

Programa Ibero-Americano de Bibliotecas Públicas, Iberbibliotecas

4º Concurso de Ajudas 2016

Formulário de Inscrição

Este formulário é apenas um dos documentos que a sua entidade deverá anexar ao correio de candidatura ao 4º Concurso de Ajudas. Antes de preencher este formulário e o **Formulário do Orçamento**, consulte exaustivamente a **Apresentação do Concurso**. Preencha apenas a informação solicitada nos campos correspondentes onde diz “Clique aqui para escrever o texto”.

O envio deste **Formulário de Inscrição** envolve a aceitação tácita dos termos e condições do presente Concurso de Ajudas. Ao enviar o **Formulário de Inscrição**, a entidade proponente declara que conhece e aceita na sua totalidade o regulamento do Concurso.

1. Informação da entidade proponente

1. Entidade proponente	Associação Casa da Árvore
2. Representante legal da entidade	Leila Dias Antônio
3. País	Brasil
4. Estado/Departamento	Minas Gerais
5. Cidade/Município	Poços de Caldas
6. Endereço de correspondência	
7. Correio eletrônico da entidade	diretoria@casadaarvore.art.br
8. Telefone da entidade	
9. Responsável pelo projeto	Aluísio Ribeiro Amaral Cavalcante
10. Cargo do responsável	Coordenador de Inovação
11. Correio eletrônico do responsável	zucavalcante@gmail.com
12. Telefone do responsável	
13. Celular do responsável	

2. País ou cidade membro

Selecione na seguinte tabela o país ou a cidade membro (ponto focal) do Iberbibliotecas a que pertence o seu projeto. Caso o projeto seja apresentado por mais de um ponto focal, selecione os pontos focais parceiros para o desenvolvimento do projeto e indique no retângulo final o país ou a cidade que será diretamente responsável.

1. Ponto/s focal/focais do projeto				
Bogotá	X Brasil	Chile	Colômbia	Costa Rica
Espanha	México	Medellín	Paraguai	
2. Ponto focal responsável		Brasil		

3. Informação geral do projeto

1. Título do projeto	BiblioarteLAB
2. Tipo de projeto	Em execução

3. Custo total do projeto em dólares (USD)	U\$ 29.987,00
4. Custo total do projeto em moeda local	R\$ 109.40,00
5. Montante solicitado neste concurso em USD	U\$ 21.000,00
6. Montante solicitado em moeda local	R\$ 76.610,00
7. Duração em meses (limite: 30 de setembro de 2017)	11 meses

8. Resumo executivo do projeto (máximo 250 palavras)

O BiblioarteLAB é uma proposta de ressignificação da Biblioteca Municipal Centenário, em Poços de Caldas-MG, a partir da criação de serviços alternativos, da construção de espaços para aprendizagem tecnológica, para o desenvolvimento das vocações da comunidade e para a difusão de cultura e arte produzida localmente. É uma iniciativa desenvolvida pela Associação Casa da Árvore em conjunto com a Divisão Municipal de Bibliotecas Públicas de Poços de Caldas, iniciada em janeiro de 2016, que integra ainda diferentes movimentos culturais, organizações sociais, universidades e empreendedores da área da economia criativa, em um esforço coletivo de facilitar o acesso ao conhecimento de forma inovadora.

Propomos aqui a consolidação de algumas estratégias de ampliação e participação comunitária no desenvolvimento e gestão de ações inovadoras no ambiente da biblioteca, como o ambiente virtual de acesso, em elaboração, e ações já iniciadas na referida biblioteca, como a articulação de uma rede de jovens influenciadores de leitura através de projetos experimentais de mídias sociais e outras novas tecnologias. Propomos ainda o desenvolvimento de outras estratégias e ações estruturais que favoreçam a criação de novos vínculos comunitários com a Biblioteca Centenário, como o desenvolvimento de uma programação artística e cultural gratuita, o incentivo ao desenvolvimento de talentos artísticos e o investimento em projetos locais de desenvolvimento e inovação tecnológica.

Desta forma o BiblioarteLAB espera contribuir para que a referida biblioteca se constitua como um espaço que acolhe as inquietações da contemporaneidade, conectada com os desafios de promover uma cultura cidadã e estimular o protagonismo comunitário em uma sociedade caracterizada, cada vez mais, como uma sociedade em rede e organizada a partir de complexos processos informacionais construídos a partir das novas tecnologias digitais.

9. Descrição do problema (máximo 250 palavras)

As transformações que as novas tecnologias têm provocado na nossa relação com o conhecimento imprimem novos desafios para criação e gestão de espaços públicos de aprendizagem. Para as bibliotecas, onde historicamente a leitura se constitui como principal meio de construção do conhecimento, esse desafio torna-se ainda maior, tendo em vista todas as transformações no comportamento leitor nessa era da informação.

