras altas abertas e ou fechadas com chaves, de acordo com o espaço disponível.

Andar superior – os espaços abertos precisarão ser fechados para ampliar a área útil, colocação abundante de tomadas em todo o espaço, wireless livre

Espaço 1 - Espaço infantil – recanto para abrigar livros, revistas, histórias em quadrinhos, mangás, acervo musical, brinquedos educativos e jogos.

Mobiliário – divisão do espaço com expositor de dois lados para abrigar os materiais de leitura e os jogos; 5 mesinhas modulares e 12 cadeirinhas (coloridas); 5 bolas de fisioterapia de 45 cm; 5 pufes; 2 prateleiras com rodas e 3 divisões horizontais para exposição itinerante de materiais de leitura, 1 tapete EVA grosso, almofadas coloridas, 10 colchonetes, fones de ouvido externos para acesso ao acervo musical.

Equipamentos e materiais – 6 Tablets para programação e acesso ao acervo musical; blocos lógicos.

Espaço 2 - Espaço de leitura individual, silenciosa

Mobiliário – 10 poltronas individuais com rodas; 2 sofás de dois lugares; 6 pufes coloridos; mesinhas de apoio para depósito de materiais de leitura; 6 a 8 prateleiras móveis com 3 espaços horizontais.

Espaço 3 - Espaço geek/digital

Mobiliário – 15 bolas de fisioterapia 65cm; cadeiras com rodas; 10 pufes, chão revestido de grama sintética; 7 superfícies lisas para escrita (pode ser de vidro); 5 mesas modulares para 10 pessoas; 2 bancadas altas para trabalho com robótica; 5 banquetas altas para robótica.

Equipamentos - 15 computadores de mesa [3]; 15 tablets de pelo menos 9' com possibilidade de rodar Scratch e conforme especificações em nota de rodapé; 6 televisores (60”) ; tela de projeção; projetor multimídia de pelo menos 3.000 lumens; equipamento de som com alto falantes (caixas internas e externas); lousa digital interativa; 40 fones externos para equipamentos; 1 impressora 3D; 10 kits de robótica com peças estruturais e não proprietários.

Espaço 4 - Espaço para equipe de trabalho

Espaço de recepção – 3 computadores; balcão de atendimento; armários com 10 portas com chave; 1 arquivo com chave; 2 telefones; 1 impressora; material de escritório.

Espaço de administração – 1 mesa para 8 lugares; 15 cadeiras; 2 computadores; 5 tablets; 10 fones externos; 2 mesas individuais e 2 cadeiras com rodas; 1 impressora; armário aéreo com chave; telefone; 10 cestas para piquenique literário; 5 lonas coloridas 3m x 2 m; câmera digital de fotografia [4], 1 projetor multimídia de pelo menos 2500 lumens.

Aquisição de acervos

1. Assinatura impressa e digital de jornais e de revistas – Zero Hora; Correio do Povo; O Nacional; Diário da Manhã; A Nota – Veja; Isto é; Piauí; Caros Amigos; Superinteressante; Mundo Estranho; revista de games; Saúde; esportes.

2. Assinatura de Histórias em Quadrinhos e Mangás – Disney, Turma da Mônica, Turma da Mônica Jovem, Padrinhos Mágicos, Polly, desenhos do Boomerang, Cartoon Network,

Luluzinha, Luluzinha Teen; Mangás: Naruto, Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball; Super Heróis: X Men, Batman, Ben Dez, Sonic; Hunter; One Piece Nepeg.

3. Compra periódica de livros literários infantis e juvenis a partir de programas de leitura realizados pelo governo municipal

4. Compra periódica de miniaturas de games, séries e filmes.

5. Compra periódica de brinquedos pedagógicos e jogos.

6. Compra de audiolivros e livros em braile.

7. Compra periódica de mídias de games.

8. Assinatura de serviços de streaming de músicas (spotify) e vídeos (netflix)

---

[1] Todas as TVs devem aceitar conexão à internet – Smart TV.

[2] Tela Retina, Tela Multi-Touch de 9,7 polegadas (diagonal) retroiluminada por LED, Resolução de 2048 x 1536 pixels, 264 pixels por polegada (ppp), Tela True Tone, Revestimento resistente a impressão digital e oleosidade, Tela totalmente laminada, Revestimento antirreflexo, Câmera iSight de 12 MP, Gravação de vídeo 4K (3840 x 2160) a 30 qps, Wi-Fi (802.11a/b/g/n/ac), dois canais (2,4GHz e 5GHz), HT80 com MIMO.

[3] Mínimo de 8 Gb de memória; processador i5 ou superior; monitor de 20' com webcam; fones de ouvido.

[4] Configuração básica: 24 megapixels, Zoom óptico de 38x, Com Wi-Fi, Com vídeo, Com estabilização de imagem, memória interna expansível.

ANEXO 2 – PROJETO DE EXECUÇÃO INICIAL DO PRISMA: ESTAÇÃO CULTURAL DA GARE

1. Dados de Identificação Projeto Institucional: PRISMA: Estação Cultural da Gare.
2. Projeto de Ação: Prisma Espaço Geek
3. Instituição responsável pelo projeto:
   Prefeitura Municipal de Passo Fundo/Secretaria Municipal de Educação
4. Idealizadoras do PRISMA: Estação Cultural da Gare:
   Maria Augusta D'Arienzo
   Tania Mariza Kuchenbecker Rösing
5. Local:
   Parque da Gare – Rua Minas Gerais, 555 – fone (54) 35813636

O **Parque da Gare** é um parque público inaugurado na década de 1980, em Passo Fundo, no Rio Grande do Sul, no local da antiga Estação Férrea da Gare.

No início do século XX, foi construída no local uma estação férrea, espaço considerado relevante dentre o patrimônio histórico de Passo Fundo. A Estação Férrea da Gare foi apelidada pelo termo francês Gare, que significa estação de estrada de ferro. Após a desativação da linha férrea, foi transformado em parque na década de 1980

No dia 22 de junho de 2016, foi entregue a obra de revitalização, com investimento superior a 9 milhões de reais, entre recursos do Banco Interamericano de Desenvolvimento, recursos próprios da prefeitura e emenda parlamentar do então deputado federal Beto Albuquerque.

O novo Parque da Gare, com mais de 69 mil m², contempla um prédio para a Feira do Produtor, uma pista de skate, uma quadra poliesportiva, um anfiteatro, a revitalização do prédio histórico - GARE Estação Gastronômica, o Lago da Gare e a preservação das áreas verdes e o **Prisma Espaço Geek**, que **possui 485 m²**.

6. Email: prismagare@pmpf.rs.gov.br; prismaespacogeek@gmail.com; prisma.gare@edu.pmpf.rs.gov.br

7. Redes sociais: Instagram - @prismaespacogeek; Facebook - Prisma Espaço Geek; Site - https://prismaespacogeek.org/
8. Equipe de Trabalho:

Curadoria do Prisma:

Tania Mariza Kuchenbecker Rösing – Doutora em Letras (PUC/RS), Pós-Doutora em Educação (Universidad Extremadura, Badajoz, Espanha).

Coordenação Geral do Prisma:

Maria Augusta D'Arienzo - Doutoranda em Educação (UPF/RS), Mestra em Educação (UPF/RS), professora do curso de Pedagogia, da UPF, professora da rede municipal e estadual de Passo Fundo.

Coordenação adjunta do Prisma:

Ana Carolina Dalla Lana da Silva - Pedagoga (UPF/RS), Especialista em Gestão Educacional (IMED/RS), Neuropsicopedagogia (UPF/RS), professora da rede municipal de Passo Fundo.

Guilda de Conselheiros do PRISMA:

Equipe multidisciplinar, composta por 12 profissionais terceirizados e 8 estagiários.

9. Horário de funcionamento:

8h às 18h – de terça a sexta-feira

12h às 18h – sábados

PRISMA: Estação Cultural da Gare, espaço disruptivo de aprendizagem criativa, um ambiente *geek* de leitura e autoria, do impresso ao digital, abrangendo literatura, educação, cultura, artes, tecnologia e games.

A cidade de Passo Fundo tem oferecido aos munícipes uma variada programação educacional, cultural e tecnológica, destacando-se, na Região Sul, não apenas pelos eventos realizados, mas também pelas ações permanentes nas áreas referidas.

Prisma: Estação Cultural da Gare, espaço de criação, preferencialmente, por meio da cultura digital, localizado no Parque da Gare, de acesso gratuito ao público, surge para consolidar Passo Fundo como polo regional cultural, educacional, comercial, industrial, de saúde, de serviços e agronegócios. Quatro motivações principais respaldam o nome **PRISMA: Estação Cultural da Gare**: **PRISMA** remete à semelhança da estrutura física do prédio ao sólido geométrico de mesmo nome, difusor de luzes em diferentes matizes; **Estação** se refere ao antigo espaço do Terminal Ferroviário de Passo Fundo, responsável, durante várias décadas do século passado, pela circulação de pessoas para destinos os mais diversos, demonstrando a

importância do transporte ferroviário e a manutenção da memória; **Cultural** designa o cultivo das diversas manifestações da cultura mediadas pela tecnologia; e **Gare** por resgatar a história desse importante espaço de embarque e desembarque da estrada de ferro para a população.

Surge, também, como necessidade de ativar e consolidar as ações de Passo Fundo como Capital Estadual e Nacional da Literatura (Lei nº 12.838, de 13/11/2007 e Lei nº 11.264, de 02/01/2006), com reconhecimento nacional e internacional, inseridas no Plano Municipal de Cultura e no Plano Municipal do Livro e Leitura, ainda não institucionalizado, paralelamente à realização de outros programas em diferentes áreas.

O espaço cultural e tecnológico abrangerá acervo, atualizado permanentemente, de jogos de tabuleiro, RPGs (interpretação de papéis), de cartas, eletrônicos, computadores, tablets, de literatura infantil, juvenil e adulta, periódicos digitais e impressos, histórias em quadrinhos e mangás destinados à promoção de ações criativas em diferentes suportes, práticas individuais e coletivas de *games* em consonância com as peculiaridades do mundo contemporâneo. Promoverá o diálogo entre as distintas áreas do conhecimento, na perspectiva da interdisciplinaridade, ludicidade e do entretenimento, desenvolvendo um conceito amplo de cultura digital sustentado pelo trinômio educação-cultura-tecnologia, por meio da cultura *geek*.

PRISMA: Estação Cultural da Gare constituir-se-á num espaço de **criação**, de **convergência** e de **difusão**. De **criação**, viabilizando aos usuários valorizar experiências pessoais no cotejo com os conteúdos do meio digital, com a colaboração do outro e dos outros para o compartilhamento de saberes. De **convergência**, para abrigar discussões acerca das diversificadas áreas do saber, entre as quais: leitura, *games*, esporte, arte, cultura, saúde, alimentação, lazer, meio ambiente. De **difusão**, inspirado no contorno geométrico em forma de prisma, que, ao ser incidido por uma luz, resulta numa policromia, provocando nas pessoas o desejo de transformar e de transformar-se no mundo. Assemelha-se ao fenômeno do arco-íris, cuja imagem se conecta às múltiplas interpretações realizadas pelos possíveis usuários que enriquecerão o diálogo da convergência pelos matizes de seus olhares.

Essa concepção contribui para o entendimento da palavra prisma empregada no sentido de ponto de vista, opinião, perspectiva, valorizando experiências individuais nas manifestações de diferentes naturezas dos usuários do Parque da Gare. A luz que sintetiza os saberes acumulados e que são disponibilizados aos interessados, se dispersa nas manifestações múltiplas e singulares das perspectivas defendidas por estes sujeitos.

PRINCÍPIOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

Enquanto projeto institucionalizado no âmbito das políticas educacionais do município de Passo Fundo-RS, “PRISMA: Estação Cultural da Gare” materializa-se em um espaço público disruptivo de aprendizagem criativa propositivo à criação, à convergência e à difusão dos artefatos, dos instrumentos e das práticas culturais que permeiam as comunidades de aprendizagem emergentes.

Tais elementos de mobilização matriz demandam a planificação de processos educativos constituídos e constitutivos dos próprios artefatos e das práticas culturais. Assim, consonante com a história do espaço que o precede - e aqui, mais que referenciar, reverencia-se todo o legado vanguardista do Terminal Ferroviário, bem como o próprio Parque da Gare, construído em menção ao primeiro; apresenta-se o Prisma Espaço *Geek*, ou seja, a materialidade do projeto “PRISMA: Estação Cultural da Gare”.

O Prisma Espaço *Geek* busca, no cotejo das múltiplas linguagens que transitam na contemporaneidade, intencionar contextos educativos disruptivos que tenham por premissa e produto a aprendizagem criativa. Entendida aqui como um processo de construção, de leituras e de autorias subjetivas e coletivas de artefatos culturais plurais de significações, a aprendizagem criativa acaba por apresentar em seu cerne a Tecnologia como vetor dos processos educativos no Prisma Espaço *Geek*, na medida em que entendem-se tecnologias como artefatos culturais que são acionados pelos sujeitos como instrumentos de ação, de inscrição, de autoria no mundo.

Frente a esse contexto educacional, a demanda de prescrever a dinâmica curricular do Espaço faz-se inerente. Desse modo, sustentado pelo trinômio cultura-educação-tecnologia, apresentam-se os artefatos, os instrumentos e as práticas culturais que foram privilegiadas no percurso da transposição pedagógica de circunscrição curricular, a saber, os objetos de conhecimento, os instrumentos de aprendizagem criativa, as estratégias de leitura/autoria, bem como os percursos metodológicos intencionados, a saber, as espirais de aprendizagem criativa.

OBJETIVO GERAL

Contribuir para o desenvolvimento de competências necessárias para a vivência de crianças, jovens e adultos no mundo contemporâneo que se modifica permanentemente, em função do surgimento de tecnologias inovadoras, por intermédio do uso de linguagens,

materiais, produtos, equipamentos de diferentes naturezas, com ênfase nas tecnologias digitais, alavancando suas condições sociais, educacionais e culturais.[31]

METAS

Atingir diferentes públicos valorizando não apenas indivíduos, mas grupos organizados por interesses contemporâneos, sintonizados com os equipamentos, materiais, produtos existentes no espaço.

Criar conteúdos para as diferentes mídias sociais do espaço – *Facebook, Instagram, YouTube, Twitter, Site, Blog,* onde serão inseridas também logos das parcerias a serem construídas e efetivadas.

Planejar as ações em sintonia com as diferentes atividades do Parque da Gare.

Desenvolver ações que estimulem os usuários/participantes a imergir em processos de criação e de produção.

Organizar *workshops* periódicos que estimulem a criatividade, a competência para produzir conhecimento ampliando as expectativas de vida de representantes de diferentes gerações.

Buscar permanentemente consultoria e desenvolver parcerias com instituições de diferentes naturezas.

Criar um núcleo de serviços que auxiliem jovens e adultos a serem inseridos no mercado de trabalho, qualificando o potencial individual pelo aperfeiçoamento de sua documentação, para atender às demandas dos segmentos comercial, industrial e de agronegócio do nosso município.

Implementação experimental de ações de letramento digital que promovam a circulação entre *games*, vídeos e livros.

Avaliação das ações de letramento digital entre professores e estudantes dos diferentes níveis de ensino.

Avaliação permanente das ações, seus resultados e a necessidade de substituir equipamentos por outros de última geração.

[31] Entende-se por competências o potencial para resolução de problemas, o desenvolvimento da crítica, da criatividade, dos diferentes tipos de inteligência, determinação para a tomada de decisões, conscientização para o agir em prol da colaboração, valorizando a flexibilidade cognitiva e afetiva, para a convivência harmônica com grupos diversificados.

Reorganização das práticas e do espaço físico do PRISMA: Estação Cultural da Gare.

ESPAÇOS, PRODUTOS, MATERIAIS E EQUIPAMENTOS DISPONÍVEIS A DIFERENTES PÚBLICOS

O Prisma Espaço *Geek* está instalado em dois andares, sendo o inferior destinado às atividades com jogos eletrônicos, de tabuleiros, de cartas, RPGs. Apresenta também espaço de projeção e som para vivências de competições de *games* e viabiliza a organização de mostras artístico-culturais.

O andar superior possibilita leitura individual de livros, revistas impressos e digitais, apreciação de vídeos, filmes, séries, documentários, com o uso de *smart tv*, computadores, *tablets*, a participação em *games*, ampliando o conhecimento e as possibilidades comunicativas, além de consumirem os conteúdos, produzirem novos, entre os quais a partir da robótica, desenvolvendo múltiplas atividades interativas com estes conteúdos e os demais usuários. Há, também, um espaço específico para o envolvimento das crianças com diferentes tipos de narrativas, observando-se as possibilidades a seguir descritas:

a) Acesso individual, em duplas, em grupos a equipamentos de televisão para apreciar séries, filmes, animações, shows, documentários, conteúdos da internet.
b) Criação de produtos na perspectiva, entre outras, da robótica.
c) Acesso a computadores e *tablets* para atender a interesses pessoais e como participantes das ações desenvolvidas pelo PRISMA.
d) Acesso de crianças a livros, revistas, jogos pedagógicos, jogos eletrônicos, brinquedos.
e) Acesso a acervo impresso e digital – livros literários, jornais, revistas, histórias em quadrinhos, mangás.
f) Sala de reuniões para representantes de diferentes segmentos da comunidade com o objetivo de resolver problemas de natureza comunitária, bem como para refletir sobre as possibilidades do mundo digital.
g) Acesso individual, em duplas, em grupos a jogos – eletrônicos, de tabuleiros, de cartas, RPGs.
h) Apreciação de produtos culturais e artísticos, organizados a partir de diferentes suportes e temáticas.

PREVISÃO DE SERVIÇOS

a) Núcleo de apoio à construção de documentos individuais para acesso ao mundo do trabalho – elaboração de currículos (criativos, tradicionais, sintetizados), carta de apresentação, orientação para entrevista.

b) Núcleo de Educação Fiscal com ações em parceria com a Delegacia da Receita Federal de Passo Fundo para conscientizar pessoas sobre a origem e destino dos recursos públicos, bem como sobre a necessidade de manter uma documentação pessoal e fiscal completa para a qualificação da cidadania.

c) Empréstimo diário de material necessário à realização de piqueniques literários no espaço do Parque da Gare – cesta, toalha/lona, materiais de leitura.

d) Organização de *workshops* periódicos sobre criatividade – ilustração, criação de vídeos, histórias em quadrinhos, conteúdos para internet, fotografia, *storytelling*.

e) Agendamento de visitas guiadas de grupos de estudantes de diferentes níveis de ensino para a utilização do espaço e dos materiais disponíveis.

f) Núcleo de apoio à criação e ao desenvolvimento de projetos individuais e coletivos para a resolução de um problema da cidade ou da região.

g) Organização de competições de *e-sports*, RPGs, jogos de tabuleiro, de cartas.

h) Organização de apresentações de *cosplays*, cover de *K-pop* e de outros gêneros musicais.

i) Organização de exposições de produtos culturais.

j) Formação de estudantes e professores de diferentes níveis e sistemas de ensino em letramento digital, cultura *geek*.

k) Produção de conteúdos educativos em diferentes formatos para as redes sociais do Prisma: **“Glossário *Geek”*** (termos e conceitos do universo cultural), **“Coceirinha: Aquela pulga atrás da orelha”** (narrativas que desencadeiam em perguntas, bem como em conhecimentos científicos), **“Catapulta: os lançamentos do multiverso cultural”** (estreias de livros, games, jogos analógicos, periódicos, séries, filmes, entre outros elementos da cultura *geek*) e **“Calendário Sazonal”** (produções textuais que retomam eventos importantes do universo *geek)* - Instagram - @prismaespacogeek ; Facebook - Prisma Espaço *Geek.*

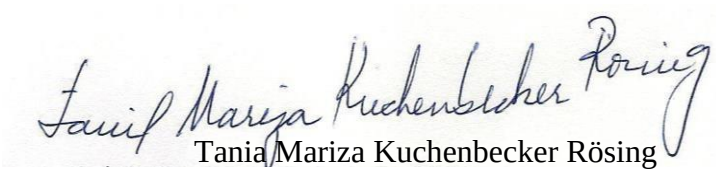
PROJETOS A SEREM DESENVOLVIDOS A PARTIR DO FUNCIONAMENTO REGULAR DO PRISMA ESPAÇO GEEK

1. **Pesquisa do Perfil do Leitor do município de Passo Fundo** – considerando o desenvolvimento de Passo Fundo em diferentes áreas, transformando-se e consolidando-se como polo regional, pretende-se, observando a diversidade de experiências de leitura desenvolvidas no município de Passo Fundo por quatro décadas, ininterruptamente, avaliar a influência de projetos, programas, ações no desempenho de leitura do impresso ao digital da população em geral.
2. **Formação continuada de professores e estudantes de diferentes níveis e sistemas de ensino em letramento digital –** o processo de formação deverá, a partir de consultoria específica, observar o uso de metodologias ativas entre professores e estudantes que possam contribuir com a aproximação qualificada de equipamentos tecnológicos e o consequente desempenho que amplie seus repertórios textuais, visuais e tecnológicos.
3. ***(Im)*pacto de leitura: –** proporcionar durante o ano letivo a realização de encontros presenciais entre escritores e o público dos 3º, 4º e 5º ano do ensino fundamental, acompanhado de seus professores, para discussão da leitura prévia desenvolvida no contexto da escola.
4. **Tela da Fama –** produção de espetáculo de luz e som, a partir de temática específica, a ser projetado mensalmente, aos finais de semana, na parede externa do prédio do PRISMA, com o intuito de oferecer ao público local e regional momentos de envolvimento com a tecnologia. Apresentação de filmes de interesse de distintos públicos, frequentadores ou não do espaço Prisma.
5. **Projeto de Educação Fiscal -** conscientizar a comunidade em geral, em especial os estudantes e professores da Educação Básica, da função social e econômica dos tributos, das obrigações tributárias, da correta aplicação dos recursos públicos, para a

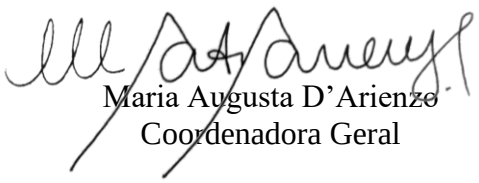
formação de uma consciência tributária como pressuposto fundamental do exercício da cidadania. O projeto será desenvolvido por meio da inserção de vídeos e jogos de tabuleiro e eletrônicos nas atividades do espaço, repassados ao Prisma pela Delegacia, como também pela divulgação de materiais produzidos pela Delegacia da Receita Federal de Passo Fundo a todos os usuários do PRISMA.

