

0350 - ACERVOS LÚDICOS UNIVERSITÁRIOS ON-LINE E FORMAÇÃO

PROFISSIONAL - Maria do Carmo Monteiro Kobayashi (Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru), Rosa Maria Manzoni (Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru), Wilson Massashiro Yonezawa (Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru), André Gellis (Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru) - kobayashi@fc.unesp.br.

Introdução: O projeto “Brincando no Centro de Psicologia Aplicada – CPA”, desde 2005, criou um espaço de interface entre docência, pesquisa e extensão, permitindo que as ações decorrentes desse tripé ocorram integradas em seus aspectos educativos, recreativos e interventivos, utilizando como conteúdo os objetos lúdicos, que são brinquedos, jogos, fantoches, livros infantis que compõem o acervo do CPA. **Objetivos:** O projeto, envolvendo professores e alunos de Pedagogia, Psicologia, Educação Artística, Designer e Análise de Sistemas tem como objetivo primordial criar um campo de estudo sobre a ludicidade e suas múltiplas possibilidades, no CPA, que se desdobra em: auxiliar na organização, controle, manutenção e orientação no uso do acervo utilizado nos atendimentos realizados no Centro e divulgar as ações decorrentes do projeto no portal “Oficinas de brincar”, em webpostagens, cursos on-line, entrevistas, jogos eletrônicos, artigos entre outros portadores de textos. **Métodos:** Os estudos realizados pelos envolvidos no projeto para atender os usuários dos objetos lúdicos do acervo requer, constantemente, o estudo de as produções sobre a ludicidade, o que facilitou a organização, manutenção, renovação, controle e avaliação do acervo e das nossas ações – coordenador, bolsistas e voluntários. A busca de sistemas de gerenciamento de acervos lúdicos nos levou ao Classement des objets ludiques – COL, sistema francês, utilizado no Centre de Formation Ludique, de Lyon, adotado em 2008 no CPA e no LABRIMP – FE/USP, onde orientamos, também, o gerenciamento do acervo. Atualmente, o CPA tem por volta de 1300 objetos que, ultimamente, adquiridos com verba do próprio projeto, o que demandou a elaboração de fichas individuais para os objetos, com suas características, apontando as ações necessárias no decorrer da brincadeira ou do jogo. **Resultados:** O projeto engloba a extensão nas ações realizadas no CPA e sua divulgação em diferentes suportes; a docência, nas disciplinas sobre ludicidade nos cursos de Pedagogia e Educação Artística, que tem no acervo lúdico do CPA a sua materialidade. A organização do acervo lúdico exemplifica o uso da teoria ministrada nas aulas e utilizada em projetos de estágio e em tccs de alunos e bolsistas. A pesquisa trienal da coordenadora divulga as ações do projeto em um portal educativo, nos seus diferentes aspectos traduzidos em várias publicações nacionais e internacionais e em cursos ministrados em diferentes eventos. A criação e manutenção do portal permitem a interface entre a tecnologia da informação e da comunicação e o designer.