A Biblioteca Municipal Centenário é a primeira biblioteca pública criada em Poços de Caldas, em 1944 e, desde então, sofreu pouquíssimas transformações na sua estrutura e funcionamento. Não há um catálogo do acervo físico ou online. Assim, mesmo que a biblioteca seja vista com carinho pela comunidade, sobretudo por antigos usuários, não consegue construir novos vínculos com a comunidade, principalmente crianças e adolescentes.

Apesar da ampliação do acervo priorizando a produção literária contemporânea, sobretudo infanto-juvenil, esse esforço não vem resultando no aumento da frequência de jovens. Um questionário aplicado pelo *BiblioarteLAB* junto aos participantes do projeto no início do ano, revelou que,

mesmo entre jovens considerados leitores (leram um ou mais livros nos últimos 3 meses) e consumidores de livro (compram pelo menos 1 livro a cada semestre) nenhum era usuário da biblioteca, porque não conheciam o acervo. Neste mesmo questionário os jovens sugeriram que a biblioteca tivesse mais programações culturais, cursos, onde eles pudessem organizar encontros para ensaios musicais ou, pelo menos, que fosse um lugar onde poderiam conversar sobre os livros que estão lendo.

Assim fica clara a necessidade de repensar os serviços, a política de uso dos espaços e, conseqüentemente, a relação da biblioteca com as novas expectativas da comunidade para que a Biblioteca Centenário volte a ser uma força viva a serviço da cultura e da informação, como era há 60 anos.

10. Objetivos do projeto

Objetivo geral

Modernizar os serviços e promover uma programação cultural inovadora na Biblioteca Municipal Centenário

Objetivos específicos

- 1 – Desenvolver ferramentas e soluções digitais inovadoras que facilitem o acesso ao acervo (digital e físico) e aos serviços bibliotecários;
- 2 - Estimular o uso criativo das tecnologias de informação, comunicação e mobilidades disponíveis para a produção colaborativa de conhecimento e expressão cultural;
- 3 – Promover a biblioteca como espaço de capacitação e formação de profissionais e de desenvolvimento de vocações da comunidade;
- 4 – Criar espaços para participação comunitária no desenvolvimento e gestão de atividades culturais e educativas;

4. Descrição do projeto

1. População alvo: Características e número estimado da população beneficiada.

O projeto **BiblioarteLAB** tem como meta disponibilizar o acervo e outros serviços digitais da Biblioteca Centenário através de um ambiente virtual e um aplicativo, para toda a comunidade leitura, assim como envolver diretamente 1575 pessoas através de ações regulares de formação, desenvolvimento tecnológico e inovação, produção cultural, promoção de leitura e formação de leitores.

Do público atendido diretamente através dessas ações serão divididos da seguinte forma:

300 usuários da biblioteca, matriculados de escolas públicas e com idade entre 12 e 18 anos, participarão das ações de formação continuada em leitura e cultura digital nos projetos experimentais da revista **Página 9 ¾** e **LAB_Rede_de_Leitores**. Desta população beneficiada, 24 jovens atuarão como bolsistas.

Outros 100 usuários com idade entre 5 e 11 anos serão atendidos por ações comunitárias realizadas em contrapartida por jovens participantes das oficinas e demais formações oferecidas pelo projeto.

O projeto também vai atender diretamente cerca de 125 bibliotecários e mediadores de leitura da região do Sul e Minas Gerais. São profissionais que atuam em bibliotecas públicas, comunitárias e escolares de Poços de Caldas e cidades vizinhas.

Através de um programa de atividades culturais gratuitas a presente proposta espera garantir o acesso a uma programação de mostras, exposições e mediação de leitura a aproximadamente 1050 pessoas, crianças, jovens, adultos e idosos, moradores de Poços de Caldas ou visitantes.

2. Atividades: Descreva em pormenor as atividades necessárias para alcançar os resultados esperados. Assegure-se de que essas atividades estão em consonância com os resultados esperados.

O projeto BiblioarteLAB tem seu funcionamento organizado por três linhas de atuação, com destaque para o desenvolvimento de novos serviços digitais. A partir disso as atividades do projeto estão alinhadas em: Estruturais; Contínuas; Pontuais, que respondem de maneira integrada aos problemas identificados junto à comunidade. Resumidamente as atividades estão interrelacionadas da seguinte forma:

