

1. Título do projeto

O Labrimp como espaço de formação – Gestão Comunicativa do Labrimp

Nº de Bolsistas: 02

2. Resumo do projeto

O presente projeto de cultura e extensão visa a elaboração e implementação de propostas de gestão de comunicação no contexto do Labrimp (Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos) da Faculdade de Educação da USP. O objetivo é que alunos de graduação com interesse na área de jogos, brinquedos e brincadeiras participem da elaboração dessas propostas como atividade que contribua para sua formação acadêmica e profissional, bem como para a melhoria do acesso do público em geral às informações sobre o Labrimp e seu acervo de jogos, brinquedos, materiais pedagógicos e bibliográficos. O bolsista atuará no laboratório realizando pesquisas nas áreas de educação e comunicação e participará de reuniões de equipe de caráter orientador e formativo. O bolsista realizará também registros de suas atividades a serem sistematizados em um relatório final.

3. Finalidade e relevância do projeto com síntese da bibliografia fundamental

Finalidade: O projeto visa a possibilitar o estudo e a prática de propostas de gestão da comunicação no Labrimp, espaço que se destina, há três décadas, ao fortalecimento do vínculo entre teoria e prática pedagógica e o conhecimento na área de brinquedos e brincadeiras. Trata-se também, portanto, de adquirir vivências em um espaço que tem como foco a formação de educadores por meio da pesquisa e extensão sobre o jogo, a ludicidade e sua importância para a criança e para a educação.

Relevância: O Labrimp possui uma Brinquedoteca, um acervo de jogos, livros e materiais pedagógicos disponíveis para empréstimo aos usuários cadastrados. A sua Brinquedoteca, que recebe crianças de 0 a 12 anos, oferece ambientes e materiais que favorecem a atividade lúdica e a livre expressão, por meio de diferentes linguagens, o que se acredita ser essencial ao processo de desenvolvimento e à constituição de experiências de aprendizagem. O espaço também recebe visitas de estudantes e profissionais da educação interessados nos fundamentos e práticas do trabalho nele realizado. A participação do aluno bolsista nas atividades de cultura e extensão do Labrimp propiciará oportunidades de formação acadêmica, bem como experiências relevantes para a formação profissional, além de melhorar o acesso às informações sobre o Labrimp e seu acervo de jogos, brinquedos, materiais pedagógicos e bibliográficos.

Bibliografia Fundamental:

- ARMSTRONG, A & CASEMENT, C. *A criança e a máquina. Como os computadores colocam a educação de nossos filhos em risco*. Porto Alegre: Artmed. 2001.
- BENJAMIN, W. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Duas cidades. 34, 2002.
- BOURDIEU, P. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Difel, 1989.
- CHATEAU, J. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus, 1987.
- DURKIN, K. & LOW, J. *Criança, Mídia e Agressão*. In FEILITZEN, C. et al (org.) *A criança e a violência na mídia*. São Paulo: Cortez, 1999. p. 130, 132.
- FEILITZEN, C. V. e ULLA, C. (orgs.). *A criança e a mídia – imagem, educação, participação*. São Paulo: Cortez, 2002.
- LEISCHMANN, L. J. *Crianças no computador - desenvolvendo a expressão gráfica*. Porto Alegre, RS: Mediações, 2001.
- MENDES, Cláudio Lúcio. *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*. Editora Papyrus. Campinas, SP. 2006. 155 páginas.
- PAZA, A. D. *Infância Capturada: o mito de mid(i)as*. Dissertação de Mestrado, ECA/USP, 2001.
- PENTEADO, H. D. *Comunicação escolar, uma metodologia de ensino*. São Paulo: Salesiana, 2002.
- _____. *Pedagogia da comunicação, teóricas e práticas*. São Paulo: Cortez, 1998.
- RAMAL, A. C. *Educação na cibercultura – hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem*. Porto Alegre, RS: Artmed Editora, 2002.
- SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano, da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- STEINBERG, S. R; KINCHELOE, J. L. *Cultura Infantil – a construção corporativa da infância*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