6. **Produtos específicos para indivíduos com necessidades especiais –** inserção de equipamentos para pessoas com necessidades especiais no desenvolvimento da leitura, da audição e da interação a partir de suas possibilidades pessoais e das propostas interativas.

Passo Fundo, agosto de 2020.



Tania Mariza Kuchenbecker Rösing
Curadora



Maria Augusta D'Arienzo
Coordenadora Geral

ANEXO 3 – QUESTIONÁRIO PRISMA/B-LAB

Telefone: ( )_____

Pesquisador:_____

Data: _____/_____/_____

Somos pesquisadores da B-Lab e estamos fazendo um estudo sobre perfil de jovens, a partir de práticas de entretenimento. Gostaríamos de contar com a sua participação, respondendo um questionário.

1) Quais temas de leitura você mais realiza, independente de ser livro impresso ou conteúdo digital?

[1] Artes

[2] Autoajuda

[3] Bíblia

[4] Biografias

[5] Ciências

[6] Contos

[7] Culinária, Artesanato, "Como Fazer"

[8] Didáticos (livros utilizados no seu curso)

[9] Educação, pedagogia

[10] Enciclopédias e dicionários

[11] Esoterismo ou ocultismo

[12] História em quadrinhos, Gibis, Mangás ou RPG

[13] História, Economia, Política, Filosofia, Ciências Sociais e Legislação

[14] Infantis

[15] Juvenis

[16] Línguas (como inglês, espanhol, etc.)

[17] Narrativas fantásticas, terror e ficção científica

[18] Poesia

[19] Religiosos

[20] Romance

[21] Saúde e Dietas

[22] Técnicos, universitários, para formação profissional

[23] Viagens e esportes

[24] Não faço nenhum tipo de leitura

2) Em que suporte você mais costuma ler os assuntos identificados na questão 1?

(1) No celular (2) No tablet (3) No computador (4) Livros ou revistas impressas

3) Qual o principal fator que o/a influencia na escolha de um tema de leitura?

(1) Atualização cultural ou conhecimento geral
(2) Atualização profissional ou exigência do trabalho
(3) Crescimento pessoal
(4) Entretenimento/Lazer
(5) Exigência escolar ou de curso superior
(6) Gosto
(7) Motivos religiosos
(8) Indicação de amigos ou família

4) Em quais locais você costuma ler?

[1] Bibliotecas em geral
[2] Cafeteria ou bares
[3] Casa
[4] Consultórios, salões de beleza ou barbearia
[5] Cyber Café ou Lan House
[6] Livrarias
[7] Ônibus, trem, metrô ou avião
[8] Outros lugares
[9] Parques, praças
[10] Sala de aula
[11] Shopping
[12] Trabalho

5) Quais as origens dos materiais que você costuma ler?

[1] Baixados da Internet
[2] Comprados em lojas físicas ou pela Internet
[3] Distribuídos pelo governo ou pelas escolas
[6] Emprestados por alguém da família ou amigos
[7] Emprestados por bibliotecas públicas ou comunitárias
[8] Fotocopiados, xerocados ou digitalizados

[4] Emprestados em bibliotecas de escolas
[5] Emprestados em outros locais
[9] Presenteados

6) Quais itens você consome ligados aos assuntos que você costuma ler?

[1] Jogos [3] Livros [5] Acessórios [7] Capa de celular [9] Séries [11] Clips
[2] Roupas [4] HQs, Mangás [6] Filmes [8] Mousepad [10] Animes [12] Documentários

7) Você tem amigos, ou grupos de amigos que gostam dos mesmos assuntos que você costuma ler? (1) Sim (2) Não

8) Qual o principal motivo que lhe faz ler sobre estes assuntos?

(1) Participar de um grupo
(2) Conversar com os amigos
(3) Divertir-se
(4) Identificar-se com os personagens
(5) Alimentar a imaginação
(6) Aproximar-se de narrativas surpreendentes não abordadas nos produtos indicados pela escola

9) Quais tipos de jogos você costuma jogar?

[1] Jogos de celular gratuitos [3] Jogos de computador [5] Jogos de cartas [7] Outros: _____
[2] Jogos de celular pagos [4] Jogos de tabuleiro [6] RPG [8] Não costumo jogar nenhum jogo

10) No seu tempo livre, quantas horas você dedica por semana para cada atividade abaixo?

1)Assiste a programas de televisão	h		10)Passeia em parques e praças	h
2)Assiste a vídeos ou filmes em casa	h		11)Pratica esportes	h
3)Desenha, pinta, faz artesanato	h		12)Reúne-se com amigos ou com familiares	h
4)Escreve	h		13)Usa a Internet	h
5)Escuta música	h		14)Usa Facebook, Twitter, Instagram e outras redes sociais	h
6)Joga games ou videogames	h		15)Usa WhatsApp	h
7)Lê jornais, revistas	h		16)Frequenta bares, restaurantes ou shows	h
8)Lê livros impressos ou digitais	h		17)Frequenta cinema, teatro, museus ou exposições	h
9)Não faz nada, descansa ou dorme	h		18)Outras atividades	h

11) Você conhece o parque da Gare? Gostaríamos que você respondesse de acordo com a escala que vai de 0 (não conheço) a 3 (conheço muito bem).

Não conheço	Conheço pouco	Conheço	Conheço muito bem
0	1	2	3

12) De uma forma geral, com base na sua experiência pessoal ou opinião, qual a sua avaliação geral do parque da Gare, considerando uma escala que varia entre 1 (péssimo) a 6 (ótimo).

Péssima	Ruim	Pouco ruim	Pouco boa	Boa	Ótima
1	2	3	4	5	6

13) Qual a sua probabilidade de você frequentar o parque da Gare, no próximo mês, em uma escala de 0 - Muito Improvável a 10 – Muito Provável

Muito Improvável	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Muito Provável**

14) Qual o dia de sua preferência para frequentar o parque da Gare?

(1) Segunda-feira (3) Quarta-feira (5) Sexta-feira (7) Domingo
(2) Terça-feira (4) Quinta-feira (6) Sábado (8) No final de semana

15) No parque da Gare, quais atividades você gostaria de realizar?

[1] Conversar com amigos
[2] Ler
[3] Assistir a vídeos: filmes, séries, anime, clips musicais
[4] Navegar na internet
[5] Participar de jogos de tabuleiro, cartas, RPG, jogos eletrônicos
[6] Participar de atividades de robótica
[7] Participar de atividades de fotografia
[8] Criar vídeos
[9] Participar de campeonatos de games
[10] Retirar materiais impressos de leitura como empréstimo
[11] Participar de encontros de cosplays
[12] Participar de piqueniques literários
[13] Produzir currículos para aquisição de emprego
[14] Acessar serviços da Receita Federal, como: CPF, orientações sobre Imposto de Renda, entre outros
[15] Realizar pesquisas para embasar trabalhos escolares e acadêmicos

16) Em relação aos conhecimentos indicados abaixo, qual o seu grau de habilidade sobre cada um deles? Distribua suas respostas de acordo com a escala de 1 = Não tenho esta habilidade a 5 = Domino esta habilidade.

		Não tenho esta habilidade				Domino esta habilidade
1	Matemática	1	2	3	4	5
2	Português	1	2	3	4	5
3	Programação de computadores	1	2	3	4	5
4	Robótica	1	2	3	4	5
5	Resolução de problemas	1	2	3	4	5
6	Pensamento crítico	1	2	3	4	5
7	Criatividade	1	2	3	4	5

17) Para o seu futuro pessoal e profissional, qual a importância de cada habilidade listada abaixo? Distribua suas respostas de acordo com a escala de 1 = Nada importante a 5 = Muito importante.

		Nada importante				Muito importante
1	Matemática	1	2	3	4	5
2	Português	1	2	3	4	5
3	Programação de computadores	1	2	3	4	5
4	Robótica	1	2	3	4	5
5	Resolução de problemas	1	2	3	4	5
6	Pensamento crítico	1	2	3	4	5
7	Criatividade	1	2	3	4	5

18) Você conhece algum lugar em Passo Fundo que ensina robótica e/ou programação de computadores?
Gostaríamos que você respondesse de acordo com a escala que vai de 0 (não conheço) a 3 (conheço muito bem).

Não conheço	Conheço pouco	Conheço	Conheço muito bem
0	1	2	3

19) Considerando que uma instituição que ensina robótica e/ou programação de computadores se instale em Passo Fundo, qual a sua probabilidade de você vir a ser aluno desta instituição? Indique a probabilidade por meio de uma escala de 0 - Muito Improvável a 10 – Muito Provável

Muito Improvável	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Muito Provável

20) Imagine que uma instituição que ensina robótica e/ou programação de computadores se instale em Passo Fundo, qual o melhor dia da semana, entre segunda-feira e sábado, para você ir à esta instituição?

(1) Segunda-feira (3) Quarta-feira (5) Sexta-feira
(2) Terça-feira (4) Quinta-feira (6) Sábado

21) Nesta instituição, você preferiria estudar em qual turno? (1) Manhã (2) Tarde (3) Final da tarde

22) Nesta instituição qual a importância de cada item abaixo para que você decida estudar neste local?

		Nada importante				Muito importante
1	Localização central	1	2	3	4	5
2	Localização perto de casa	1	2	3	4	5
3	Sala de jogos de RPG	1	2	3	4	5
4	Sala de jogos com videogames	1	2	3	4	5
5	Espaço com computadores	1	2	3	4	5
6	Espaço para criação/criatividade	1	2	3	4	5
7	Professores jovens	1	2	3	4	5

23) Considerando que esta instituição ofereça aulas uma vez por semana, de uma hora e meia cada aula, qual você acredita que seria o valor da mensalidade a ser cobrado? R$ _____

---

24) Você utiliza redes sociais? (1) Sim (2) Não

25) Se sim, qual (is)?

[1] Whatsapp [2] Instagram [3] Twitter [4] Facebook [5] Snapchat [6] Pinterest [7] Outra _____

26) Qual personalidade você mais acompanha nas redes sociais?_____

27) Qual personagem de filme, série ou livro que você mais gosta?_____

28) Onde você mais utiliza a internet?
(1) Computador (2) Smartphone (3) SmartTV (4) Console de games (5) Tablet (6) Não utilizo

29) Quais os dois sites que você mais acessa na internet?

1º _____

2º_____

30) O acesso à internet possibilita a abertura de universos inimagináveis, abordando temas em perspectivas surpreendentes. Como você aproveita essa expansão de assuntos, temas, conhecimentos, informações na sua formação pessoal e profissional?
(1) Concentro-me apenas no assunto de interesse naquele momento
(2) Não costumo pesquisar um assunto apenas, abrindo diferentes telas simultaneamente
(3) Circulo na internet evitando a linearidade (início, meio e fim)
(4) Navego na internet focado no assunto de interesse, com envolvimento nos anúncios inseridos ao longo do texto
(5) Navego na internet focado no assunto de interesse, mas desconsidero interrupções no texto de qualquer natureza (social, publicitária, ...)
(6) Minha circulação no meio virtual amplia permanentemente minha curiosidade sobre outros assuntos
(7) Tenho autonomia na construção de novos conhecimentos e de inserção em novos universos

31) Você acredita que seu envolvimento com as redes sociais e com o mundo virtual…
(1) Enriquece as suas vivências individuais e sociais

(2) Cria dependência/escravização dos equipamentos eletrônicos
(3) Amplia conhecimentos sem desconsiderar a sua autonomia

32) Sexo: (1) Masculino (2) Feminino

33) Idade:_____anos

34) Cidade/Bairro de residência:_____

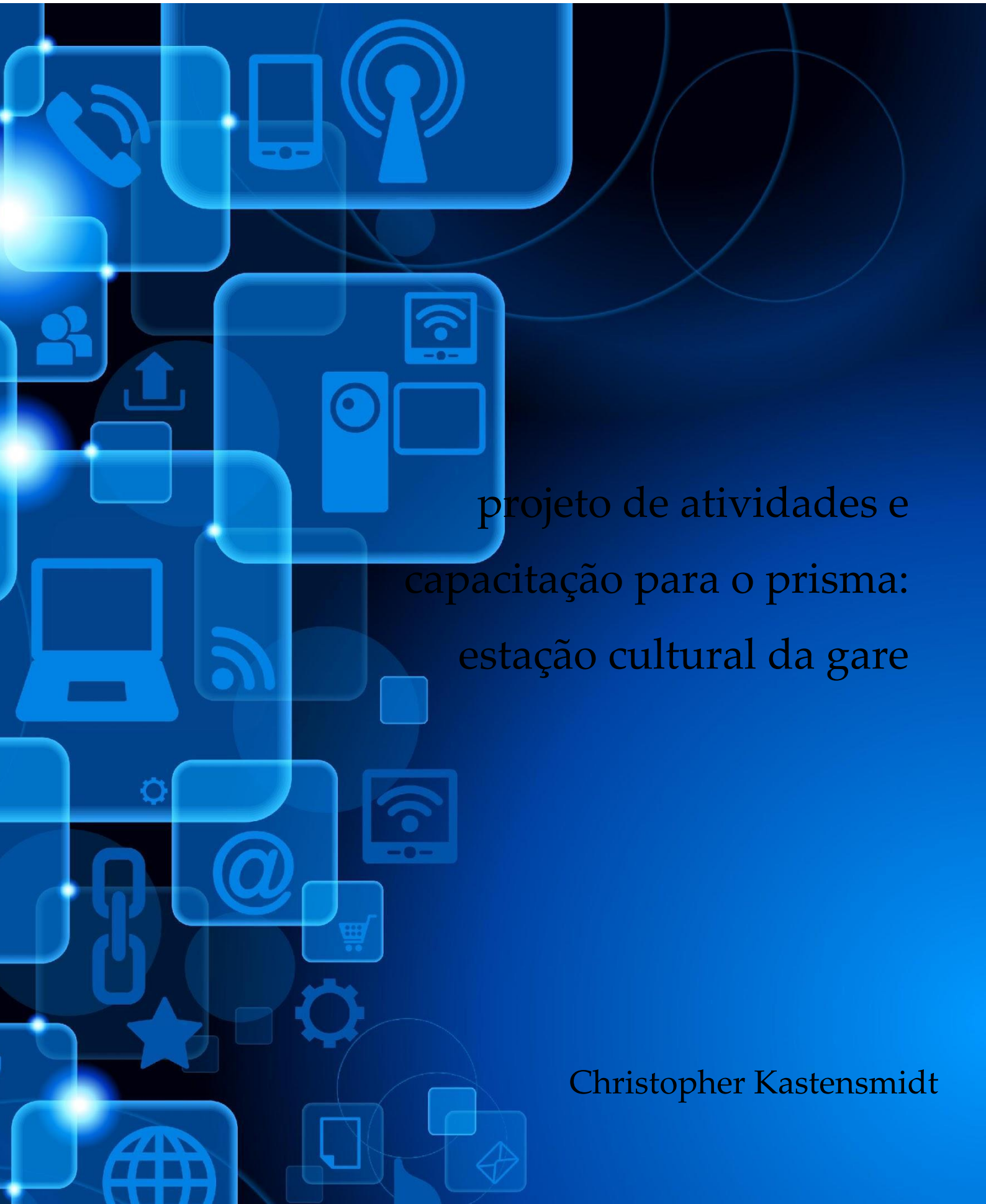
35) Grau de escolaridade:

(1) Fundamental I (1º ao 5º ano) (2) Fundamental II (6º ao 9º ano) (3) Ensino Médio (4) Ensino Superior (5) Pós-graduação

36) Qual valor mais se aproxima da renda média da sua família por mês?

(1) R$ 708,00
(2) R$ 1.691,00
(3) R$ 2.965,00
(4) R$ 5.363,00
(5) R$ 10.386,00
(6) R$ 23.345,00

ANEXO 4 – PROJETO DE ATIVIDADES E CAPACITAÇÃO PARA O PRISMA: ESTAÇÃO CULTURAL DA GARE



sócio-diretor, consultacad

Objetivo

O objetivo desta proposta é de firmar uma parceria entre a empresa Consultacad Consultoria e Serviços Acadêmicos LTDA. e a Prefeitura Municipal de Passo Fundo, com o intuito de planejar e realizar atividades e capacitações dentro do PRISMA - Estação Cultural da Gare.

A finalidade deste trabalho, através de atividades didáticas e lúdicas a serem realizadas dentro do PRISMA, é de habilitar os jovens da região a lidar com um mundo cada vez mais digital. Para atingir este público, as atividades serão desenvolvidas para três públicos distintos: funcionários do PRISMA, professores e os próprios alunos.

A nossa metodologia para a capacitação de professores na área de letramento digital vem sendo desenvolvida desde 2012. Em uma parceria de três anos com o Governo do Estado do Rio Grande do Sul (SEDAC e SEDUC), Christopher Kastensmidt (sócio-diretor da Consultacad) realizou a capacitação de centenas de professores da 1ª CRE, através de uma colaboração com os programas *Tecendo Histórias, Traçando Ideias* e *Tudo a Ler*. Christopher também ministrou disciplinas de longa duração para educadores dentro dos programas de pós-graduação de Educação e Letras (Lato Sensu) da UniRitter.

Aproveitamos estes anos de experiência para propor, neste documento, um plano de atividades desenvolvidas especificamente para a estrutura do PRISMA e o público da região.

Passo Fundo já é referência nacional nas áreas de leitura e letramento, e gostaríamos de ajudar ao PRISMA também tornar-se referência para os espaços culturais do século XXI.

O aluno na era digital

Vinte anos atrás, a utilização e manipulação de tecnologias digitais era algo restrito às pessoas com maior poder aquisitivo. Hoje em dia, tanto o mercado de trabalho quanto a vida cotidiana exigem que qualquer pessoa domine estas habilidades. Porém, muitos dos nossos professores, treinados décadas atrás, ainda não possuem todos os conhecimentos necessários para preparar o aluno para este mundo digital.

O letramento clássico foca na escrita e na leitura crítica. Porém, com a introdução de hipertexto, aplicativos, *memes*, sistemas de busca e outras ferramentas digitais, a leitura digital chegou a exigir muitas habilidades além da compreensão do texto linear. O aluno de hoje precisa dominar várias áreas de conhecimento para interagir de forma competente com este mundo:

- Busca e filtragem de quantidades maciças de dados
- Organização de dados
- Interação com redes complexas de pessoas
- Manipulação de mídias audiovisuais
- Colaboração
- Multitarefa ou "polifoco"
- Adaptação de ferramentas
- Proteção de dados

O aluno que não sabe lidar com estas tecnologias vai enfrentar problemas tanto nas interações sociais quanto no mercado de trabalho. As questões, porém, vão muito além dessas, entrando também na área de segurança pessoal. A Internet hoje é

fonte frequente de furto (tanto de riqueza quando de identidade), *bullying* e assédio sexual, entre outros. Como educadores, temos a obrigação de preparar o aluno para conviver neste mundo.

Felizmente, nem sempre é preciso utilizar aparelhos digitais para preparar o aluno a lidar com a alta tecnologia. Por exemplo, atividades na biblioteca podem servir para treinar o aluno para a busca e filtragem de dados. Estudo e desenvolvimento de quadrinhos podem servir como base para ensinar a manipulação de mídias audiovisuais. Mesmo para os professores sem maiores conhecimentos sobre o mundo digital, podemos desenvolver planos de ensino para o letramento digital.

Metodologia

O projeto focará em três públicos-chaves:

1) Funcionários da estação cultural
2) Professores da rede pública municipal
3) Alunos e jovens da região

O propósito para os funcionários e professores-nossos "multiplicadores" do conteúdo—é de capacitá-los, através de palestras e oficinas, a realizar atividades com seus alunos dentro da sala de aula e dentro da estação cultural. Estas atividades são focadas em estimular o interesse dos alunos em áreas relacionadas à leitura e a tecnologia. Por isso, aproveitaremos o uso de mídias relacionadas à chamada "cultura *geek*", como quadrinhos, games, RPG e outras.