ATIVIDADES ESTRUTURAIS	ATIVIDADES CONTÍNUAS	ATIVIDADES PONTUAIS
Desenvolvimento do ambiente digital da biblioteca	Lab Rede de Leitores Revista Página 9 ¼	Formação Bibliotecas Inovadoras Mostra Bibliotecas Inovadoras Chat Livre: debates sobre leitura Promoção do acesso aos serviços e acervo digitais da biblioteca
Ampliação do laboratório	Invenções Literárias	Oficina Hiperespaços Poéticos Oficina Lítero_GIF
Mobilização público-alvo	Reaplicação Comunitária	Oficina Booktuber Oficina Robótica Poética
Avaliação e monitoramento		Oficina O Viral da História Lançamento edições da Página 9 ¼

ATIVIDADES ESTRUTURAIS

Entre as atividades estruturais estão a ampliação do Laboratório Comunitário de Inovação, realizada pontualmente no início das atividades, a mobilização dos públicos-alvo e os processos de avaliação e monitoramento. São considerados estruturais pois deles dependem os recursos básicos para implementação do plano de trabalho.

O Desenvolvimento do ambiente digital da biblioteca é uma das principais atividades do presente projeto. Consiste na criação de ambiente virtual e um aplicativo da Biblioteca Centenário onde o usuário poderá realizar de maneira mais intuitiva sua pesquisa pelas obras do acervo físico, além de disponibilizar acervo digital (integrando conteúdos de domínio público e serviços já contratados pela biblioteca, porém não implementados). Pretendemos ainda criar recursos de socialização da experiência de leitura entre os usuários, para que favoreça a criação de uma rede de influenciadores de leitura. Vale destacar que este ambiente será desenvolvido de maneira colaborativa, com a participação de outros setores sociais, como universidades, profissionais da biblioteca e a própria comunidade. O processo será realizado a partir da residência artística *Invenções Literárias* e será pensado para que possa ser usado por outras bibliotecas de maneira fácil e intuitiva.

#A ampliação do laboratório será realizada de maneira pontual no início do projeto, a partir da aquisição de equipamentos de uso estratégico. Com as novas mesas digitalizadoras e a impressora para grandes formatos o projeto ganhará maior autonomia na produção de materiais de comunicação e peças artísticas, além de melhor qualidade e agilidade para produção imagética digital. Serão adquiridos também leitores digitais, que serão ferramentas fundamentais na realização de ações de promoção de leitura e promoção do acervo literário digital.

#A mobilização dos públicos-alvo é uma atividade estruturante de caráter contínuo ao longo de toda a execução. Reúne todas as ações dedicadas a estabelecer um diálogo com usuários e comunidade, atuando diretamente na identificação de interesses comuns e na convocação de vontades para assim fazer da Biblioteca Centenário um espaço de fato comunitário.

A mobilização é realizada através de um processo de comunicação social com caráter de serviço, quando dedicada a divulgar abertura de vagas nas atividades previstas ou no anúncio de mostras, espetáculo e outros eventos, ou informar sobre o impacto do projeto na comunidade. Ao mesmo tempo assume também características didáticas, ao ser realizada com objetivo de reunir experiências de vida e favorecer encontros de pessoas com habilidades diferentes, necessárias para a viabilização de um projeto experimental. Por último, mas não menos importante, as ações de mobilizações também assumem característica de participação social e formação política quando dedicada à promoção de debates e ações comunitárias de formação de leitores.

A atividade de mobilização será realizada pela equipe de comunicação, constituída por um coordenador de comunicação, designer e prestadores de serviços em áreas diversas e estará articulada com a gestão executiva e pedagógica do projeto. Terá como recurso peças de comunicação gráficas especificadas no orçamento, canais virtuais de comunicação e relacionamento além de ações comunitárias.

Avaliação e monitoramento são compreendidos como um processo durante todo o ciclo de vida do projeto BiblioarteLAB. As ações, a coleta e análise de dados estão dispostas ao longo de todo o cronograma distribuídas entre as funções do comitê gestor, das coordenações, da equipe pedagógica e dos participantes, com detalhes no item referente aos resultados e indicadores deste formulário.

ATIVIDADES CONTÍNUAS

Estão reunidas nessa linha de atuação projetos experimentais no formato de laboratório e que já em desenvolvimento desde o início de 2016.

#Invenções Literárias é uma atividade com caráter de residência artística. Tem como princípio atrair, através de seleções públicas, artistas e desenvolvedores reconhecidos por seu talento e capacidade técnica, para desenvolver um projeto com a participação de artistas e desenvolvedores locais, durante um período determinado de residência temporária em Poços de Caldas.

Metodologicamente consiste na troca de experiências estéticas, culturais e tecnológicas por meio da concepção e desenvolvimento de um projeto que responda a um desafio proposto. Para a presente proposta prevemos a realização de duas edições.

