

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.¹

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.

¹ 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.

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.

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.

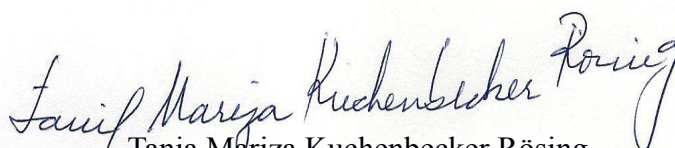
PROJETOS A SEREM DESENVOLVIDOS A PARTIR DO FUNCIONAMENTO REGULAR DO PRISMA ESPAÇO GEEK


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 Rosing
Curadora


Maria Augusta D'Arienzo
Coordenadora Geral