Após as atividades em sala de aula, os alunos vão poder participar de encontros com profissionais das diferentes áreas (quadrinhos, literatura fantástica e games). Além de aprender sobre a vida do profissional, os alunos vão poder apresentar seus próprios trabalhos em formato de concurso.

Para realizar as capacitações e assessorar os eventos para os alunos, Christopher visitará o PRISMA uma vez por mês, por períodos de dois dias.

Agenda preliminar

Cada mês representa dois dias de atividades: duas manhãs e duas tardes:

Mês	Atividade	Público
março de 2017	Palestra: introdução ao letramento digital e ferramentas da cultura *geek* (parte 1)	Manhãs: funcionários PRISMA Tardes: professores
abril de 2017	Oficina: quadrinhos	Manhãs: funcionários PRISMA Tardes: professores
maio de 2017	Encontro com quadrinhista profissional e concurso de quadrinhos	Manhãs: alunos
	Apontamentos sobre quadrinhos com o profissional convidado	Tardes: funcionários do PRISMA e professores

junho de 2017	Palestra: introdução ao letramento digital e ferramentas da cultura *geek* (parte 2)	Manhãs: funcionários PRISMA Tardes: professores
julho de 2017	Palestra: literatura fantástica e *fanfic*	Manhãs: funcionários PRISMA Tardes: professores
agosto de 2017	Encontro com autor profissional e concurso de *fanfic*	Manhãs: alunos
	Apontamentos sobre literatura e transmídia com o profissional convidado	Tardes: funcionários do PRISMA e professores
setembro de 2017	Oficina: RPG	Manhãs: funcionários do PRISMA Tardes: professores
outubro de 2017	Planejamento: campeonato de jogos digitais	Manhãs: funcionários PRISMA
	Oficina: Jogos digitais	Tardes: professores
novembro de 2017	Campeonato de jogos digitais, com participação de uma empresa local de games	Alunos
dezembro de 2017	Reunião e análise final, apresentação dos resultados, apontamentos futuros	Manhãs: funcionários PRISMA Tardes: professores
janeiro de 2018 ou fevereiro de 2018	Atividade de férias – a definir	Alunos

Orçamento

O custo da participação da Consultacad, que inclui todas as horas presenciais (dois dias por mês), horas de desenvolvimento das atividades, deslocamento entre Passo Fundo e Porto Alegre e hospedagem do Christopher e dos outros palestrantes profissionais e cachês para os profissionais e a empresa participante do campeonato de games, será de R$6.850 / mês, durante um total de 11 meses (total de R$75.350). Pagamentos podem ser feitos à Consultacad, com emissão de NF da empresa com objetivo "produção de atividades culturais" ou "aulas para profissionais".

Outros custos relacionados ao projeto, a serem arcados pela Prefeitura:

- Disponibilizar a Infraestrutura do PRISMA durante as atividades;
- Ajudar na organização e realização dos eventos e outras atividades previstos, através dos funcionários do PRISMA;

- Confecção de certificados de participação dos professores nas oficinas, caso necessários;
- Prêmios para os concursos dos alunos.

Perfil

CONSULTACAD, empresa de consultoria acadêmica, já prestou serviços aos mais diversos clientes, inclusive SENAI/RS, o Governo Estadual do Rio Grande do Sul, PUCRS, Unisinos, SAP Brasil, Daitan Labs e Rockhead Games. Os serviços são prestados através do sócio-diretor da empresa, Christopher Kastensmidt.

Christopher é professor e autor norte-americano, radicado em Porto Alegre desde 2001. É organizador de eventos culturais como a Odisseia de Literatura Fantástica (evento que recebeu o Prêmio Amigo do Livro da Câmara Rio-grandense do Livro) e o Concurso Hydra. Autor da série *A Bandeira do Elefante e da Arara*, seus livros, HQs e games já foram publicados mundialmente. Foi finalista do Prêmio Nebula (EUA), Prêmio AGES e Prêmio Argos e vencedor do Prêmio *Realms of Fantasy* (EUA), e suas obras têm sido adotadas na sala de aula de vários estados. Foi sócio-diretor da Southlogic Studios e Diretor Criativo da Ubisoft Brasil, onde participou da criação de 30 games publicados internacionalmente, somando milhões de cópias vendidas. Deu aula na Feevale, PUCRS e outras universidades. Atualmente, é professor do curso de desenvolvimento de jogos digitais da UniRitter e palestrante frequente em eventos nacionais e internacionais.

ANEXO 5 – PRIMEIRO QUESTIONÁRIO DO CADASTRO DOS AVENTUREIROS

R - resposta única
C- CAIXA

1) Qual sua idade? _____ anos

2) Qual seu gênero?

(1) Feminino (2) Masculino (3) Outro (especifique): (4) Prefiro não dizer.

C3) Quais temas de leitura você mais realiza, independente de ser livro impresso ou conteúdo digital?

[1] Artes
[2] Autoajuda
[3] Bíblia
[4] Biografias
[5] Ciências
[6] Contos
[7] Culinária, Artesanato, "Como Fazer"
[8] Didáticos (livros utilizados no seu curso)
[9] Educação, Pedagogia
[10] Enciclopédias e Dicionários
[11] Esoterismo ou Ocultismo
[12] História em Quadrinhos, Gibis, Mangás ou RPG
[13] História, Economia, Política, Filosofia, Ciências Sociais e Legislação
[14] Infantis
[15] Juvenis
[16] Línguas (como inglês, espanhol, etc.)
[17] Narrativas Fantásticas, Terror e Ficção Científica
[18] Poesia
[19] Religiosos
[20] Romance
[21] Saúde e Dietas
[22] Técnicos, Universitários, para formação profissional
[23] Viagens e Esportes
[24] Não faço nenhum tipo de leitura

R4) Em que suporte você mais costuma ler os assuntos identificados na questão 3?
(1) No celular (2) No tablet (3) No computador (4) Livros ou revistas impressas

R5) Qual o principal fator influencia na sua escolha de um tema de leitura?

(1) Atualização cultural ou conhecimento geral
(2)Atualização profissional ou exigência do trabalho
(3) Crescimento pessoal
(4) Entretenimento/Lazer
(5) Exigência escolar ou de curso superior
(6) Gosto
(7) Motivos religiosos
(8) Indicação de amigos ou família

C6) Em quais locais você costuma ler?

[1] Bibliotecas em geral
[2] Cafeteria ou bares
[3] Casa
[4] Consultórios, salões de beleza ou barbearia
[5] Cyber Café ou Lan House
[6] Livrarias
[7] Ônibus, trem, metrô ou avião
[8] Outros lugares
[9] Parques, praças
[10] Sala de aula
[11] Shopping
[12] Trabalho

C7) Quais as origens dos materiais que você costuma ler?

[1] Baixados da Internet
[2] Comprados em lojas físicas ou pela Internet
[3] Distribuídos pelo governo ou pelas escolas
[4] Emprestados em bibliotecas de escolas ou universitárias
[5] Emprestados em outros locais
[6] Emprestados por alguém da família ou amigos
[7] Emprestados por bibliotecas públicas ou comunitárias
[8] Fotocopiados, xerocados ou digitalizados
[9] Presenteados

C8) Quais itens você consome ligados aos assuntos que costuma ler?

[1] Jogos	[3] Livros	[5] Acessórios	[7] Capa de celular	[9] Séries	[11] Videoclipe
[2] Roupas	[4] HQs, Mangás	[6] Filmes	[8] Mousepad	[10] Animes	[12] Documentários

R9) Você tem amigos, ou grupos de amigos que gostam dos mesmos assuntos que você costuma ler?
(1) Sim (2) Não

R10) Qual o principal motivo que lhe faz ler sobre esses assuntos?

(1) Participar de um grupo
(2) Conversar com os amigos
(3) Divertir-se
(4) Identificar-se com os personagens
(5) Alimentar a imaginação
(6) Aproximar-se de narrativas surpreendentes não abordadas nos materiais indicados pela escola ou curso superior

R11) Em relação a diferentes tipos de leitura que você realiza contemporaneamente, você se considera

( )Um leitor profundo de livros, revistas, textos impressos
( ) Um leitor superficial de textos impressos (livros literários, de informações sobre distintas áreas do conhecimento, revistas, quadrinhos)
( ) Um leitor preocupado em aprofundar suas leituras de textos impressos em qualquer área do conhecimento.
( ) Um leitor indiferente aos níveis de leitura que realiza de textos impressos.

R12) Sendo uma pessoa que circula pelos diferentes espaços de sua cidade, ou de outros espaços públicos você se identifica como

( ) Um leitor que observa criticamente não só peculiaridades desses recantos, mas também o comportamento das pessoas.
( ) Um leitor cuidadoso na identificação de sinais e símbolos que compõem os cenários das cidades.
( ) Um leitor indiferente aos acontecimentos que o cercam, focado apenas em temas de interesse do dia a dia.
( ) Um leitor compenetrado, silencioso, que não faz relações entre cenários da cidade, comportamentos de pessoas e a vivências pessoais.

C13) Quais tipos de jogos você costuma jogar?

[1] Jogos de celular gratuitos
[2] Jogos de celular pagos
[3] Jogos de computador
[4] Jogos de tabuleiro
[5] Jogos de cartas
[6] RPG
[7] Outros: _____
[8] Não costumo jogar

R14) Você acabou de participar de um *game*. A sensação é a de ter realizado

( ) Um voo no mundo fantástico, sem preocupação com a história que o sustenta.
( ) Uma narrativa em meio a personagens fantásticos, protagonistas, vilões em cenários inimagináveis, surpreendentes.
( ) Um mergulho numa narrativa disforme sintonizada com efeitos de luz, cor, sons...
( ) A participação numa história que mescla poderes humanos, de máquinas, que interferem na lógica do mundo.

R15) Participar efetivamente de games, de videogames, desperta nos gamers o gosto,

( ) Pela prática de atividades de lazer, de divertimento.
( ) Pelo enfrentamento de forças entre iguais, entre adversários.
( ) Pela manutenção do silêncio durante a construção e a prática de estratégias, de passos com vistas à ampliação da autoestima pelo viés da vitória de uma pessoa, de uma equipe.
( ) Pela possibilidade de circular permanentemente por mundos inimagináveis, usando a lógica da criação, do surpreendente, do aparentemente desconexo.

R16) Você costuma envolver-se com jogos de tabuleiro em seus momentos de lazer com sua família, com seus amigos, porque

( ) Constitui-se num divertimento.
( ) Amplia o clima de enfrentamento de adversários.
( ) Contribui para o aprimoramento de determinado conhecimento.
( ) Promove, amplia o desenvolvimento de habilidades para outros jogos.

R17) Encontram-se entre as desvantagens de participação em jogos eletrônicos

( ) Desenvolvimento de raciocínio lógico.
( ) Melhora na habilidade motora, visual e em problemas de postura.
( ) Alteração em movimentos cerebrais.
( ) Promoção do isolamento social.

R18) Por sua aproximação permanente com jogos eletrônicos (games, videogames), você se identifica como

( ) Gamer
( ) Leitor de mídias digitais
( ) Um apreciador da relação homem-máquina
( ) Um apreciador de linguagem artística

19) No seu tempo livre, quantas horas você dedica por semana para cada atividade abaixo?

1)Assiste a programas de televisão	h		10)Passeia em parques e praças	h
2)Assiste a vídeos ou filmes em casa	h		11)Pratica esportes	h
3)Desenha, pinta, faz artesanato	h		12)Reúne-se com amigos ou familiares	h
4)Escreve	h		13)Usa a Internet	h

5)Escuta música	h		14)Usa Facebook, Twitter, Instagram e outras redes sociais	h
6)Joga games ou videogames	h		15)Usa o WhatsApp	h
7)Lê jornais, revistas	h		16)Frequenta bares, restaurantes ou shows	h
8)Lê livros impressos ou digitais	h		17)Frequenta cinema, teatro, museus ou exposições	h
9)Não faz nada, descansa ou dorme	h		18)Outras atividades	h

20) Em relação aos conhecimentos indicados abaixo, qual o seu grau de habilidade sobre cada um deles? Distribua suas respostas de acordo com a escala de 1 = Não tenho esta habilidade a 5 = Domino esta habilidade.

		Não tenho esta habilidade			Domino esta habilidade	
1	Matemática	1	2	3	4	5
2	Língua Portuguesa	1	2	3	4	5
	Línguas estrangeiras	1	2	3	4	5
4	Programação de computadores	1	2	3	4	5
5	Robótica	1	2	3	4	5
6	Resolução de problemas	1	2	3	4	5
7	Pensamento crítico	1	2	3	4	5
8	Criatividade	1	2	3	4	5

21) Você utiliza Redes Sociais?
(1) Sim (2) Não

15) Se sim, qual (is)?

[1] Whatsapp [2] Instagram [3] Twitter [4] Facebook [5] Snapchat [6] Pinterest [7] Telegram [8]TikTok [9]Outra(s): _____

22) Qual personalidade você mais acompanha nas Redes Sociais?_____

23) Qual personagem de filme, série ou livro que você mais gosta?_____

24) Onde você mais utiliza a internet?

(1) Computador (2) Notebook (3) Smartphone (4) SmartTV (5) Console de games (6) Tablet (7) Não utilizo

25) O acesso à internet possibilita a abertura de universos inimagináveis, abordando temas em perspectivas surpreendentes. Como você aproveita essa expansão de assuntos, temas, conhecimentos, informações na sua formação pessoal e profissional?

(1) Concentro-me apenas no assunto de interesse naquele momento
(2) Não costumo pesquisar um assunto apenas, abrindo diferentes telas simultaneamente
(3) Circulo na internet evitando a linearidade (início, meio e fim)
(4) Navego na internet focado no assunto de interesse, com envolvimento nos anúncios inseridos ao longo do texto
(5) Navego na internet focado no assunto de interesse, mas desconsidero interrupções no texto de qualquer natureza (social, publicitária, ...)
(6) Minha circulação no meio digital amplia permanentemente minha curiosidade sobre outros assuntos
(7) Tenho autonomia na construção de novos conhecimentos e de inserção em novos universos

26) Você acredita que seu envolvimento com as Redes Sociais e com o mundo virtual…

(1) Enriquece as suas vivências individuais e sociais
(2) Cria dependência/escravização dos equipamentos eletrônicos
(3) Amplia conhecimentos sem desconsiderar a sua autonomia

27) ***O avanço da tecnologia em todas as direções promove a conexão das pessoas preferencialmente pelo uso da internet, por isso você se considera***

( ) *Um leitor atento ao conteúdo dos textos escritos*
( ) *Um leitor de múltiplas linguagens emergentes apenas de manifestações culturais*
( ) *Um leitor de manifestações culturais e de mídias digitais*
( ) *Um leitor compulsivo das redes sociais, envolvido o dia todo com as mesmas*

28) ***O uso das mídias digitais transforma cada usuário*** *em,*

( ) Apenas um leitor que faz imersão na internet
( ) Eficiente dominador das habilidades de escrita e de domínio da produção de áudios
( ) Leitor de conteúdos veiculados por celulares entre outros, de similares, a partir da ampliação da conexão comunicativa
( ) Frequentador entusiasmado *de lan houses e cybercafés*.

29) Você se constitui atualmente,

( ) Em leitor de *games* e de narrativas transmídias
( ) Em leitor de livros impressos e e-books
( ) Em leitor das redes sociais veiculadas apenas em celulares
( ) Em leitor de celulares, onde a vida é, ao mesmo tempo, vivida e contada.

30) O alcance de grande público à comunicação veiculada nos celulares revela a existência de,

( ) Cidadãos conectados com novas tecnologias, que se transformam num criador de conteúdos educacionais e culturais inovadores
( ) Cidadãos comprometidos somente com o consumo das ofertas de *marketing* no âmbito do comércio digital
( ) Cidadãos contemporâneos compulsivos que se envolvem só com redes sociais, sem fazer questionamentos
( ) Usuários de celulares pelos quais entram em contato com conteúdos, independentemente de serem verdadeiros ou *fake news*.

ANEXO 6 – ATUAL CADASTRO DOS AVENTUREIROS

Ficha do Aventureir@

Para atravessar o Portal do Prisma é preciso preencher a Ficha do Aventureir@.

Vamos lá?

*Obrigatório

1. Nome completo *

2. E-mail *

3. Telefone *

4. Nº de documento pessoal (identidade ou CPF)

5. Data de nascimento *

Exemplo: 7 de janeiro de 2019

6. Você é maior de idade? *
Sim Pular para a pergunta 10

Não

7. Qual seu gênero? *
Feminino

Masculino

Prefiro não dizer

Outro:

DADOS DO RESPONSÁVEL

8. Nome completo do responsável *

9. Telefone do responsável *

ENDEREÇO

10. País *

Brasil

Outro:

11. CEP

12. Estado *

AC

AL

AP

AM

BA

CE

DF

ES

GO

MA

MT

MS

MG

PA

PB

PR

PE

PI

RJ

RN

RS

RO

RR

SC

SP

SE

TO

Não moro no Brasil

13. Cidade *

14. Endereço (Bairro, Rua/Av.) *

15. Número *

PcD

16. PcD (Pessoa com Deficiência)? *
Sim

Não

17. Se sim, qual tipo de deficiência?

18. Necessita de atendimento especial? Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

19. Se sim, qual atendimento?

ESCOLARIDADE E PROFISSÃO

20. Você estuda? *
Sim

Não

21. Se estuda, em que etapa?
Educação Infantil

Ensino Fundamental - Anos Iniciais

Ensino Fundamental - Anos Finais

Ensino Médio

Graduação

Especialização

Mestrado

Doutorado

22. Em que rede estuda?
Municipal

Estadual

Federal

Privada

Outras

23. Nome da instituição de ensino

24. Você trabalha?

Sim

Não

25. Se sim, qual sua profissão?

PERGUNTAS E/OU COMENTÁRIOS

26. Como conheceu o Prisma Espaço Geek?

27. Gostaria de registrar alguma pergunta e/ou comentário para Guilda de Conselheiros do Prisma Espaço Geek?

TERMOS

28. Autorização do uso de imagem * Marcar apenas uma oval.
Autorizo o uso da minha imagem por parte do Prisma Espaço Geek e da Prefeitura Municipal de Passo Fundo para fins de publicação das atividades realizadas no Prisma.

29. Sobre a LGPD, Lei Geral de Proteção de Dados *

A Lei Geral de Proteção de Dados (13.709/2018) tem como principal objetivo proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural. Também tem como foco a criação de um cenário de segurança jurídica, com a padronização de regulamentos e práticas para promover a proteção aos dados pessoais de todo cidadão que esteja no Brasil, de acordo com os parâmetros internacionais existentes.

A lei define o que são dados pessoais e explica que alguns deles estão sujeitos a cuidados ainda mais específicos, como os dados pessoais sensíveis e dados pessoais sobre crianças e adolescentes. Esclarece ainda que todos os dados tratados, tanto no meio físico quanto no digital, estão sujeitos à regulação. Além disso, a LGPD estabelece que não importa se a sede de uma organização ou o centro de dados dela estão localizados no Brasil ou no exterior: se há o processamento de informações sobre pessoas, brasileiras ou não, que estão no território nacional, a LGPD

deve ser observada. A lei autoriza também o compartilhamento de dados pessoais com organismos internacionais e com outros países, desde que observados os requisitos nela estabelecidos.

Marcar apenas uma oval.

Eu li e concordo.

ANEXO 7 – PROJETO DA PROGRAMAÇÃO VISUAL

Novembro de 2019

PRISMA
espaço geek

Projeto de Sinalização - Espaço Prisma Geek

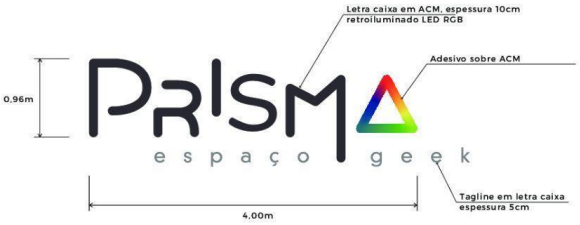
Autor: Arq. André Luiz Reichert
alpr@rasoriempreendedores.com.br

Parte 04 - Sinalizações externas

Logotipo PRISMA na fachada principal

Logotipo PRISMA - Posicionamento na fachada.

