



Prisma Espacio Geek PASSO FUNDO

CULTURA Y TECNOLOGÍA A TRAVÉS DEL JUEGO



Resumen

“**Prisma: Estação Cultural da Gare**”, es un espacio disruptivo para el aprendizaje creativo, la lectura y la autoría, de lo impreso a lo digital, que abarca literatura, educación, cultura, artes, tecnología y juegos. Con esta iniciativa Passo Fundo se consolida como un centro regional de cultura, de educación y de innovación.

El proyecto se ubica en una antigua estación de ferrocarriles (Gare), situada en un enclave histórico de la ciudad, reconvertida en un **espacio cultural y tecnológico**, que se distingue por el acentuado foco que se pone en la tecnología —en particular, la vinculada a la

informática—, los videojuegos, la ciencia ficción y la fantasía.

Cuenta con una colección, permanentemente actualizada, de juegos de mesa, juegos de rol (RPG), cartas, electrónica, ordenadores, tabletas, impresoras 3D, kits de robótica, literatura infantil, juvenil y adulta, periódicos digitales e impresos, cómics y manga.

Esta colección pretende, por un lado, promover **acciones creativas**, ya sean prácticas individuales o colectivas, de juegos acordes con las peculiaridades del mundo contemporáneo; y por otro, incentivar un **diálogo entre**

diferentes áreas del conocimiento, desde la perspectiva de la interdisciplinariedad, la lúdica y el entretenimiento, desarrollando un concepto amplio de narrativa y cultura digital sustentado en la tríada educación-cultura-tecnología, a través de la cultura *geek*.

Ciudad: Passo Fundo

País: Brasil

Habitantes: 206.103

Temas: cultura y ocio, centros lúdico-educativos, juegos, ocio

Contexto

Passo Fundo es la ciudad más grande del norte de Rio Grande do Sul y se encuentra entre las economías más sólidas del estado, siendo también conocida como la “Capital de la Meseta Media”, “Capital del Norte” y **“Capital Nacional de la Literatura”**, esto último debido al alto índice de lectura que se registra.

El municipio cuenta con **206.103 habitantes** (Instituto Brasileño de Geografía y Estadística, 2021), de los cuales el 20,15% tienen entre 0 y 14 años, el 69,55% entre 15 y 64 años y el 10,35% entre 65 y 80 años (Sebrae RS, 2019).

Respecto a su economía, dos pilares fundamentales de Passo Fundo son la educación y salud; aunque el comercio y el turismo también son sectores importantes.

Por su parte, el Parque da Gare es un espacio de ocio, deporte y cultura que atrae a todo tipo de públicos. Asimismo, el “Prisma Espaço Geek” ubicado en dicho parque es un lugar inclusivo, abierto a niños, niñas, jóvenes y personas adultas, y no solo de Passo Fundo, sino que **también acoge a aventureros y aventureras de todo Rio Grande do Sul y de otras partes de Brasil.**



Objetivos

- Llegar a diferentes audiencias, no sólo a personas a título individual, sino también a grupos organizados, en sintonía con la cultura geek y la cultura digital, en favor de la formación de lectores contemporáneos.
- Crear contenido didáctico para las diferentes redes sociales en el espacio (Web, Facebook, Instagram, YouTube y Twitch).
- Desarrollar experiencias narrativas que animen a las personas usuarias a sumergirse en los procesos de creación, producción y autoría.
- Desarrollar alianzas con instituciones de diferente naturaleza.
- Crear experiencias narrativas que ayuden a jóvenes y personas adultas a insertarse en el mercado laboral.

Metodología

El proyecto se basa en el “Aprendizaje Creativo”, una teoría que llama al pensamiento creativo –la Espiral del Pensamiento Creativo– basada en cuatro principios metodológicos, también conocidos como “**las 4 Ps del Aprendizaje Creativo**”: **proyecto, pasión, parejas y pensamiento**, que se implementan mediante el juego.

- El **proyecto** plantea todas las experiencias narrativas en contextos de aprendizaje, en los que las personas participantes –los aventureros y las aventureras–, se ven envueltas en la pregunta, en la investigación y en la resolución de vectores problemáticos de narrativas, lecturas y autoría en diferentes soportes.
- Creación de narrativas para desencadenar la **pasión** entre los aventureros y las aventureras, entendiendo que ésta se produce cuando se dedican a lo que les interesa y que es representativo de su identidad.
- Se trabaja en **parejas**, porque ya sea en mayor o menor grado, se necesita una persona interlocutora para constituir el lenguaje, para constituir la narración.
- Y, finalmente, el **pensamiento** es esencial, ya que en cada experiencia narrativa los aventureros y aventureras tienen que crear su propio camino de aprendizaje y autoría.

Así, “las 4 Ps del Aprendizaje Creativo” se materializan en **diferentes experiencias educativas**: aventuras, expediciones, eventos temáticos, llamadas Prisma, círculos de conversación, capacitación docente y material educativo autoral en diversos medios. Y se distribuyen en **diferentes espacios**, entre ellos: la Arena (juegos digitales), el Calabozo (juegos de rol, cartas y juegos de mesa), la Forja (espacio de creación dedicado a la programación y a la robótica) o la Torre (ambiente enfocado a las Artes y la Literatura, compuesto por una colección de lectura impresa y digital), entre otros.



Evaluación

“Prisma Espaço Geek” se inauguró en 2020, durante la pandemia, con el desafío añadido de llegar a la comunidad en un contexto de restricciones sanitarias y de movilidad. A partir de agosto de 2021 se empezaron a ofrecer sesiones presenciales, respetando todas las medidas sanitarias; además de las **aventuras diarias**, se

lanzaron cinco **eventos temáticos**, dirigidos a escuelas, universidades, docentes y ONGs. Prisma” también participó en eventos nacionales e internacionales, como la 35ª Feria Internacional del Libro de Guadalajara (México).

Desde la inauguración de “Prisma”, el espacio ya ha atendido, de forma

gratuita, a más de 10.000 aventureros/as que han participado en las más de 13 aventuras disponibles en el catálogo, además de las **12 ediciones anuales de eventos**, las vacaciones-expediciones y las seis expediciones específicas para grupos de aventureros/as, según sus edades.

Propuestas de futuro

En el año 2023, más concretamente en la segunda mitad del curso escolar, se iniciarán las seis **expediciones para grupos organizados**, que constarán de varias aventuras, permitiendo al grupo de aventureros y aventureras transitar por diferentes ambientes, explorando y experimentando narrativas en diferentes idiomas y diferentes soportes.

Otra propuesta de futuro es **establecer más redes de interacción y compartir acciones, a nivel territorial, nacional y global**, movilizandando la formación de las personas lectoras contemporáneas en los más diversos contextos y lugares, promoviendo la educación, la lectura y la autoría como prácticas de ciudadanía y humanización de las personas, en consonancia con las exigencias de un mundo en constante transformación.



Contacto

Organización:

Ayuntamiento de
Passo Fundo
(Secretaría de Educación)

Responsable:

Maria Augusta D'Arienzo
(Coordinadora y diseñadora
de “Prisma Espaço Geek”)

E-mail:

[prismaespacogeek
@gmail.com](mailto:prismaespacogeek@gmail.com)

[Ver la experiencia
en el Banco](#)

