

Editora



# Brasilina Passarelli

ORGANIZADORA

## **Ecosistema de Inovação na Educação**

CASE EDUCAÇÃO BÁSICA - Guarujá

Volume 1



Atribuição-Não Comercial  
CC BY-NC

Esta obra é de acesso aberto. É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e autoria e respeitando a Licença Creative Commons indicada.

**Catálogo na Publicação**  
**Serviço de Biblioteca e Documentação**  
**Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo**

E19                    Ecossistema de inovação na educação [recurso eletrônico] : case educação básica –  
Guarujá : volume 1 / organização Brasilina Passarelli. – São Paulo: ECA-USP : Escola  
do Futuro, 2023.  
PDF (111 p.) : il. color

ISBN 978-65-88640-83-8

1. Tecnologia educacional. 2. Alfabetização midiática e informacional. 3. Jogos  
eletrônicos. 4. Educação. I. Passarelli, Brasilina.

CDD 23. ed. – 371.3078

Elaborado por: Lilian Viana - CRB-8/8308

# Prefácio



Quando, em 1989, os propositores do então Laboratório de Tecnologias de Comunicação ligado ao Departamento de Cinema, Rádio e TV da ECA (Escola do Comunicação e Artes/USP) deram os primeiros passos para sua criação, provavelmente jamais imaginaram que ele iria, pouco mais de 30 anos depois, estar consolidado como um dos mais atuantes Núcleos de Apoio à Cultura e Extensão (NACE) da Universidade de São Paulo. Nesse sentido, é indiscutível que o hoje conhecido – e reconhecido -, NACE-Escola do Futuro – USP, resultado do empenho e dedicação de dezenas de pesquisadores engajados em processos de pesquisa-ação sobre uso de tecnologias digitais em ambientes de educação formal e não-formal, constitui uma iniciativa vencedora, que traz frutos contínuos e inovadores para a melhoria da educação brasileira. Demonstram e comprovam isso as milhões de pessoas impactadas pelos projetos, os milhares de professores e educadores capacitados, as centenas de milhares de participantes de cursos online, os mais de duzentos projetos desenvolvidos, os mais de mil profissionais e pesquisadores multidisciplinares neles comprometidos, as mais de cem publicações, os mais de 25 prêmios nacionais e internacionais, o grande número de sites e portais desenvolvidos, com mais de 500 mil acessos mensais e a variedade dos apoiadores institucionais, que vão de governos municipais e estaduais a empresas multinacionais.

O livro **Ecosistema de Inovação na Educação - Case Educação Básica (Guarujá)** reproduz a mais recente proposta de intervenção do NACE-Escola do Futuro na educação brasileira, apresentando a concepção, o desenvolvimento, a implementação e a oferta de um ecossistema digital híbrido para criar e ancorar diferentes formatos de conteúdo digital interativo. Ele apresenta o desenvolvimento de literacias de mídia e informação que visam beneficiar, originalmente, a equipe de profissionais da Rede de Ensino Municipal do Guarujá/SP. Com o livro, a proposta de intervenção, elaborada para esse ambiente específico, se amplia para além dos horizontes do projeto firmado com aquela municipalidade, podendo beneficiar também profissionais de ensino de outras coletividades brasileiras. Em questões educacionais, pensar de forma estreita nunca foi uma boa medida. O NACE-Escola do Futuro sabe disso e, com esta obra, que inicia uma coleção de e-books na área, vive essa proposição em plenitude.

A obra é composta por 6 módulos ou capítulos, que reproduzem e ampliam os *workshops* apresentados à comunidade profissional da educação da Rede de Ensino Municipal do Guarujá/SP. Eles tratam, respectivamente, das temáticas de Estado da Arte das Literacias de Mídia e Informação, Criatividade, Linguagens Integradoras I (Imagens Estáticas) e II (Imagens em Movimento), Gameficação e Pensamento Computacional. Contempla-se, assim, um desencadeamento lógico da proposta de estabelecimento de um **Ecosistema de Inovação na Educação**, que necessita considerar essenciais essas questões.

A apresentação do Estado da Arte das Literacias de Mídia e Informação é feita pela professora Brasilina Passarelli, coordenadora científica do NACE-Escola do Futuro, que no texto reflete muito de sua trajetória na área de Informação e Educação, sempre pautada pela reflexão proposição e desenvolvimento de procedimentos, técnicas e aplicações relacionadas às literacias midiáticas. Ninguém melhor do que ela para refletir a respeito de algo que está praticamente no seu sangue e no centro de suas preocupações.