Logotipo PRISMA - a ser posicionado na fachada principal



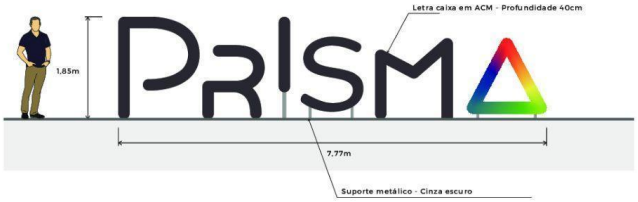
Letra Caixa em ACM

C: 68% M:61% Y:59% K:46%

C: 52% M:43% Y:41% K:7%

Aparência noturna - com iluminação ligada

Logotipo PRISMA - Letra Caixa em ACM - grande formato

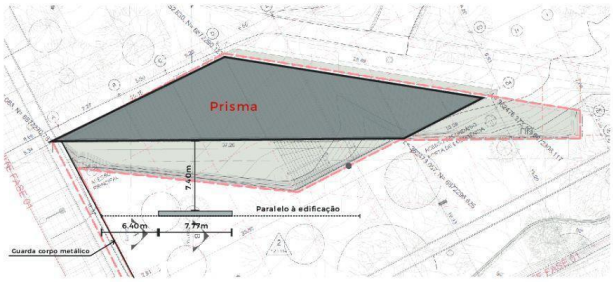


Letra Caixa em ACM - Grande Formato

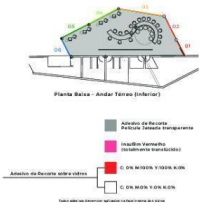
C: 68% M:61% Y:59% K:46%

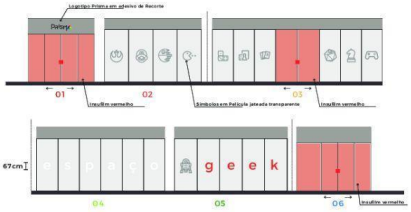
C: 52% M:43% Y:41% K:7%

Logotipo PRISMA
Letra Caixa em ACM - grande formato

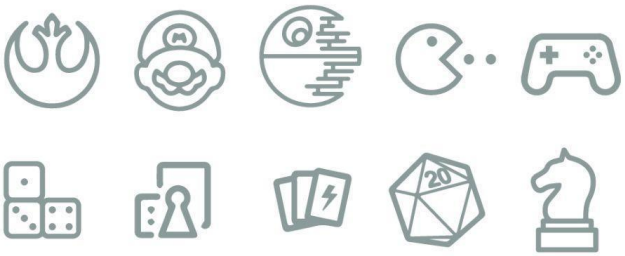


Localização Letreiro Prisma



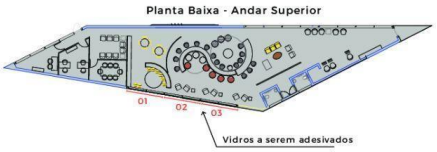


Símbolos utilizados na fachada - vetores base

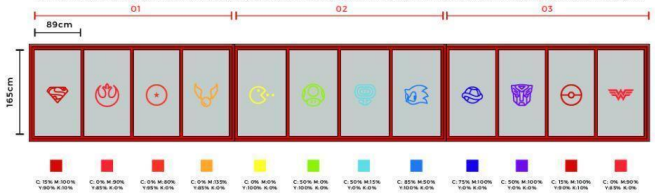


Os ícones possuem proporção entre si, de forma que a cota de um ícone pode ser utilizada para fornecer a proporção com os demais.

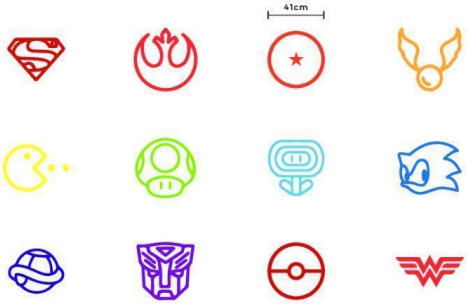
Planta Baixa - Andar Superior



Para melhor controle solar e maior longevidade das persianas, substituir cortinas existentes por cortinas RollOn tela solar 5%, com as mesmas dimensões das cortinas existentes

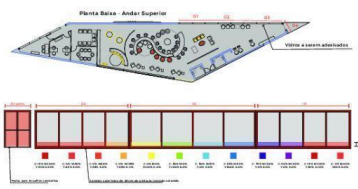


Adesivo de Recorte em película jateada sobre vidro das esquadrias - aplicação na face interna do vidro



Adesivo de Recorte em película jateada sobre vidro das esquadrias - aplicação na face interna do vidro

Os ícones possuem proporção entre si, de forma que a cota de um ícone pode ser utilizada para fornecer a proporção com os demais.

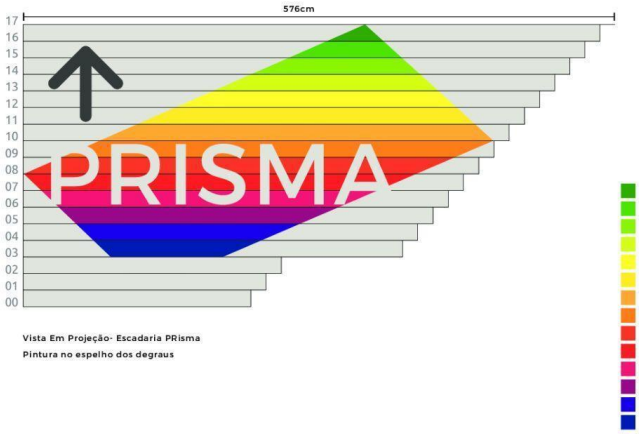


espaço geek

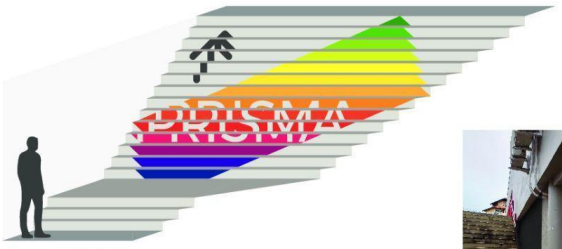
135cm

PRISMA
espaço geek

Letra caixa cor branca, fixada a parede de alvenaria. Espessura 2cm.



Vista Em Projeção- Escadaria PRisma
Pintura no espelho dos degraus

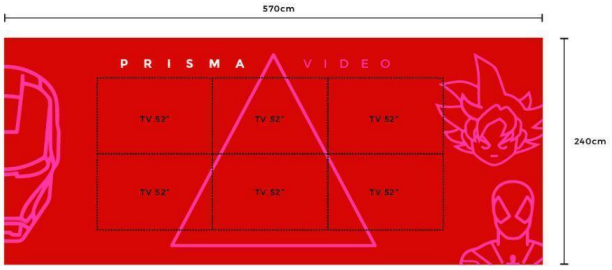


Pintura no espelho dos degraus

Parede pintada em tinta acrílica especial para quadro negro, reservando espaço para arte em giz pelo público
Ref. Tinta Suvinil Lousa & Cor Preto Absoluto (r756)

Parte 01 - Adesivos do Andar Superior

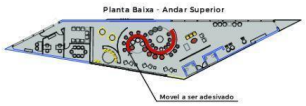
Parede vermelha - Andar Superior

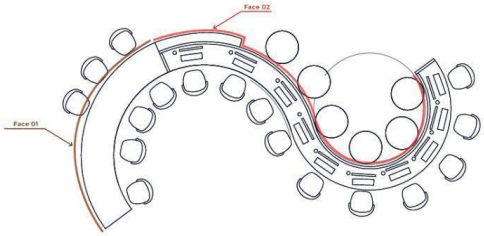


Adesivo de Recorte sobre pintura

C: 0% M:80% Y:40% K:0% ..... Projeção Posição dos televisores

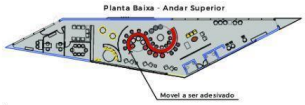
Móvel a ser adesivado (Andar superior, móvel em formato "S")

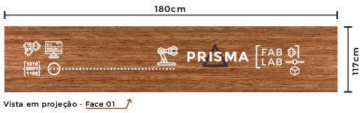




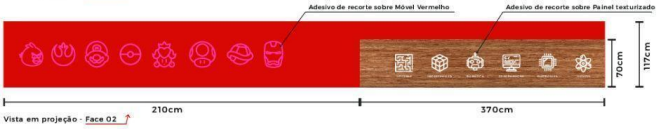
Móvel a ser adesivado (Andar superior, móvel em formato "S")

Móvel a ser adesivado (Andar superior, móvel em formato "S")





Vista em projeção - Face 01

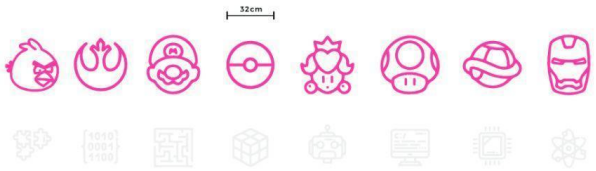


Vista em projeção - Face 02

Adesivo de Recorte sobre móvel

C: 0% M:80% Y:40% K:0% C: 0% M:0% Y:0% K:0% C: 55% M:60% Y:65% K:40%

Símbolos utilizados no móvel - vetores base

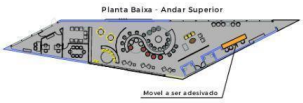


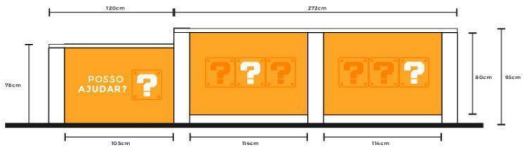
Adesivo de Recorte sobre pintura

C: 0% M:80% Y:40% K:0% C: 0% M:0% Y:0% K:0%

Os ícones possuem proporção entre si, de forma que a cota de um ícone pode ser utilizada para fornecer a proporção com os demais.

Móvel a ser adesivado (Andar superior, balcão de atendimento)





Móvel a ser adesivado - Vista Principal

Adesivo de recorte sobre Formica

C:0% M:50% Y:100% K:0%

C:0% M:35% Y:85% K:0%

Parede a ser adesivada

Estantes atualmente presentes nessa parede deve ser deslocadas para outro local

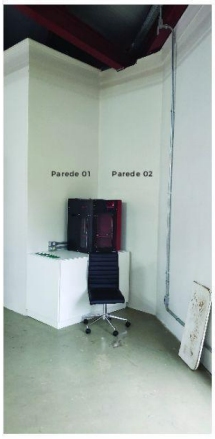
Adesivo de recorte sobre pintura

C:0% M:0% Y:0% K:0%

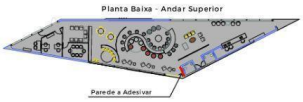
Fundo - Pintura Acrílica sobre alvenaria

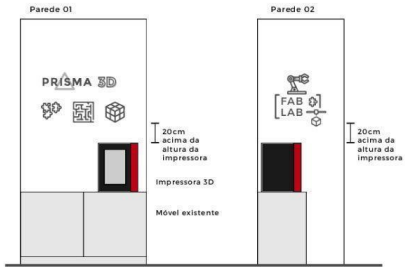
Pantone 106-7 U

C:85% M:45% Y:0% K:0%



Paredes a serem adesivadas (Andar superior, balcão da impressora 3D)

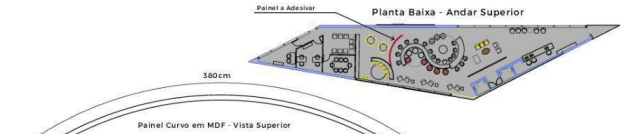


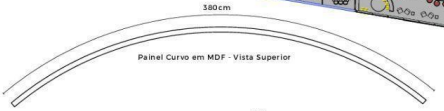


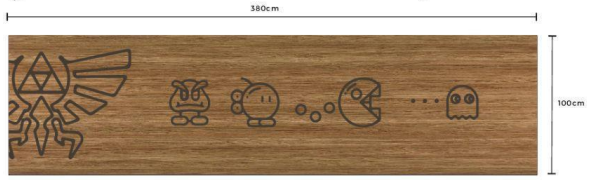
Adesivos de Recorte

C: 52% M:45% Y:41% K:7%

C: 0% M:0% Y:0% K:30%



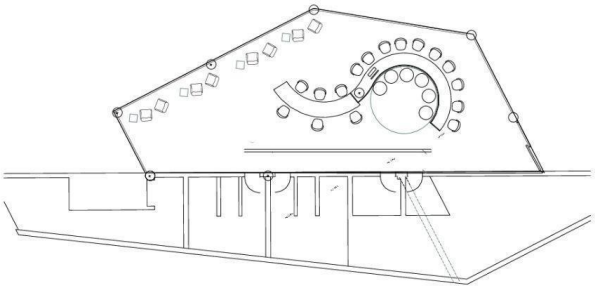




Vista em projeção - Painel MDF Curvo

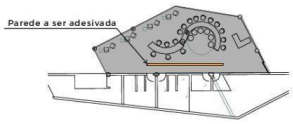
Adesivo de recorte sobre painel MDF

C: 55% M:60% Y:65% K:40%

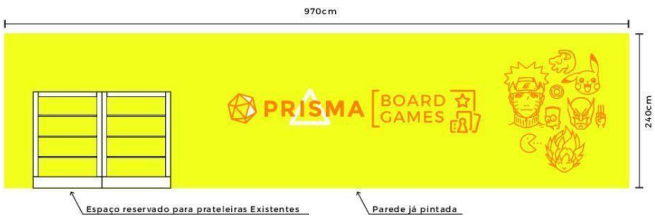


Parte 02 - Adesivos do Andar Inferior

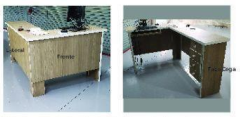
Parede Amarela- Andar Térreo



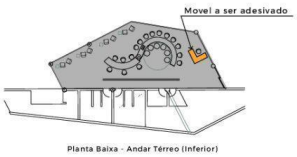
Planta Baixa - Andar Térreo (Inferior)



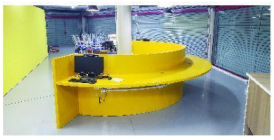
Adesivo de Recorte sobre pintura C:0% M:50% Y:100% K:0%



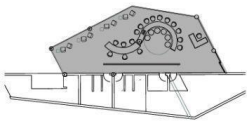
Móvel a ser adesivado (andar térreo, balcão de atendimento)



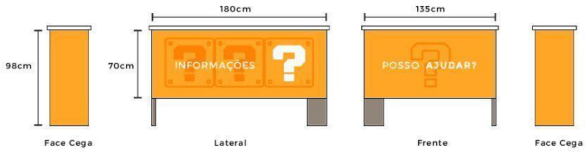
Planta Baixa - Andar Térreo (Inferior)



Móvel a ser adesivado (Andar térreo, móvel em S, cor amarelo)



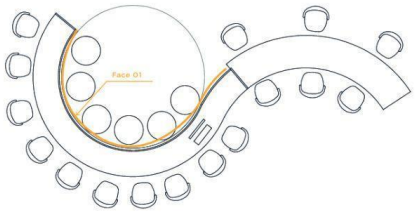
Planta Baixa - Andar Térreo (Inferior)



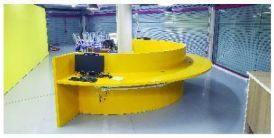
Adesivo sobre placa PVC colada com fita dupla face 3M

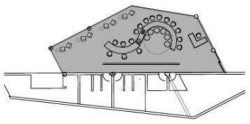
C:0% M:50% Y:100% K:0%

C:0% M:35% Y:85% K:0%

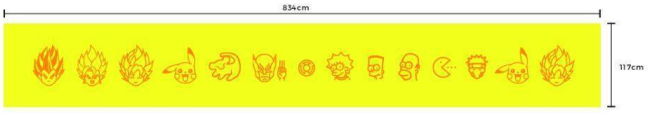


Vista superior - Móvel a ser adesivado





Planta Baixa - Andar Térreo (Inferior)

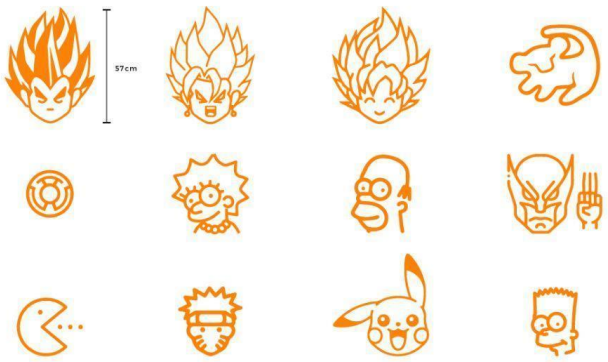


Projeção em Vista - Face 01 a adesivar

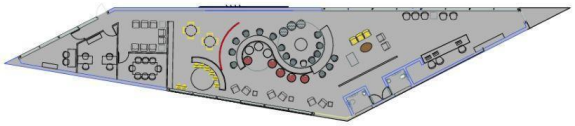
Adesivo de Recorte sobre pintura

C: 0% M:50% Y:100% K:0%

Símbolos utilizados no móvel - vetores base

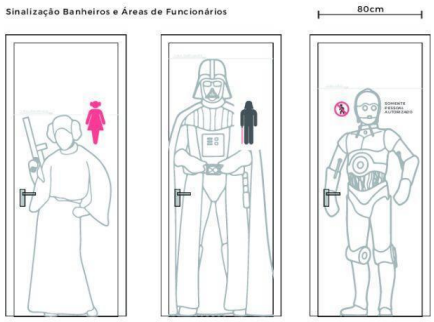


Os ícones possuem proporção entre si, de forma que a cota de um ícone pode ser utilizada para fornecer a proporção com os demais.



Parte 02 - Sinalizações de uso geral

Sinalização Banheiros e Áreas de Funcionários



Sinalização
Banheiro Feminino

Sinalização
Banheiro Masculino

Sinalização
Área Restrita a funcionários

Adesivo de Recorte sobre portas

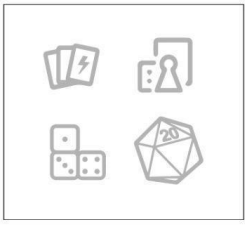
C: 0% M:100% Y:100% K:0%

C: 0% M:0% Y:0% K:0%

C: 0% M:0% Y:0% K:0%

Tábuas das Mesas board games- Andar Térreo

135x145 - 2 unidades



135x100 - 4 unidades

135x53,5 - 2 unidades

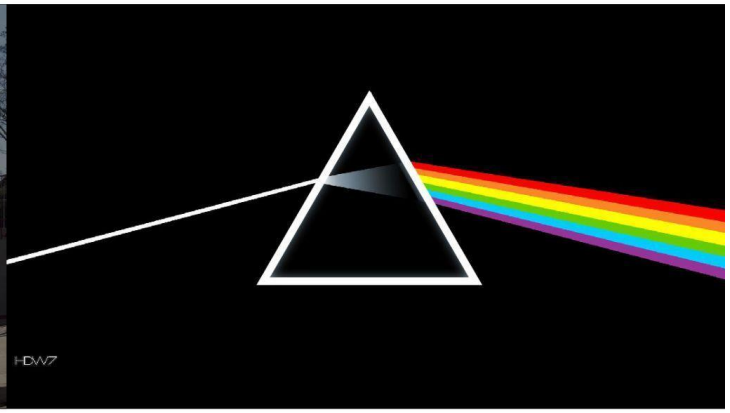
Adesivo em impressão digital com fundo branco - deve cobrir toda superfície da madeira (não é adesivo de recorte)

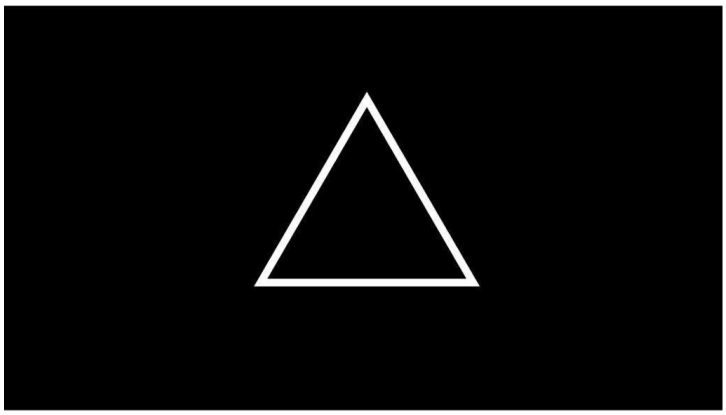
C: 0% M:0% Y:0% K:30%

Área livre de fachada para utiliza em projeção p/ eventos

Sugere a instalação de equipamentos de projeção em eventos noturnos, como transmissão de filmes campeonatos de jogos eletrônicos, jogos de futebol, shows, maratonas de séries, etc.