4. Objetivos do projeto

O objetivo do projeto é a elaboração e implementação de propostas de gestão de comunicação no contexto do Labrimp por meio da participação do bolsista nas atividades do laboratório. Visa também construir, aprofundar e sistematizar conhecimentos na área da educação e da comunicação de forma teórico-prática, com vistas a que o bolsista aprenda pela experiência - "aprenda fazendo" - por meio do contato com materiais do acervo e da prática reflexiva. O projeto também busca contribuir para a valorização da atividade lúdica na vida cotidiana, reconhecendo sua inserção e importância nos espaços públicos e privados e nos âmbitos de relações pessoais e profissionais do bolsista.

6-Ações e detalhamento das atividades a serem desenvolvidas pelo(s) bolsista(s)

1. Conhecer o acervo de jogos, brinquedos e materiais pedagógicos do Labrimp.
2. Observar o atendimento às crianças na Brinquedoteca com vistas a conhecer essa dimensão do trabalho do laboratório.
3. Ajudar a elaborar propostas para a gestão da comunicação do Labrimp.
4. Buscar maneiras de viabilizar e difundir os materiais produzidos.
5. Dar apoio no desenvolvimento de materiais de comunicação visual do laboratório.
6. Ajudar a reformular e atualizar o site e outras ferramentas de comunicação em diálogo com a Seção Técnica de Informática da Faculdade de Educação da USP.
7. Propor ações de comunicação de contexto educacional no Labrimp.
8. O bolsista cumprirá 10 horas semanais, das quais três horas em atividades como: reuniões de equipe, organização e sistematização de seus registros, realização de pesquisas bibliográficas e elaboração de seu relatório. As reuniões de equipe ocorrerão mensalmente às segundas-feiras ou sextas-feiras conforme conveniência de ambas as partes.
9. O bolsista participará da manutenção dos diversos materiais de uso cotidiano, do espaço da brinquedoteca do Labrimp, de sua área externa, do acervo de jogos e demais espaços de uso coletivo.
10. O bolsista participará, no início e ao final de cada semestre, do processo de reorganização e manutenção da Brinquedoteca e acervo de jogos. Esse processo compreende atividades como: lavagem de brinquedos; pequenos reparos; seleção de itens para enviar à lavanderia, consertar ou descartar; eventual confecção de elementos para composição do espaço da Brinquedoteca; outras atividades provenientes da pesquisa e trabalho coletivo dos bolsistas do laboratório.

7 -Resultados esperados e indicadores de acompanhamento

Espera-se que o bolsista elabore e implemente propostas para a Gestão da Comunicativa do Labrimp.

Espera-se que o bolsista demonstre responsabilidade e envolvimento com as atividades individuais e coletivas, compreendendo a importância de seu papel dentro da equipe.

Espera-se que o bolsista observe e reflita sobre as experiências lúdicas das crianças durante o período de atuação no Labrimp, compreendendo a importância do brincar em seus respectivos processos formativos, bem como em sua atuação profissional.

Para a obtenção dos resultados esperados, o bolsista participará de reuniões de equipe.

8- Cronograma de execução

Pesquisa do acervo do laboratório e observação junto às crianças na Brinquedoteca durante o 2º semestre de 2016. Realização e sistematização de registros.	01/09/2016 a 01/12/2016
Desmontagem da Brinquedoteca para manutenção geral	02/12/2016 a 09/12/2016
Recesso	12/12/2016 a 31/01/2017
Montagem da Brinquedoteca para atendimento no 1º semestre de 2017	01/02/2017 a 10/02/2017

Elaboração e implementação das propostas de Gestão Comunicativa	14/02/2017 a 29/06/2017
Desmontagem da Brinquedoteca para manutenção parcial	30/06/2017 a 07/07/2017
Recesso	10/07/2017 a 28/07/2017
Montagem da Brinquedoteca para atendimento no 2º semestre de 2017	31/07/2017 a 04/08/2017
Acompanhamento da implementação das propostas de Gestão Comunicativa	08/08/2017 a 31/08/2017
Entrega do Relatório Final ao orientador da bolsa	Até o dia 31/07/2017