O capítulo sobre criatividade, assinado por Ruy Mendes Reis Neto, publicitário e mestre em Artes Visuais pela Universidade do Estado de São Paulo, discute inicialmente algumas pressuposições sobre a criatividade, tais como as de que se trata de algo com o qual se nasce, de que é um evento, que sempre criamos a partir do nada. Num estilo claro e informal, o autor vai mostrando como a criatividade representa um processo, como as novidades surgem a partir de coisas ou fatos preexistentes, como alguém pode desenvolver seus talentos criativos. Nesse sentido, Rubens apresenta vários “conceitos formais” relacionados com a criatividade, que ajudam o leitor a compreender melhor esse processo. Tocou-me especialmente sua exemplificação sobre as histórias em quadrinhos, sugerindo que uma história toda em preto e branco pode ficar muito mais interessante se de repente passar a ter predominante uma determinada cor. De fato isso realmente ocorre e apresenta ótimos resultados, como nas primeiras edições do personagem Hulk, no final da década de 1960.

A primeira revista desse personagem da Marvel Comics publicada no Brasil, era toda em preto e branco, com apenas a figura do protagonista recebendo uma cor (a verde, é claro...).

Os três capítulos seguintes sobre Imagens e Gameficação foram elaborados por Samanta Kutscha e Karen Gimenez, especialistas em multimídia e gameficação. Todos os textos têm um viés mais prático, visando trazer aos professores uma abordagem prática do uso desses recursos multimídia em sala de aula. O primeiro deles, dedicado à imagem estática, destaca o cartaz, o infográfico e a história em quadrinhos, indicando possibilidades de seu uso didático. O segundo, enfocando a imagem em movimento, vai se centrar na elaboração de produções em vídeo, dando destaque para a elaboração de animações em *stop motion*, *gifs* e animações, além de apresentar um breve panorama da evolução da arte cinematográfica. Por sua vez, o terceiro capítulo elaborado pelas duas autoras vai ser dedicado à *gameficação*, um neologismo que busca estabelecer uma “estratégia de engajamento, um recurso educacional/motivacional que se utiliza de dinâmicas, estruturas e mecânicas presentes nos games para cumprir seus objetivos”, partindo da premissa de que grande parte dos alunos convive cotidianamente com o universo dos jogos e, por isso, utilizar as características dos *games* – liberdade, imaginação, limitação de tempo e espaço, ordenação e desafio -, a favor do ensino resulta em benefícios significativos para todos os envolvidos no ambiente escolar. A partir dessa premissa, as autoras apresentam e discutem vários aspectos a serem considerados na criação de jogos em ambiente escolar, trazendo para os profissionais da educação uma nova perspectiva de atuação.

O último capítulo do livro, de autoria de Alan Angeluci, concentra sua atenção no que se denomina “Pensamento Computacional”, conceito que evidencia um “tipo específico de raciocínio lógico aplicado ao computador” e que ajuda no objetivo de criação de produto digital. O autor apresenta alguns conceitos básicos da área, discute de maneira bastante clara os passos envolvidos na programação e os elementos necessários para a elaboração de um protótipo de recurso educacional aberto digital. Neste último passo, enfatiza as diversas possibilidades ao alcance dos profissionais da educação e indica alternativas para desenvolvimento de protótipos com o uso do programa *Scratch*, linguagem de programação desenvolvida pelo **Massachusetts Institute of Technology (MIT)**.

Pode-se concluir, por este breve apanhado, que o livro apresenta uma estrutura harmônica e dialógica. Isso de fato ocorre, o que se completa pela inteligente utilização de *links* que encaminham para materiais disponíveis na internet – vídeos, animações, apresentações, artigos científicos, etc. -, visando complementar o conteúdo dos diversos capítulos. Nesse sentido, entendo que ele incorpora, plenamente, o que se busca conceituar quando se disponibiliza um *e-book*, ou seja, um documento que incorpora as diversas possibilidades do ambiente virtual e não, simplesmente – como ocorre frequentemente, um texto impresso disponível na internet, sem diferenciação em relação a um texto impresso. Fartamente ilustrado, este livro, como já, mencionado, representa o pontapé inicial de uma coleção de *e-books* com o objetivo de socializar todo o material de apoio às formações para uso criativo e autoral das **Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs)** desenvolvidas/utilizadas nos projetos do NACE-Escola do Futuro. Que venham logo, então. Como se pode ver por esta primeira obra, são extremamente úteis. E necessários.

Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro  
Escola de Comunicações e Artes  
da Universidade de São Paulo