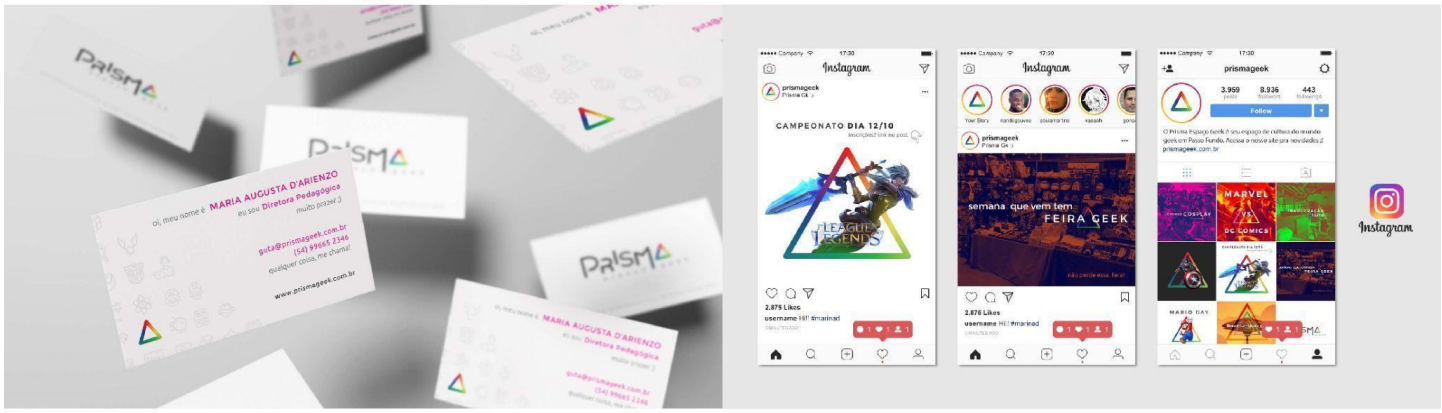
ANEXO 8 – PROJETO DE IDENTIDADE VISUAL

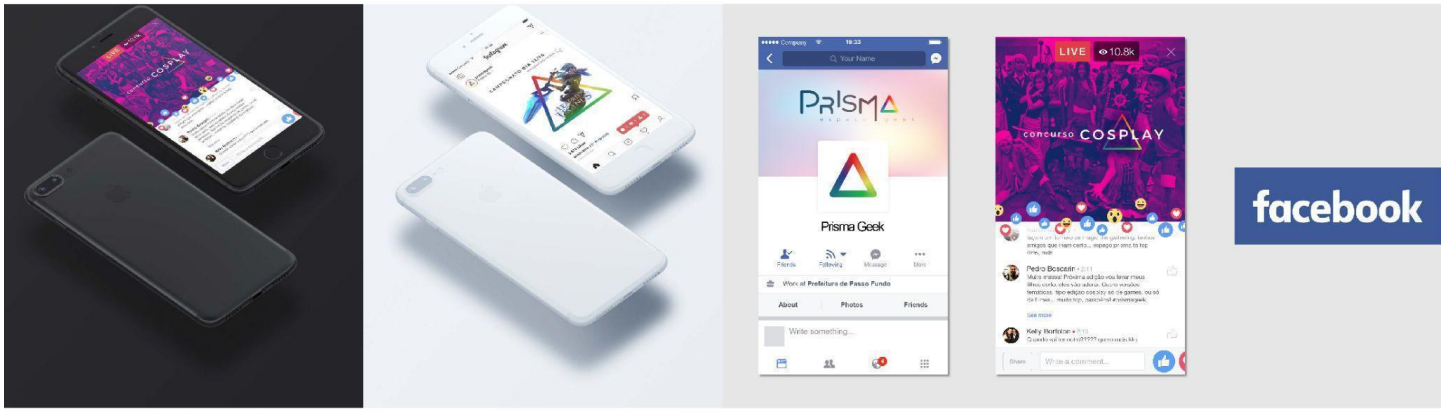


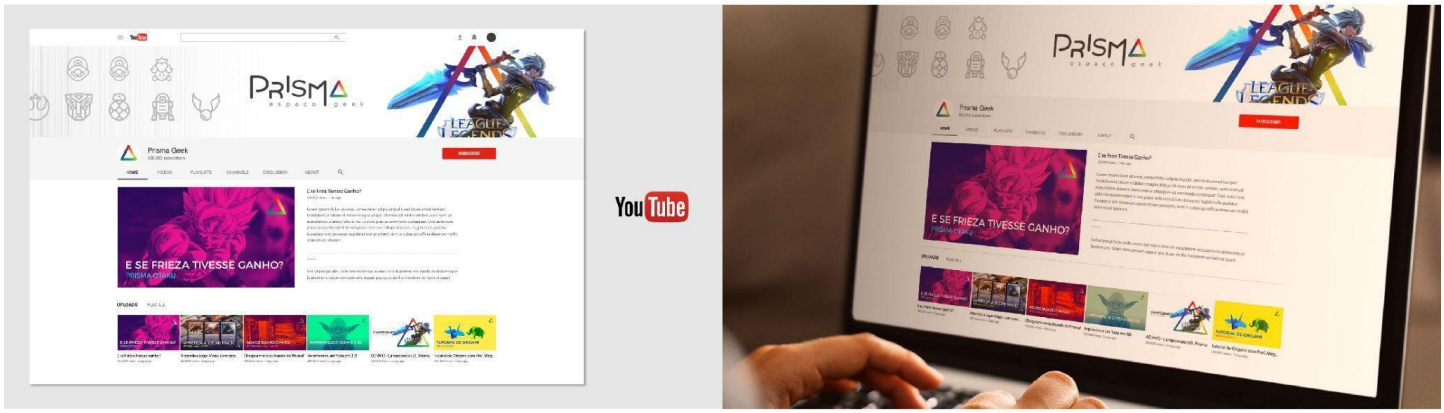


PRISMA

PRISMA
espaço geek


PRISMA
oi, meu nome é MARIA AUGUSTA D'ARIENZO
eu sou Diretora Pedagógica
muito prazer :)
guta@prismageek.com.br
(54) 99665 2346
qualquer coisa, me chama!
www.prismageek.com.br
Instagram
CAMPEONATO DIA 12/10
LEAGUE OF LEGENDS
semana que vem tem
FEIRA GEEK
MARVEL
DC COMICS
Instagram


PRISMA
Prisma Geek
LIVE
10.8k
concurso COSPLAY
facebook


PRISMA
Prisma Geek
E SE FRIEZA TIVESSE GANHO?
YouTube

ANEXO 9 – AVENTURA TERRA-MÉDIA VERSÃO 1

AVENTURAS CALABOUÇO

AVENTURA TERRA-MÉDIA

Há muito, muito tempo atrás - em tempos tão distantes que viraram lendas, mitos e até mesmo contos esquecidos -, surgiu Arda: um mundo criado pelo poder do supremo deus Ilúvatar e pelos deuses Valar. Mais conhecida como Terra-média, Arda era povoada por diferentes raças que compartilhavam pacificamente esse mesmo lar.

A raça dos Elfos é a primogênita, seguida pela dos Homens. Depois vieram os Anões, que não foram criados por Ilúvatar, mas acolhidos e adotados por Ele. Por fim, vieram os Hobbits, a quarta raça, uma variação dos Homens. Cabe constar que, para além dessas quatro raças, muitas outras formas de vida habitavam pacificamente Arda, desde os gigantes Ents, árvores que acordaram para andar sobre a Terra; até as pequeninas Mariposas, sempre tão prestativas a buscar ajuda quando necessário.

O ganancioso deus Melkor, irmão traidor dos Valar, foi o responsável por introduzir o mal na Terra-média, fazendo surgir raças terríveis que passaram a ameaçar a liberdade de todos, tornando-se o Senhor do Escuro. Dentre suas criações estão: os Orcs, Elfos transformados em monstros; os Espectros, humanos corrompidos pelo poder; as Aranhas, gigantes que consumiam tudo vorazmente; e os Dragões, inteligentes e poderosos. Porém, sua mais tenebrosa criatura foi Sauron, que nos primórdios era reconhecido como o braço direito de Melkor, mas que logo veio a se tornar sua perdição.

Após sofrer uma grande derrota e ser banido pelos seus irmãos Valar e pelos os primordiais Elfos, Melkor foi sucedido por Sauron que se tornou o novo Senhor do Escuro e o forjador do Um Anel, por meio do qual buscou destruir todo o bem na Terra-média, corrompendo os corações daqueles que o portavam.

Apesar das diferenças, Hobbits, Anões, Elfos e Homens uniram-se para derrotar Sauron naquela que ficou conhecida como a grande Guerra do Anel que, por sua vez, culminou não só na destruição do artefato, como também com a dissolução do espírito do Senhor do Escuro ao vento.

Mas será que as forças do mal foram realmente derrotadas? Segundo os Elfos, respostas para perguntas como essa estão em histórias que não deveriam ser esquecidas, apesar de muitas delas já terem se perdido. O que ainda se sabe é que depois da grande Guerra, as criaturas fantásticas começaram a desaparecer gradativamente e iniciou a Era dos Homens. Dizem que os Elfos foram os primeiros a deixar a Terra-média; que os Anões se refugiaram em suas minas subterrâneas. E quanto aos Hobbits? Eis mais uma daquelas perguntas.

Hoje, na adiantada Era dos Homens, o mal se agita na Terra-média novamente. Trata-se de novos ares maléficos cuja procedência não se tem conhecimento. Infelizmente, a paz deste mundo criado pelo supremo deus

Ilúvatar e pelos deuses Valar que no passado era protegido por muitos heróis de diferentes raças, voltou a sucumbir.

Será que Melkor e todo o mal que lhe sucedera foi realmente banido para sempre? Perguntas e mais perguntas… Rumores indicam que esse mal tem espreitado o reduto mais profundo das histórias esquecidas - mas que, neste lugar, não foram perdidas. Trata-se do Calabouço onde são resguardadas por sábios Conselheiros preciosas narrativas de um enigmático território que, quando do alto se avista, parece com um prisma. Os rumores ainda dizem que Aventureiros de todas as partes têm se encontrado nos confins desse território prismático com um glorioso propósito: restaurar o bem e a paz na Terra-média.

Na Era dos Homens, aqueles que buscam tais Aventuras são reconhecidos por escolhas audaciosas de batalha, as quais costumam ser travadas em tabuleiros por meio de jogos que desafiam qualquer criatura oriunda da terrível traição de Melkor. Coincidência ou não, o Calabouço é repleto de jogos de tabuleiro; e, coincidência ou não, esses jogos são definidos pelos sábios Conselheiros que resguardam as narrativas do local, por níveis surpreendentemente característicos das criaturas do primeiro Senhor do Escuro.

Assim, o primeiro Nível de jogos de tabuleiro do Calabouço traz desafios mais rápidos e simples. Não admira que esse Nível tenha sido chamado de “Orc”, considerando que apesar de ser a criatura maléfica mais numerosa da Terra-média e estar na linha de frente do exército de Sauron, não é tão esperta quanto os outros inimigos. Porém, não é prudente subestimá-lo, pois é muito competitivo.

Já o segundo Nível - pasme! -, foi batizado pelos Conselheiros com o nome “Aranha Gigante”. Na Terra-média, essas arrepiantes criaturas que medem incríveis 4 metros, são mais ardilosas que os Orcs. Talvez seja por isso que no Calabouço os desafios que demandam mais experiência, estratégia e conhecimento dos Aventureiros sobre jogos de tabuleiro, tenham recebido esse nome.

Na Terra-média, os Nazgûl são espectros dos antigos reis que sucumbiram ao mal, transformados em uma forma fantasmagórica de pura sombra. São as criaturas mais temidas na Terra-média e consequentemente mais difíceis de derrotar - seria por isso que o terceiro Nível de dificuldade dos desafios do Calabouço tenha recebido o nome de “Nazgûl”? Afinal, esse jogos são aconselháveis àqueles Aventureiros aptos a enfrentar desafios tão assustadores quanto o “mal absoluto”, pois são capazes de estremecer até os mais corajosos, frente a tamanha dificuldade. Ao que parece, o Nível “Nazgûl” é para mestres em jogos complexos e repletos de regras que confundem o Aventureiro e exigem uma longa batalha.

Por fim, mas não menos assustador, há um Nível no Calabouço que ganhou o nome de “Dragão”. Poderosos e majestosos monstros alados, os Dragões eram tão raramente vistos voando pela Terra-média que pensava-se estarem extintos. No Calabouço, “Dragões” trazem desafios clássicos aos Aventureiros, pois são jogos de tabuleiro mais antigos e conhecidos por todos, que se tornaram atemporais.

Os boatos que se sucederam afirmam que o decidido Aventureiro, ao atravessar os campos arbóreos - arrabaldes do território que veio a ser chamado de Prisma -, e adentrar no Portal do local enigmático a fim de

cumprir seu glorioso propósito, deverá dirigir-se aos Conselheiros do espaço mais profundo do local - ou seja, os Conselheiros do Calabouço.

Aconselhadores por conhecimento e experiência, esses sábios que resguardam os confins do Prisma, munidos de um Mapa da Terra-média, guiam o Aventureiro em sua jornada. Dizem que, em um primeiro momento, apresentam ao audaz Aventureiro tanto às nuances dos contos e cantigas que permearam os tempos áureos de Arda, quanto às raças heróicas da outra Era.

Considerando que todo Aventureiro da Era dos Homens carrega dentro de si habilidades dos grandes heróis de outrora, antes de irem à batalha, os Conselheiros orientam seu aconselhado a unir-se a uma das quatro raças ancestrais por meio da escolha de uma das fichas de Aventura, que contém todas as informações e as habilidades que precisarão ser desenvolvidas durante o jogo de tabuleiro escolhido, seja com a ficha da persona de um corajoso Humano, um sapiente Elfo, um bravo Anão ou um ágil Hobbit - para além disso, os poucos que dizem ter visto a ficha, descrevem-na com as seguintes habilidades a serem desenvolvidas: “Inteligência”, “Cooperação”, “Liderança”, “Competição”, “Criatividade” e “Ponto de Ação”.

Entretanto, ainda que equipado com as habilidades de uma raça heróica, dizem ser astuto aquele que é prudente e escolhe com cuidado seu tabuleiro, ou melhor, seu campo de batalha. Afinal, se os boatos estiverem certos, cada jogo de tabuleiro convoca o Aventureiro em um determinado Nível que coincide com as desafiadoras habilidades das criaturas malignas.

Portanto, se o Aventureiro realmente almeja que o bem e a paz sejam restaurados na Terra-média, após a escolha da ficha, os experientes Conselheiros deverão continuar sendo ouvidos, principalmente na hora em que, furtivamente, o Aventureiro deve se aproximar do reduto das “criaturas malignas”- os Níveis.

Contam que esses Conselheiros já enfrentaram muitos desafios semelhantes, em inúmeros jogos de tabuleiro, por isso aconselham o Aventureiro com sabedoria em sua escolha de Nível de batalha, bem como o jogo que irá desbravar, ajudando-o a entender a complexidade dos desafios inimigos, alertando sobre perigos e o sobre o que pode ser feito para conquistar sucesso.

Assim, seja do Nível “Orc”, “Aranha Gigante”, “Nazgûl” ou “Dragão”, dizem que é de praxe os Conselheiros estarem dispostos a acompanhar o Aventureiro no campo de batalha eleito, sempre preparados para dar sábios conselhos. Apesar disso, cada Aventureiro, para conquistar seus espólios de batalha, precisa seguir seu próprio caminho. Por isso, após o início da batalha, os Conselheiros entregam ao Aventureiro uma Mariposa que, como já é sabido de outros contos, em momentos de dificuldade, poderá ir ao encontro dos Conselheiros para avisá-los sobre sua necessária presença na batalha.

Uma pequena batalha pode não ser suficiente para combater todo o mal que assola um território, porém, tal glorioso propósito não será alcançado se não for almejado por cada coração Aventureiro, em cada pequenina batalha. Por isso, ao final da Aventura, conquistado inteiramente ou não o campo de batalha, contam que os Conselheiros encorajam seus aconselhados a reconhecerem seus espólios, ou seja, o desenvolvimento das habilidades pacificadoras que foram conquistadas durante a batalha. Seja na linha da “Inteligência”, da

“Cooperação”, da “Liderança”, da “Competição”, da “Criatividade” ou do “Ponto de Ação”, todo Aventureiro, portando sua notável ficha de Aventura, seguramente terá contribuído com a laboriosa missão de restaurar a paz na Terra-média.

Mas de onde surgem tantos rumores sobre Aventuras como essas? Bem, na Terra-média, depois da Grande Guerra do Anel, canções e poemas foram feitos para imortalizar os heróicos feitos que selaram a conquista da paz e do bem em Arda. Agora, na Era dos Homens, dizem que Aventureiros que passaram pelo Calabouço do Prisma, ao final de cada batalha, também contaram seus feitos de coragem e o quanto cada um cresceu e contribuiu para a paz na Terra-média; registrando o verso de uma longa cantiga para que histórias como essas não tornem a ser esquecidas. Porém, tudo isso são só rumores, ruídos narrativos... não é mesmo?!

Materiais e recursos

- Fichas dos Aventureiros contendo informações das quatro raças de heróis da Terra-média;
- Mapa da Terra-média com a identificação dos vilões que representam os níveis de desafios da Aventura;
- Board Games e jogos de tabuleiros separados nos seguintes níveis de desafio:
  -ORCS: Nível Fácil: Concept; Mestre das Trevas; Coup; The Mind e Spirit Island.
  -ARANHA GIGANTE: Nível médio: Karuba; Dixit e A Ilha Perdida.
  - NAZGUL: Nível difícil: Reef; The maze e Modern Art.
  - DRAGÃO: Nível clássico: Xadrez; Ludo; Trilha e Damas.
- Mecanismo de ajuda na forma de uma placa em forma de mariposa.

-Filmes e livros:

- Trilogia *O senhor dos anéis*,
- *O Hobbit.*
- *O Silmarillion*
- *Contos Inacabados*

Etapas da Aventura

1. Apresentar ao Aventureiro a Terra-média, mostrando o mapa e citando o escritor J.R.R.TOLKIEN, suas obras literárias, para inserir o Aventureiro a partir da narrativa acima.

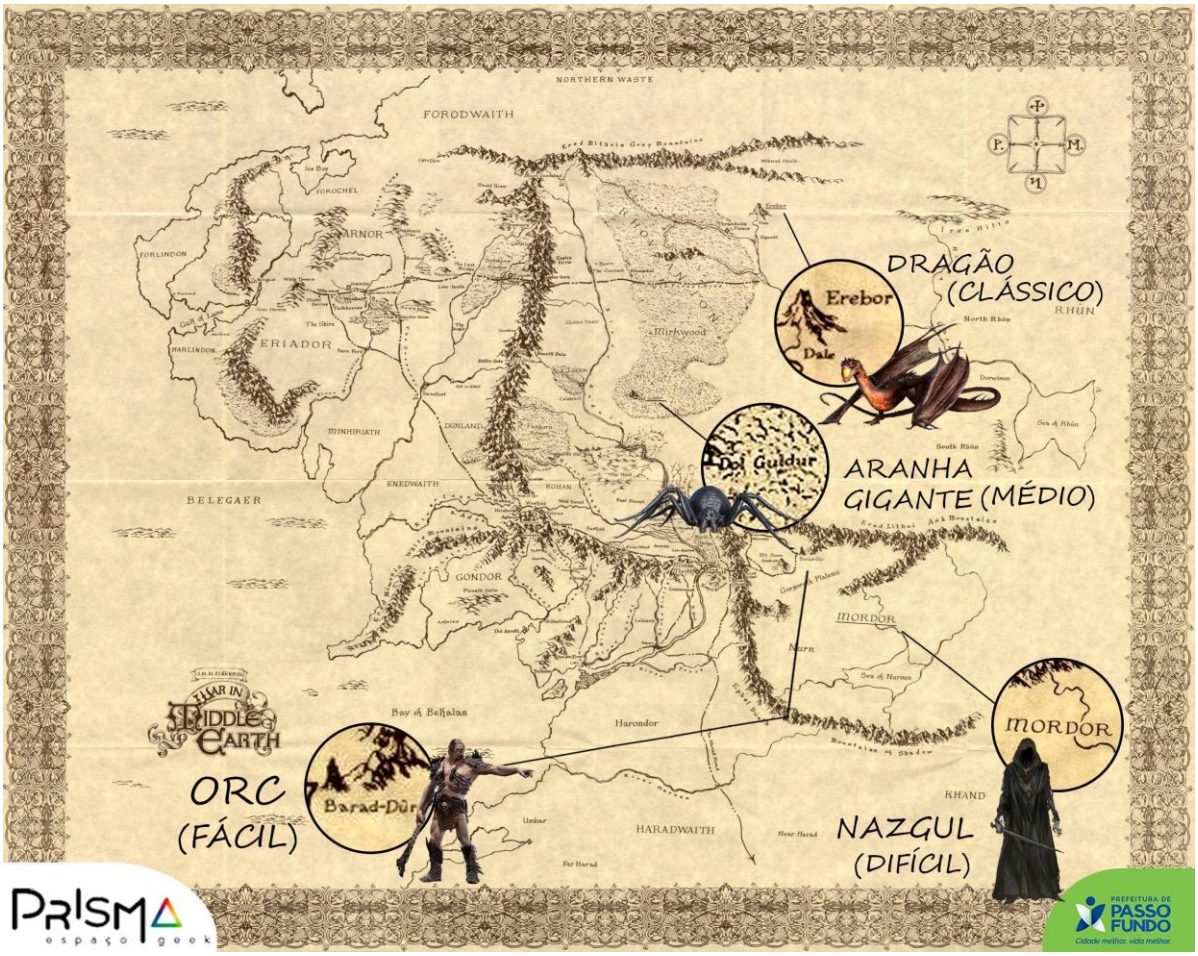


Imagem 1 - Mapa da Terra-média contendo os vilões da Terra-média.

2. Solicitar ao Aventureiro que escolha uma das fichas de Aventura a qual ele se identifica, e nessa, corresponde a uma raça - Anões, Elfos, Humanos ou Hobbits.

Imagem 2 - Fichas dos Aventureiros contendo as informações das quatro raças de heróis

3. Direcionar o Aventureiro para a estante pré-organizada com os *Boards Games* e solicitar que escolha uma das classes disponíveis conforme seu grau de dificuldade respectivamente - Orcs, Aranhas Gigantes, Nazgul e Dragão.

Imagem 3 - Sugestão de organização da estante de Board Games

4. Solicitar ao Aventureiro a escolha do jogo|desafio.

Imagem 4 - Ilustração dos inimigos que representam os níveis de dificuldade dos Board Games, sendo Orc (fácil), Aranha Gigante (médio), Nazgul (difícil) e Dragão (clássico)

5. Acompanhar o Aventureiro até o campo de batalha|mesa e montar o *Board Game* escolhido.
6. Iniciar a mestria do *Board Game*: informar as regras e, quando necessário, esclarecer dúvidas que auxiliem no processo do jogo, por meio do mecanismo de ajuda.

Imagem 5 - Placa representando a mariposa que busca ajuda para a Sociedade do Anel

7. Promover diálogo entre os Aventureiros, após o término do desafio, sobre o objetivo do jogo e o que ele se propôs a trabalhar em termos de competências e habilidades - inteligência, cooperação, liderança, competição, criatividade e ponto de ação.
8. Solicitar ao Aventureiro, a partir de sua percepção e da roda de conversa, que faça a distribuição dos pontos de experiência, obtidos ao longo do desafio, independente do resultado, na ficha de personagem. Identificando qual desafio vivenciou.

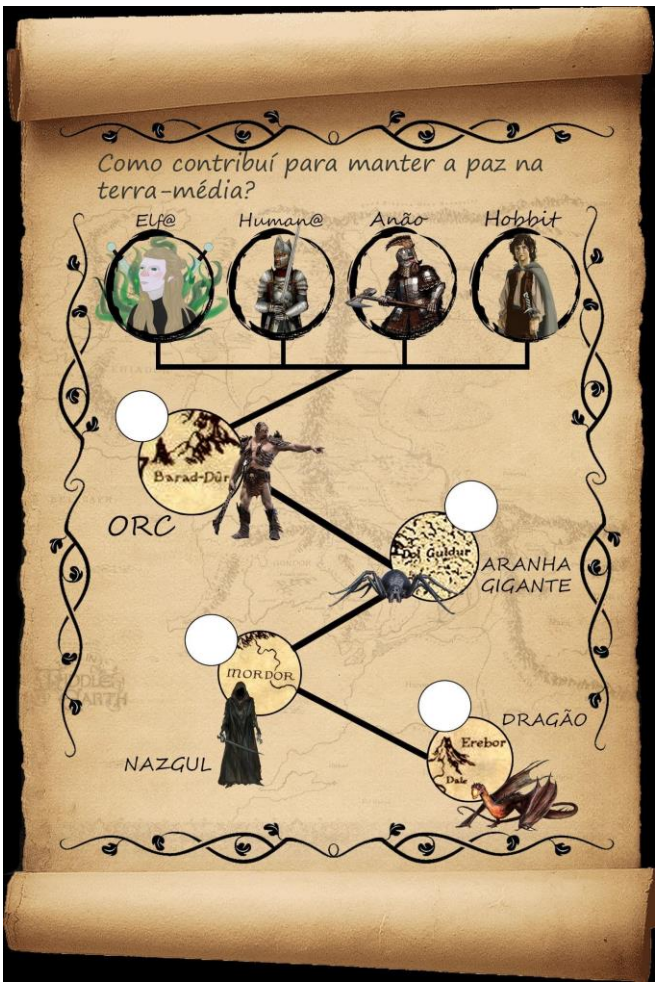


Imagem 5 - Verso da ficha de jogador para assinalar o desafio vivenciado

9. Estimular o Aventureiro a registrar por meio de uma foto sua ficha de aventureiro para ser postada nas redes sociais do Prisma Espaço Geek.
10. Possibilitar ao Aventureiro o registro da sua Aventura por intermédio de um verso à Canção do Calabouço, do mesmo modo que os Grandes Heróis da Terra-média faziam antigamente, nos livros do Hobbit e o Senhor dos Anéis.

Imagem 6 - Sugestão de rolo de papel pardo para escrita da canção da Terra-média

Referências

O Hobbit: Uma Jornada Inesperada. Direção de Peter Jackson. Califórnia: New Line Cinema, Califórnia: Metro-Goldwyn-Mayer Londres: WingNut Films. 2012. 1 DVD, (182 minutos)

O Hobbit: A Desolação de Smaug. Direção de Peter Jackson. Califórnia: New Line Cinema, Califórnia: Metro-Goldwyn-Mayer Londres: WingNut Films. 2013. 1 DVD, (187 minutos)

O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos. Direção de Peter Jackson. Califórnia: New Line Cinema, Califórnia: Metro-Goldwyn-Mayer Londres: WingNut Films. 2014. 1 DVD, (164 minutos)
O Senhor dos Anéis: A sociedade do Anel. Direção de Peter Jackson. Califórnia: New Line Cinema, Califórnia WingNut Films. Califórnia: The Saul Zaentz Company. 2002. 1 DVD, (228 minutos)

O Senhor dos Anéis: As Duas Torres. Direção de Peter Jackson. Califórnia: New Line Cinema, Califórnia WingNut Films. Califórnia: The Saul Zaentz Company. 2002. 1 DVD, (223 minutos)

O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei. Direção de Peter Jackson. Califórnia: New Line Cinema, Califórnia WingNut Films. Califórnia: The Saul Zaentz Company. 2003. 1 DVD, (250 minutos)

TOLKIEN, John Ronald Reuel. O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel. 3°ed. Editora :Martins Fontes, 1 janeiro 2000. 450 p. v. 1. ISBN 8533613377.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. O Senhor dos Anéis: As Duas Torres. 4° ed. Editora: Martins Fontes, 1 Janeiro 2000. 380p. v. 2. ISBN 8533613385.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. O Senhor dos Anéis: O retorno do Rei. 3° ed. Editora: Martins Fontes, 1 Janeiro 2000. 450p. v. 3. ISBN 8533613393.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. O Hobbit. 7° ed: Editora: WMF Martins Fontes. 1 janeiro 2013. 328p. v. 1. ISBN 8578277104

TOLKIEN, John Ronald Reuel. O Silmarillion. 5° ed. Editora WMF Martins Fontes;. 1 janeiro 2013. 480p. v. 1. ISBN 8578274881

TOLKIEN, John Ronald Reuel. Contos Inacabados. 2° ed. Editora WMF Martins Fontes: 1 janeiro 2009. 624p. v. 1. ISBN 8578270738

ANEXO 10 – AVENTUTURA TERRA-MÉDIA VERSÃO 2

AVENTURA TERRA-MÉDIA - VERSÃO 2

No mundo criado pelo supremo deus Ilúvatar e pelos semi-deuses Valar, chamado de Terra-média, existem muitas raças coexistindo, Elfos (os primogênitos), Humanos (os segundos filhos), Anões (a raça adotada por Ilúvatar) e os Hobbits (às vezes difícil de definir suas origens). Porém, seres malignos surgiram para escravizar os povos livres, desta forma, estas raças com características tão diferentes precisaram se unir para enfrentá-los.

Formato de interação:

Os Aventureiros serão convidados a testar suas competências e habilidades na realização dos objetivos propostos pelos jogos, disponibilizados no ambiente do Calabouço, divididos em níveis de dificuldade. Cada jogo estará catalogado por habilidades que se o aventureiro irá "upar" durante o jogo, cujos pontos serão distribuídos em uma ficha de jogador, dividida em raças e classes, com "skill" de:

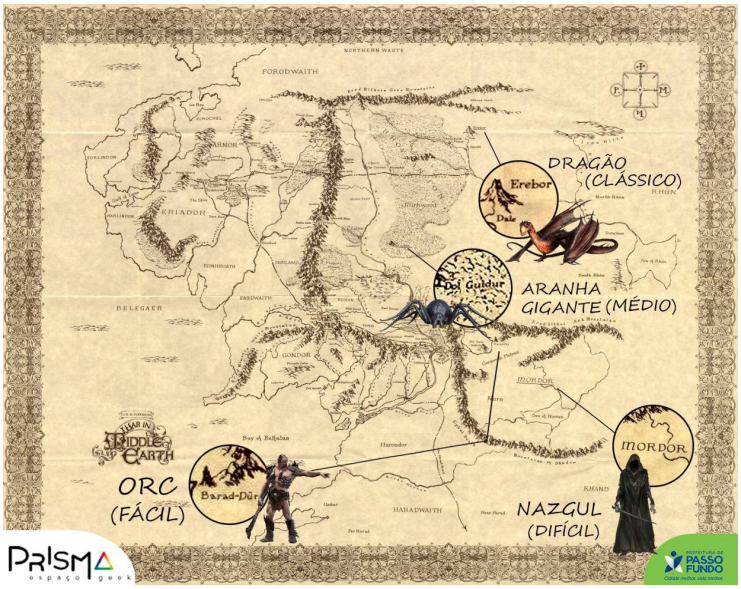
- Inteligência
- Cooperação
- Competição
- Liderança
- Criatividade
- Ponto de Ação/Inspiração (ponto extra para jogos de sorte)

Os Aventureiros escolherão umas das fichas de raça para compor uma sociedade, com o objetivo de enfrentar um destes seres malignos, sendo o Orc o mais fácil de ser combatido, a Aranha Gigante representando um nível médio de desafio, o Nazgul o mais difícil e terrível de se derrotar. Já o Dragão é um inimigo de nível clássico, pois domina grande inteligência e raciocínio.

Recursos:

- Board games (Jogos);
- Folhas;
- Ficha de jogador contendo o avatar das raças e os pontos de experiência para serem distribuídos ao final;
- Mapa da terra média impresso em tamanho grande para identificar os pontos onde os inimigos se encontram
- Mecanismo de ajuda na forma de uma placa de Mariposa (na história do filme, o mago Gandalf requisita a estes seres que busquem ajuda as Águias);

Anexo: mecanismo de ajuda e mapa ilustrativo da Terra-média



Imaginação narrativa:

Os Conselheiros irão apresentar aos Aventureiros a história fantástica da Terra-média, colocando-os à frente do mapa criativo com os devidos desafios. Ao apresentar os monstros dispostos ali, será dada a oportunidade da escolha de suas batalhas, nesta mesma temática os Aventureiros terão de escolher entre diferentes níveis de dificuldade dentro do universo fantástico da Terra Média. Os jogos serão organizados em níveis representados por vilões:

- Orcs (Fáceis): Fortes mas pouco inteligentes, cabe ao aventureiro usar da inteligência e da competitividade para derrotá-los.

- Aranhas Gigantes (Médios): Mais ardilosas e espertas, usam suas habilidades naturais para o desafio. Cabe ao aventureiro utilizar a inteligência, a força e a cooperatividade para superá-las.

- Nazgul (Difícil): Muito forte e muito inteligente, o aventureiro precisa superá-lo nisso, além de muita cooperação e estratégia.

- Dragões (Clássicos): Grandes, fortes e gananciosos, sempre em busca do triunfo, o aventureiro deve derrotá-lo com muita inteligência e perspicácia.

Os Conselheiros irão desafiarão a compor uma sociedade, tal como aquela que derrotou Sauron na história do livro/filme, enfrentar um inimigo para um desafio (jogo). Para ajudá-los nesta jornada, os Conselheiros irão repassar as informações básicas do jogo escolhido e dicas, quando solicitados. Quando os Aventureiros estiverem sozinhos em sua Aventura, os Conselheiros poderão participar ativamente com eles.

Criação narrativa:

Com a sempre presente ameaça das forças do mal, cabe a cada Aventureiro, escolher uma raça para compor uma sociedade enquanto é desafiado a jogar contra as mitológicas criaturas que comandam cada local da Terra-média. Cada guerreiro é único e importante para vencer os desafios propostos. A criação será baseada na escolha do Aventureiro em que inimigo (jogo) irá enfrentar, explorando as possibilidades de cada jogo.

Anexo: Fichas

Brincar:

Depois de apresentados a narrativa, cada Aventureiro irá escolher os desafios (jogos), podendo trocar de inimigo durante seu tempo de Aventura. Os Conselheiros acompanharão os jogadores enquanto desvendam os segredos de cada jogo, fornecendo dicas e respondendo os questionamentos que eles trarão, ou mesmo, jogando com eles quando solicitados.

- *" Lembre-se das regras!"*
- *"Lembrem-se daquilo que precisam para vencer este desafio!"*
- *"Quais habilidades precisam 'upar' para resolver esta situação?"*

Refletindo a aventura:

Após a conclusão dos desafio (jogos), os Conselheiros ajudarão os guerreiros a distribuírem os pontos de experiências nas "skills" de seus avatares, segundo a percepção destes sobre seu desempenho, refletindo sobre os pontos a melhorar, marcando atrás da sua ficha, qual inimigo enfrentou para contribuir para a paz da Terra-média.

Compartilhando criações:

Será proposto para que o Aventureiro componha uma música ou poema registrando algum ponto de sua Aventura, assim como os guerreiros de antigamente registravam seus grandes feitos de coragem. Se o Aventureiro possuir dificuldades na escrita, poderão registrar na forma de um desenho.

Anexo: rolo de papel pardo (pergaminho) onde os Aventureiros compõe a música

ANEXO 11 – AVENTURA TERRA-MÉDIA VERSÃO 3

AVENTURA TERRA-MÉDIA - VERSÃO 3 (ATUAL)

Formato de interação:

Os Aventureiros serão convidados a testar suas competências e habilidades na realização dos objetivos propostos pelos jogos, disponibilizados no ambiente do Calabouço, divididos em 4 cidades da Terra-média. Cada jogo estará catalogado por habilidades que se o aventureiro irá "upar" durante o jogo, cujos pontos serão distribuídos em uma ficha do jogador, dividida em raças.

- Raciocínio
- Cooperação
- Competição
- Criatividade

O objetivo dos aventureiros é evoluir seu avatar (humano, anão, elfo, hobbit), que será desenhado na sua ficha de progressão, jogando 5 jogos de cada gênero (raciocínio, cooperação, competição e criatividade), durante suas visitas ao Calabouço. Ele pode escolher o jogo, porém só evoluirão se desafiando a trocar o gênero do jogo.

Recursos:

- Board Games (Jogos);
- Folhas;
- Canetões, canetinhas, lápis, borracha e lápis de cor;
- Ficha de jogador contendo a raça e habilidades a desenvolver;
- Mapa da Terra-média;
- Cidades impressas na impressora 3D (Gondor, Rohan, Condado e Isengard);
- Mecanismo de ajuda na forma de uma placa de Mariposa (na história do filme, o mago Gandalf requisita a estes seres que busquem ajuda as Águias);

Anexo: mecanismo de ajuda e mapa ilustrativo da Terra-média

Imaginação narrativa:

Os Conselheiros irão ambientar os Aventureiros na história da Terra-Média, apresentando rapidamente as raças das fichas (Elfos, Humanos, Anões e Hobbits) e os solicitaram para escolher uma delas.

Depois, apresentarão as 4 cidades no mapa da Terra-média e que habilidades cada uma delas trabalha:

Rohan - Jogos de cooperação
Gondor - Jogos de competição
Condado - Jogos de criatividade
Isengard - Raciocínio

Os Conselheiros explicarão que eles irão escolher uma ficha de raça para compor uma sociedade, como no filme e livro, escolher uma cidade e aprimorar suas habilidades conforme a proposta daquele lugar. Depois de completarem a ficha, subirão de nível.

Criação narrativa:

A Terra-média é um mundo fantástico criado pelo supremo deus Ilúvatar, repleto de diferentes raças, entre as quais podemos citar os Orgulhosos Elfos, os Bravos Anões, os Corajosos Humanos e os Tranquilos Hobbits. Vocês escolherão uma destas raças para compor uma sociedade e precisarão aprimorar suas habilidades se desafiando pelas cidades deste mundo, e cada uma delas leva a um tipo de Board Game diferente.

Anexo: fichas

Brincar:

Depois de apresentados a narrativa, cada Aventureiro irá escolher os jogos, podendo trocá-los durante seu tempo de Aventura, buscando chegar até o fim do desafio. Os conselheiros os acompanharão enquanto desvendam os segredos de cada jogo, fornecendo dicas e respondendo os questionamentos que eles trarão, através do Mecanismo de Ajuda. Quando solicitados, os Conselheiros poderão jogar com os Aventureiros.

Anexo: cidades e jogos

Rohan - Jogos de cooperação
-Karuba,
-Ilha proibida,
-The mind,
- Magic Maze;
-Cai não Cai;
-Detetive (Mônica);

Gondor - Jogos de competição
-zombie dice;
-Senhor dos Anéis;
-Banco imobiliário;
-Trilha;
-Pega varetas;
-Mico;

-Uno;
-Baralhos;

Condado - Jogos de criatividade
-Sim mestre das trevas;
-DIXIT;
-Concept;
-Munchkin;
-Pictureka!
-Gamão;
- Mônica Shopping;

Isengard - Raciocínio
-Coup;
-Xadrez;
-Damas e ludo;
-Treme Torre;
-Cubo mágico;
-Green Stories;
-Reef;
-Sagrada;
-Modern Art;

Refletindo a Aventura:

Após a conclusão do Brincar, os conselheiros os questionarão verbalmente sobre como foi a Aventura, o que aprenderam, que estratégias usaram, distribuindo seus pontos de experiência (1 a 5) na sua ficha de raça, conforme interpretaram seu desempenho.

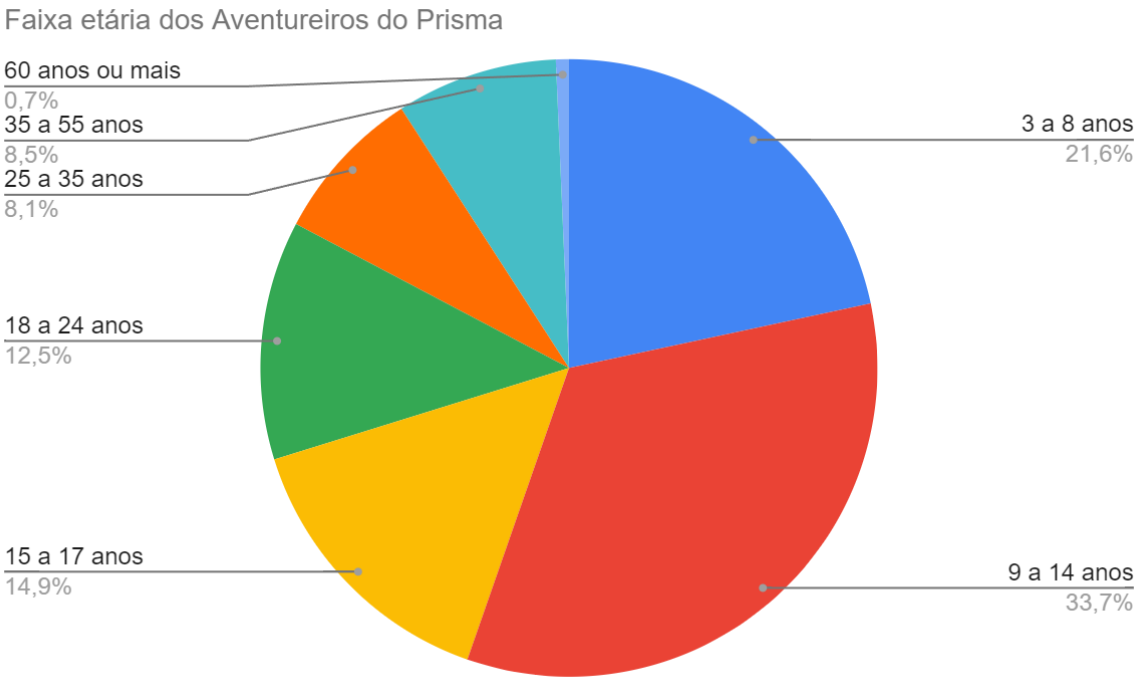
Compartilhando criações:

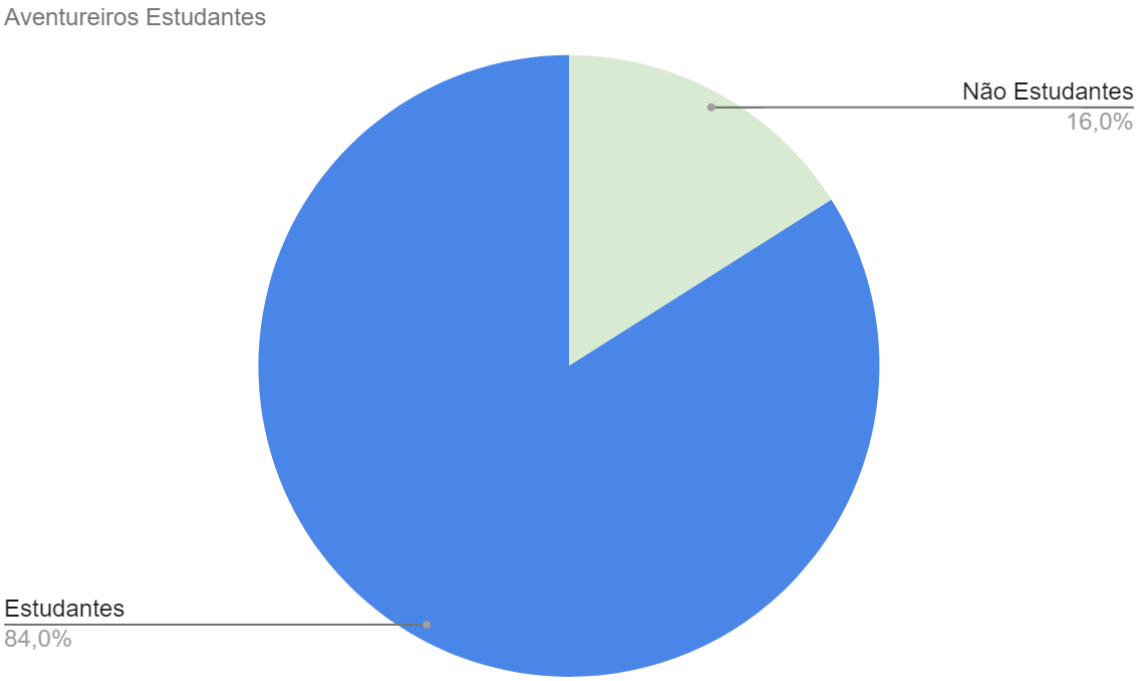
Será proposto para que o Aventureiro componha uma música ou poema registrando algum ponto de sua Aventura, assim como os guerreiros de antigamente registravam seus grandes feitos de coragem. Se o Aventureiro possuir dificuldades na escrita, poderão registrar na forma de um desenho.

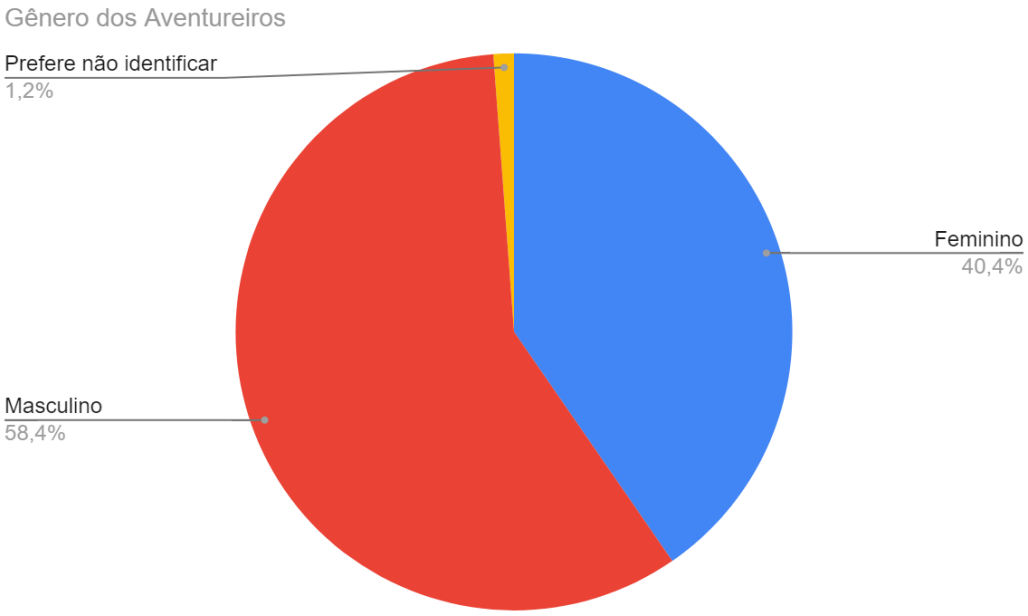
Anexo: rolo de papel pardo (pergaminho) onde os Aventureiros compõe a música

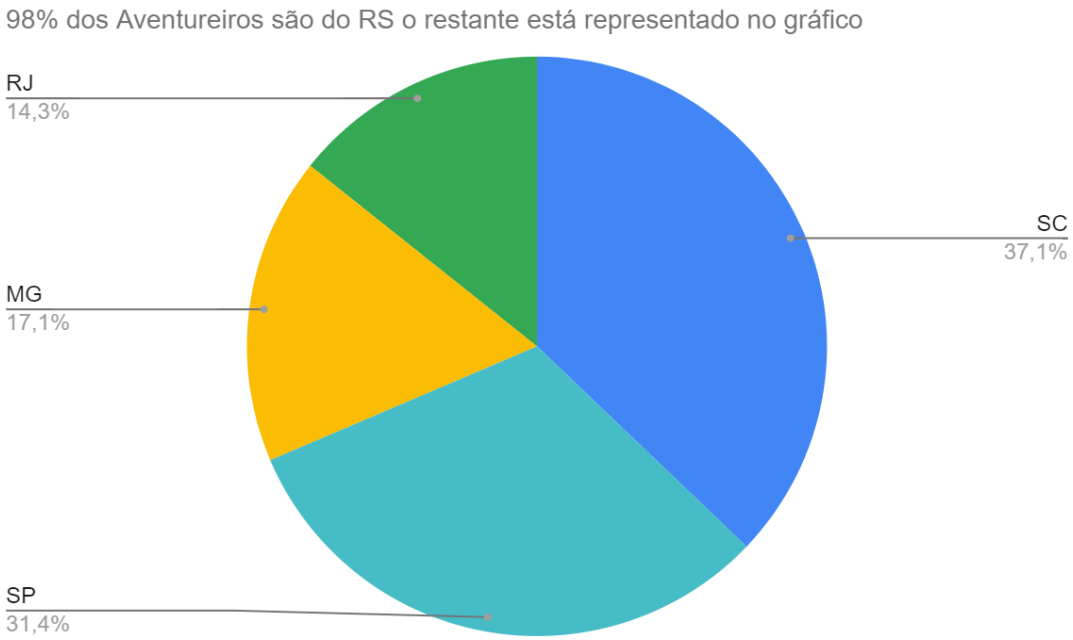
APÊNDICE 1 – ALGUNS DADOS RETIRADOS DO QUESTIONÁRIO DO AVENTUREIRO (ANEXO 5)

Informações retiradas da Ficha do Aventureiro do Prisma Espaço Geek
Total de Aventureiros cadastrados até 14/09/2022 = 2 261

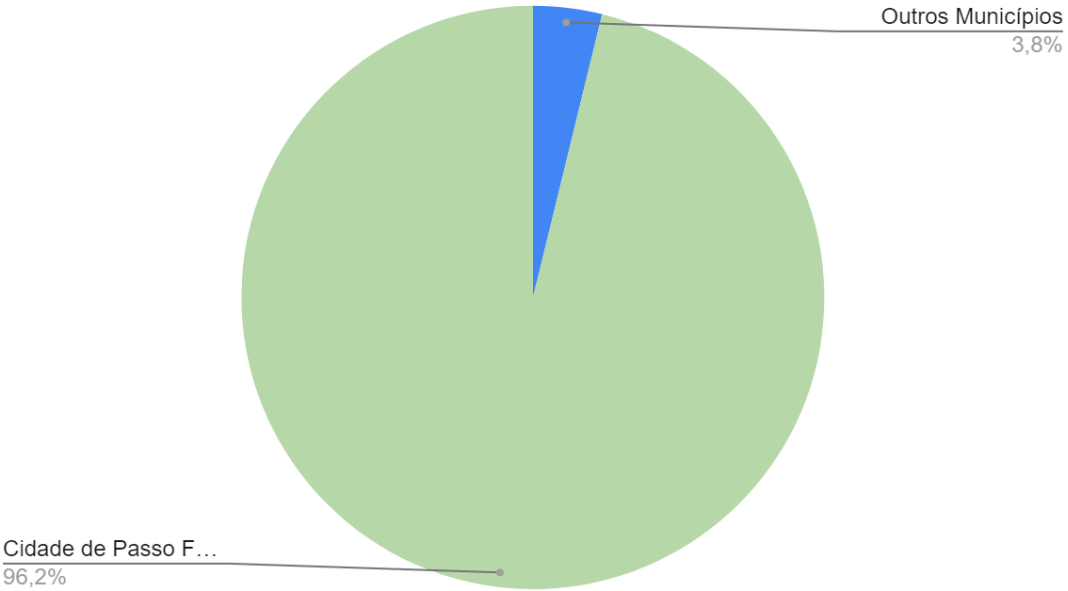




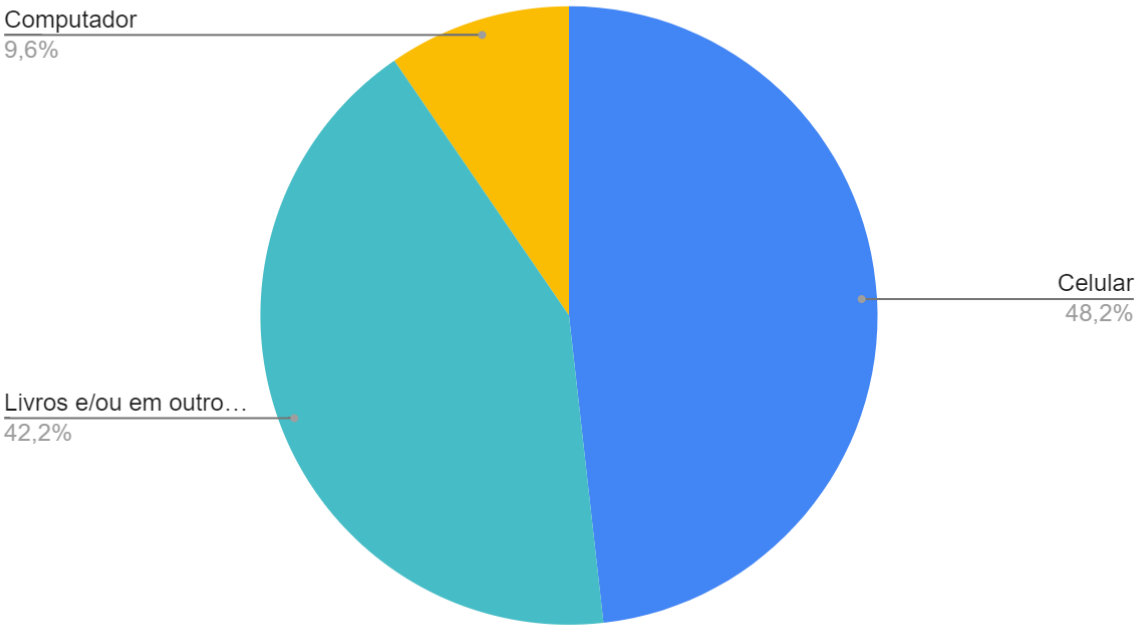

Gênero dos Aventureiros
Prefere não identificar
1,2%
Feminino
40,4%
Masculino
58,4%


98% dos Aventureiros são do RS o restante está representado no gráfico
RJ
14,3%
SC
37,1%
MG
17,1%
SP
31,4%

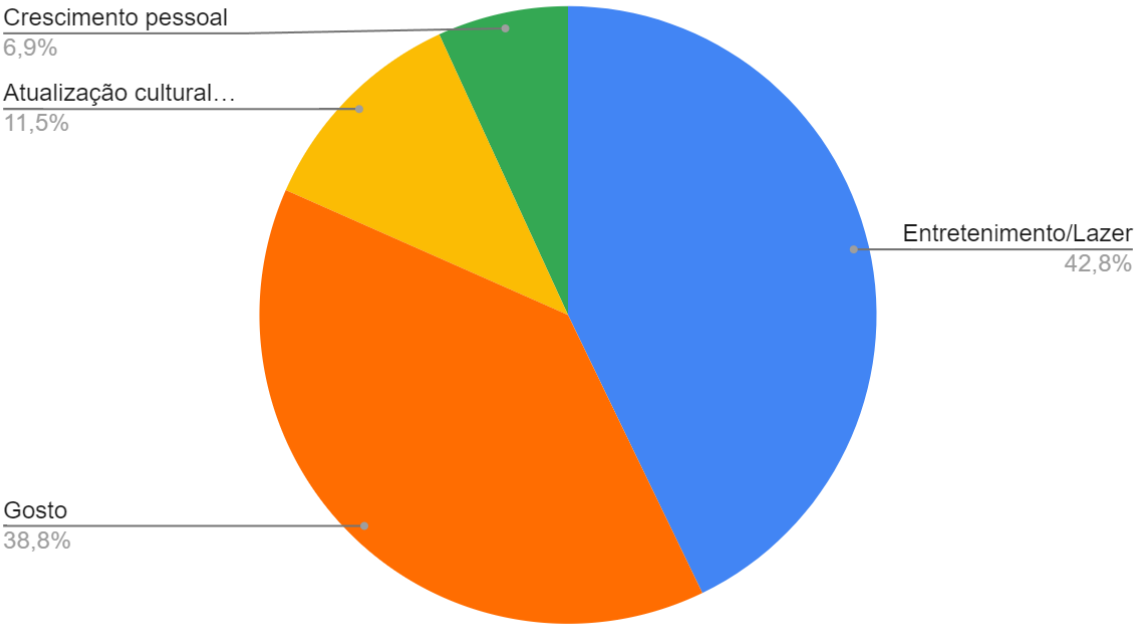
Cidade dos Aventureiros



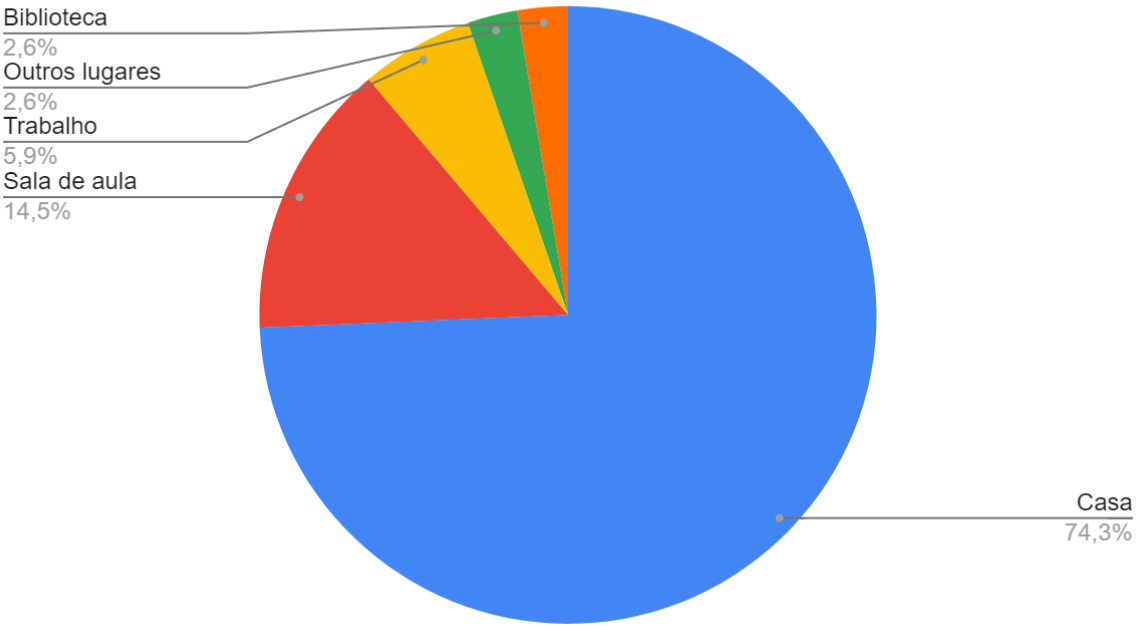
Onde os Aventureiros costumam ler



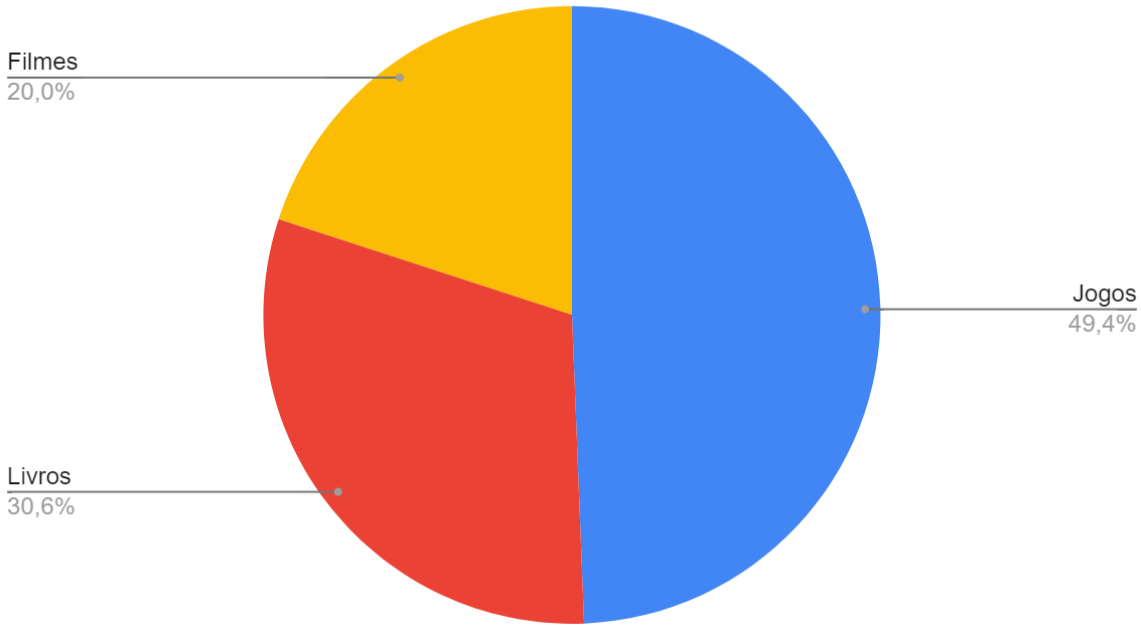
Influencia nas escolhas de leitura dos Aventureiros



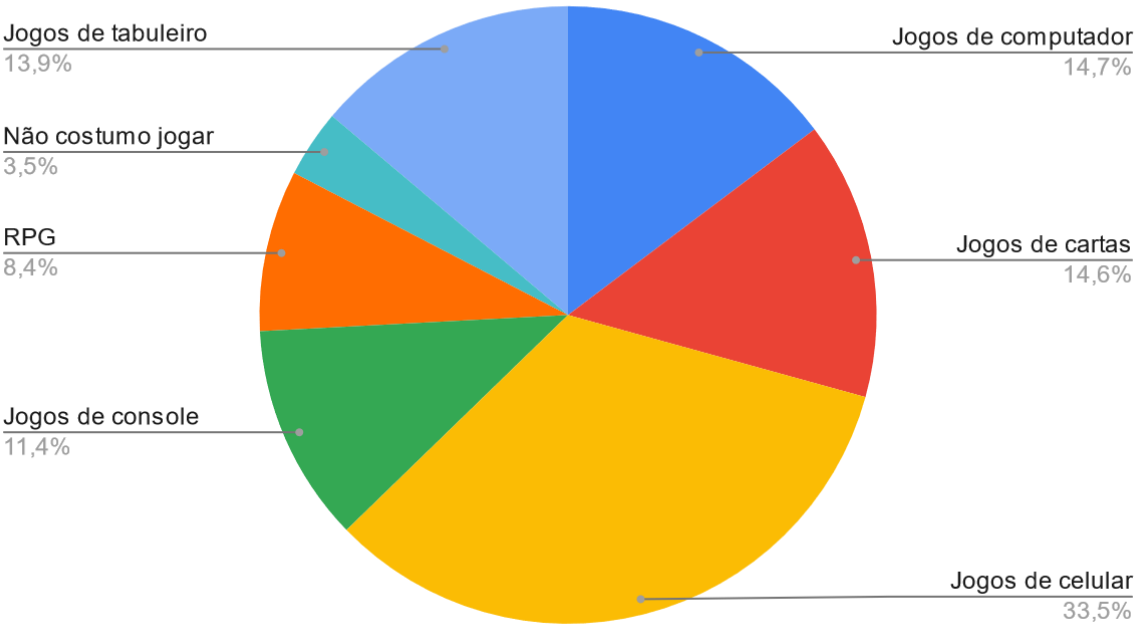
Os locais que os Aventureiros costumam ler



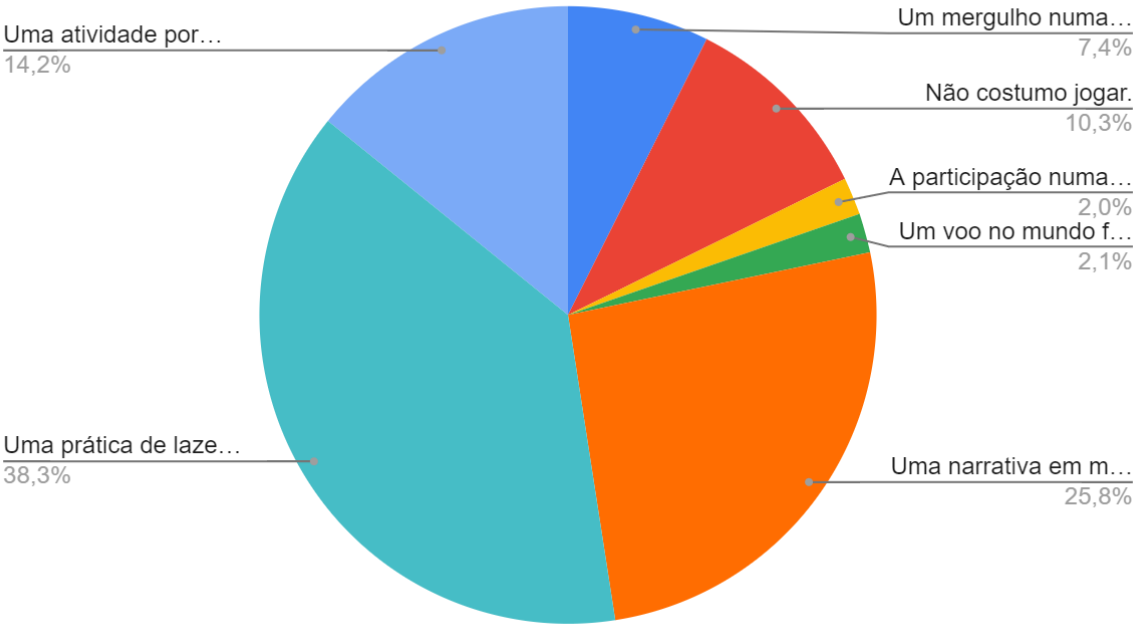
Itens que os Aventureiros consomem ligados aos assuntos que costumam ler



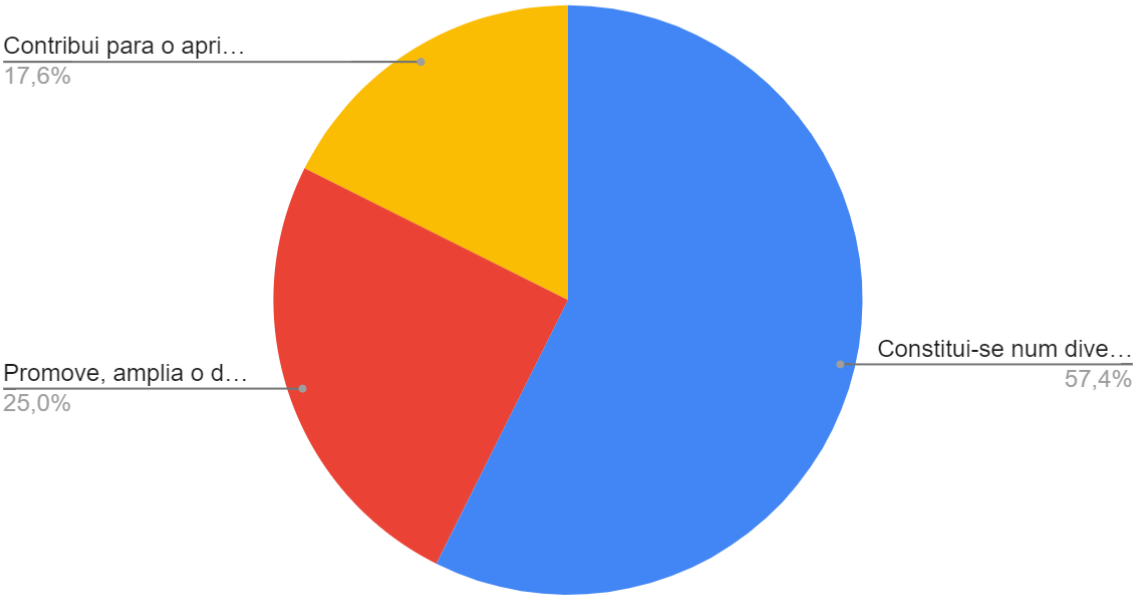
Quais tipos de jogos você costuma jogar?



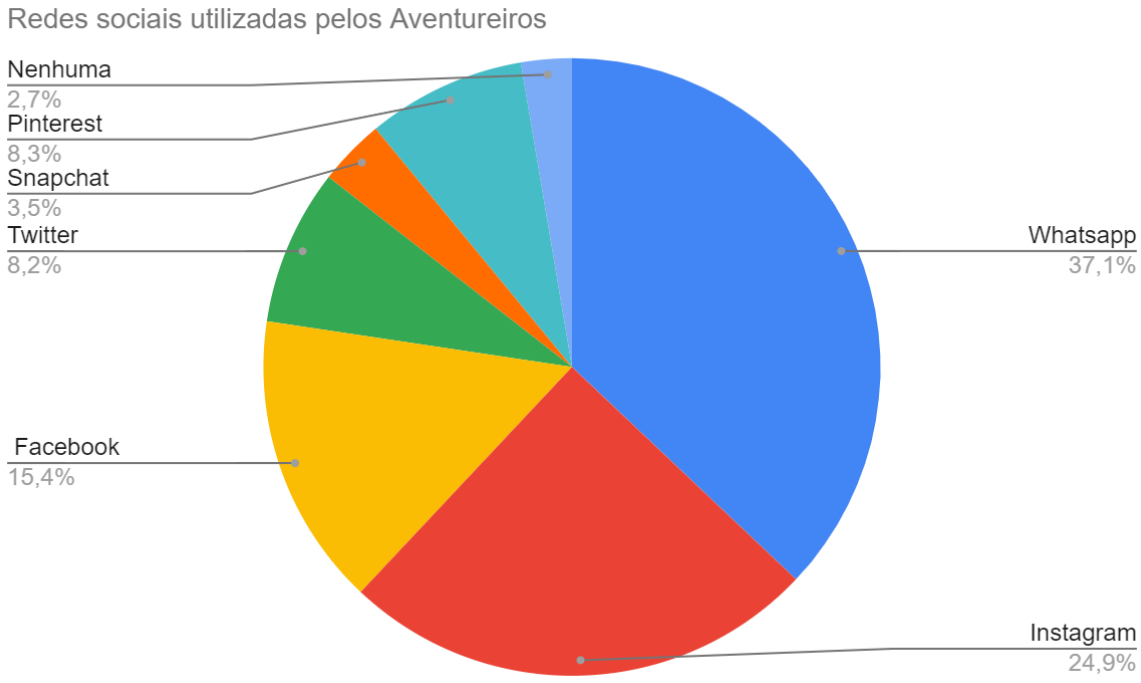
Você acabou de jogar seu jogo/game favorito. A sensação é de ter realizado:



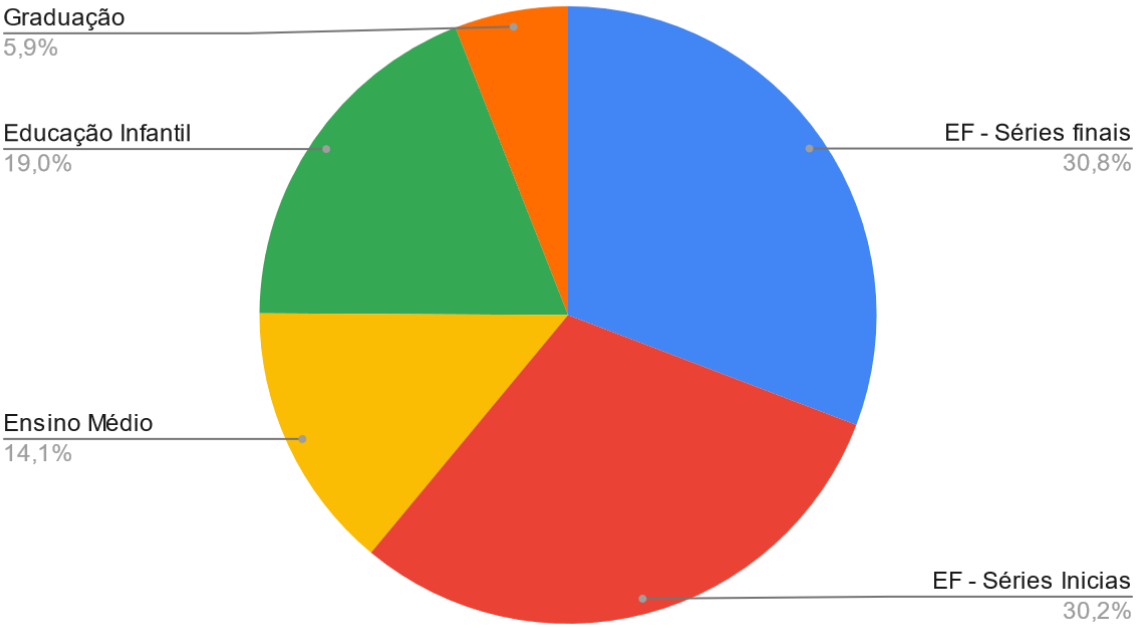
Você costuma envolver-se com jogos de tabuleiro em seus momentos de lazer com sua família, com seus amigos, porque



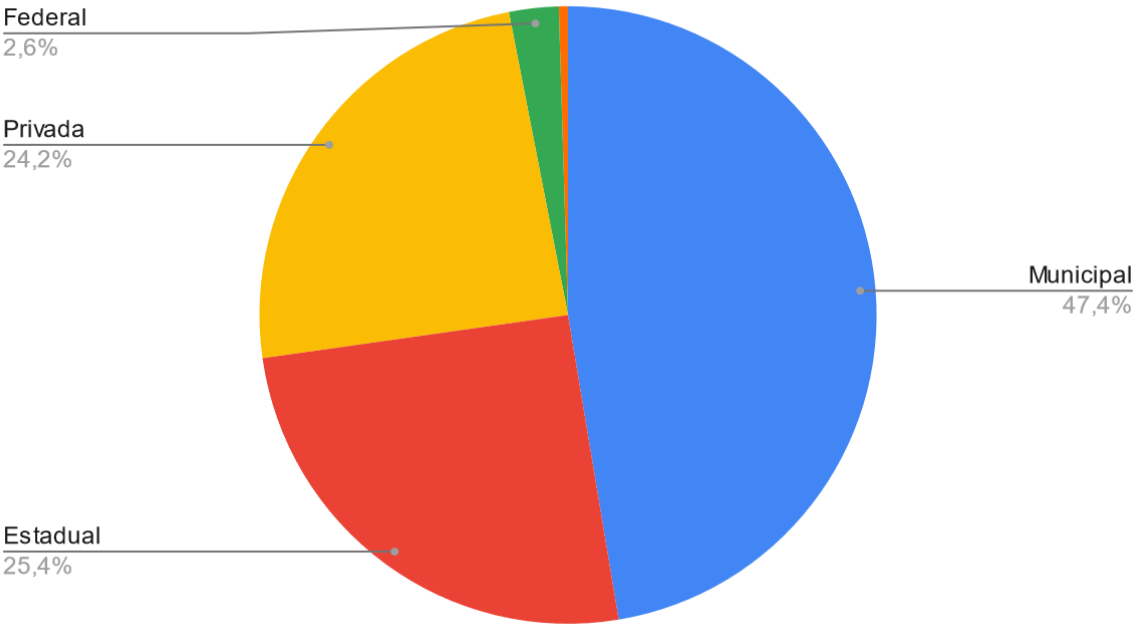
Participar efetivamente de games, de videogames, desperta nos gamers o gosto
Pelo enfrentamento…
13,8%
Pela manutenção d…
10,9%
Pela possibilidade…
28,0%
Pela prática de ativi…
47,3%


Redes sociais utilizadas pelos Aventureiros
Nenhuma
2,7%
Pinterest
8,3%
Snapchat
3,5%
Twitter
8,2%
Whatsapp
37,1%
Facebook
15,4%
Instagram
24,9%

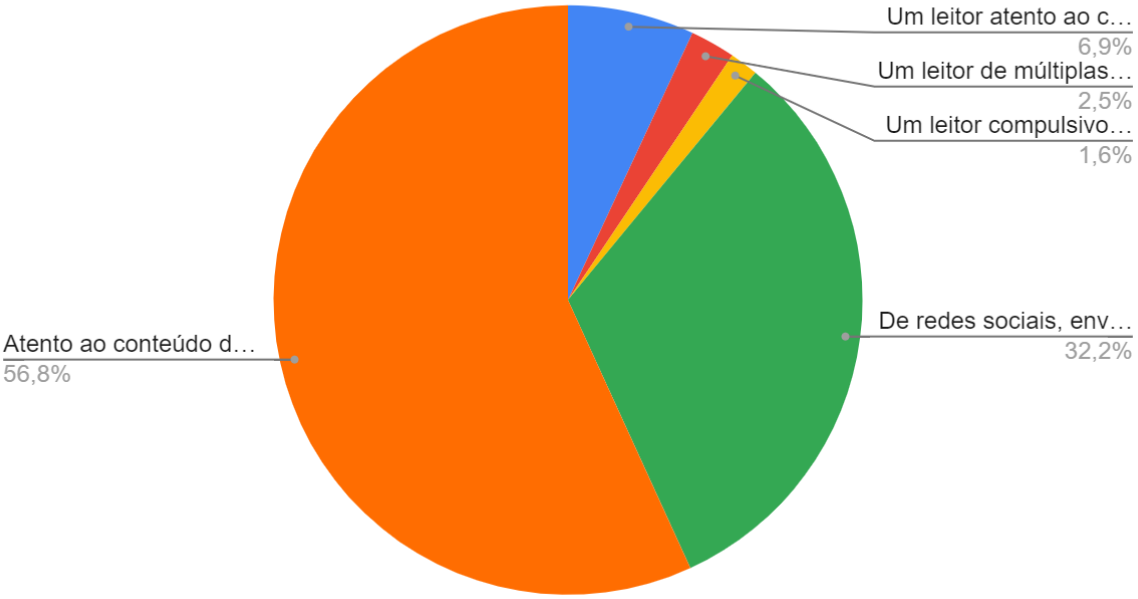
Se estuda, em que etapa?



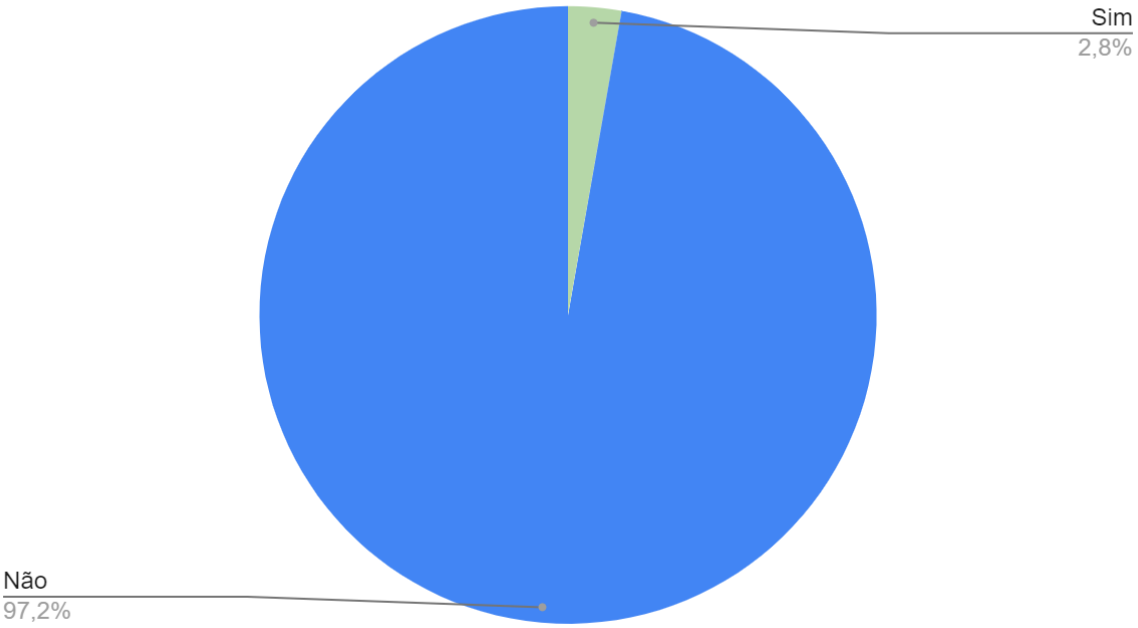
Em que rede estuda?



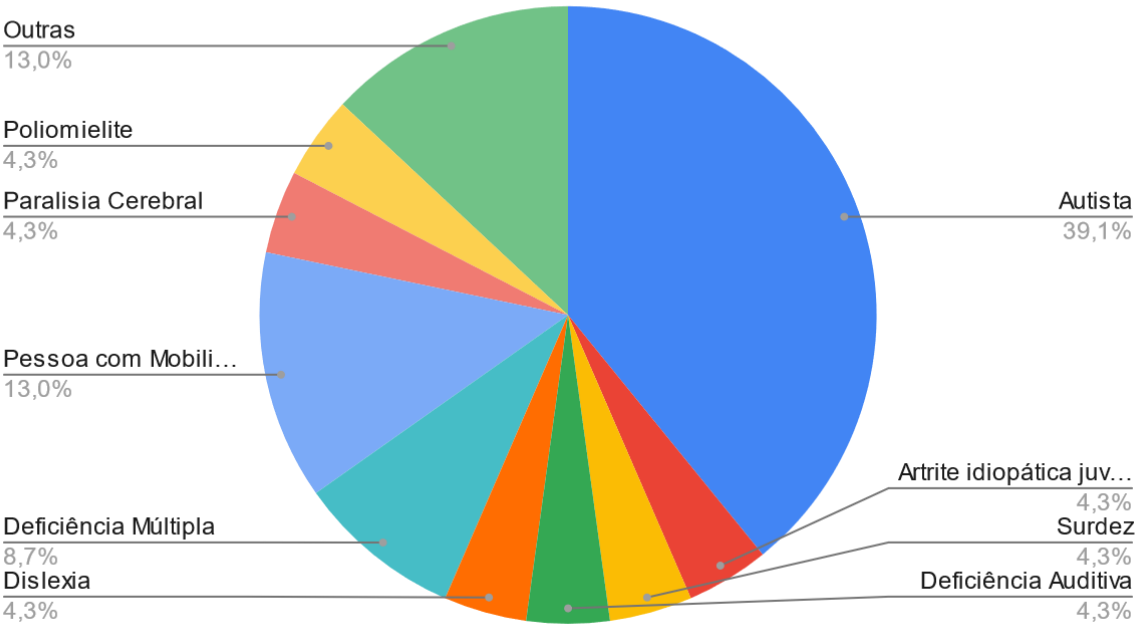
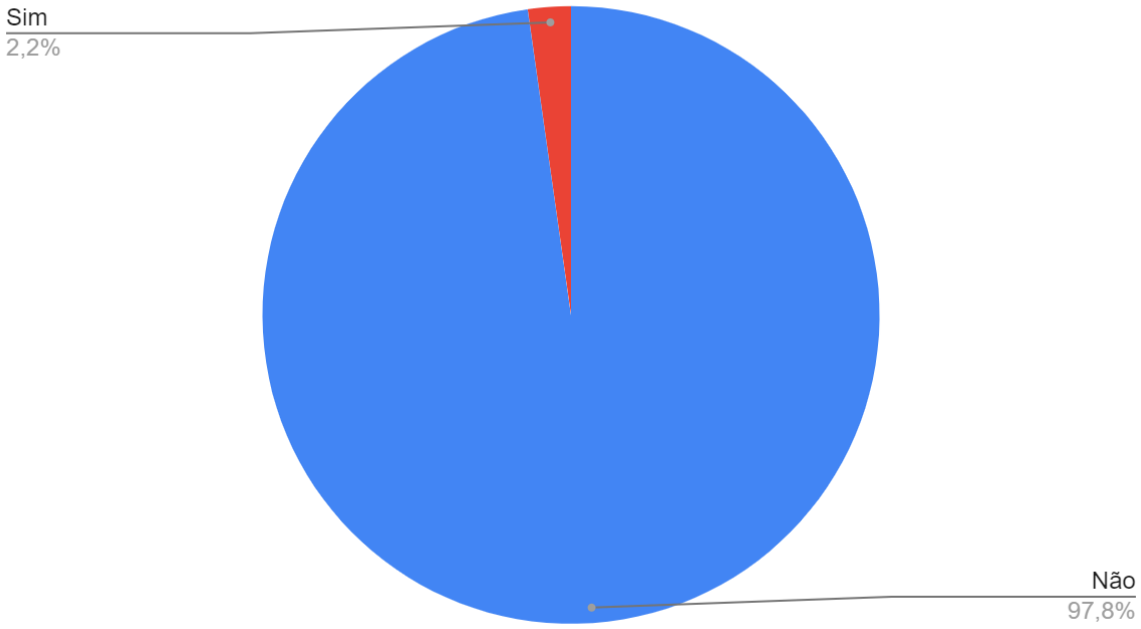
A partir do avanço da tecnologia e da diversidade de suportes de leitura, você se considera um leitor:



PcD (Pessoa com Deficiência)?



Se sim, qual tipo de deficiência?



Necessita de atendimento especial?