> A primeira edição está diretamente ligada ao objetivo específico 2 e terá como desafio central a criação de um ambiente virtual e um aplicativo que facilite o acesso ao acervo digital e os serviços

bibliotecários da rede municipal de bibliotecas de Poços de Caldas. A seleção pública será aberta a grupos de pesquisa, StartUps e empresas júnior ligadas a universidades, coletivos culturais e qualquer outras organizações que demonstre capacidade de desenvolvimento do projeto. O grupo selecionado receberá um investimento para empreender o projeto de desenvolvimento do aplicativo

> Já a segunda edição terá sua seleção pública aberta para artistas brasileiros e estrangeiros, com propósitos de desenvolverem performances cênicas com objetos interativos inspiradas na literatura infanto juvenil contemporânea brasileira. Para isso o artista ou grupo residente apresentará uma proposta artística em aberto, a ser concluída com a participação da comunidade local. O desafio é tornar o processo de produção um processo de aprendizagem e formação técnica para as artes, um intercâmbio profissional entre nomes de referência no cenário nacional da arte interativa e artistas e jovens locais. O espetáculo resultante será apresentado de maneira itinerante na rede municipal de bibliotecas públicas de Poços de Caldas e região.

O LAB_Rede de Leitores é uma atividade que reúne semanalmente jovens interessados em empreender projetos experimentais de mídias sociais com o objetivo de estimular o compartilhamento de experiências de leitura. Como um laboratório, constitui-se como um espaço livre para concepção e desenvolvimento produtos e processos inovadores, tendo como vocação promover novas formas de contato do jovem com a leitura literária e a leitura crítica da mídia digital.

O laboratório tem uma carga horária semanal de 6 (seis) horas e é estruturado em ciclos de projetos, pelos quais são orientadas as rotinas. Ao longo do ano jovens com idade entre 12 e 19 anos podem ingressar em qualquer momento, por mecanismos de inscrição prévia (condicionada a disponibilidade de vagas) totalizando 25 participantes. Destes, 12 jovens empreendedores receberão uma bolsa-auxílio detalhada em orçamento anexo. As demais vagas são destinadas ao público flutuante, de participação pontual ou temporária, não recebendo assim, o benefício da bolsa.

Inicialmente o LAB_Rede_de_Leitores seguirá com duas iniciativas já em desenvolvimento, os projetos experimentais **#MeDizUmLivro** e **#LEIA-ME!**. Ambos foram desenhados a partir de exercícios de problematização do comportamento de leitura dos jovens no contexto da cultura digital, de pesquisa sobre as características do acervo literário da Biblioteca Centenário e da identificação de habilidades, competências e interesses dos jovens participantes do grupo.

> **MeDizUmLivro** é um conjunto de canais de redes sociais que estão sendo desenvolvido com objetivo de promover o acervo literário infantojuvenil das bibliotecas públicas municipais de Poços de Caldas. Através de uma investigação sobre este acervo os jovens estão identificando e selecionando obras que já leram e que gostariam de indicar para outros jovens. Para fazê-lo estão desenvolvendo habilidades de linguagem características da cultura em rede como, memes, gif's, motions, entre outros. O desafio de empreender este projeto exige dos participantes o desenvolvimento de uma compreensão crítica sobre o funcionamento das redes sociais virtuais, suas ferramentas especializadas para gestão de informação e os processos de mediação.

> Já o **#LEIA-ME!** tem o objetivo de estimular uma atuação comunitária destes jovens através de intervenções urbanas. Foi concebido a partir da experiência de alguns participantes, leitores

regulares de obras disponibilizadas livremente através de plataformas virtuais, como acervos digitais públicos, redes sociais de leitores/escritores e outras fontes literárias da internet. O desafio é criar instalações gráficas em locais estratégicos da cidade, com grande fluxo ou permanência de pessoas, sobretudo jovens, onde, através de QR Code (códigos visuais de endereçamento de conteúdo) os cidadãos poderão facilmente baixar ou acessar livros gratuitamente através dos seus celulares e tablets. Criando assim novos ambientes informais e espontâneos de promoção da leitura, como por exemplos terminais de transporte urbano, ônibus coletivos e outros locais com acesso público a rede sem fio de internet.

A Página 9 ¼ é um projeto editorial sobre leitura e literatura juvenil, produzida por jovens leitores, estudantes da rede pública de Poços de Caldas. Também está diretamente relacionado ao objetivo 2, de estimular o uso criativo das tecnologias de informação, comunicação e mobilidades disponíveis para a produção colaborativa de conhecimento e expressão cultural.

O processo editorial tem carga horária semanal de 6 (seis) horas e estruturado em ciclos de trabalho por edições mensais da revista, pelos quais são orientadas as rotinas. Ao longo do ano jovens com idade entre 12 e 19 anos poderão ingressar na equipe da Página 9 ¼ através de chamadas abertas sob demanda para novos participantes. Aos mesmos moldes do LAB_Rede_de_Leitores, a revista literária contará com 12 jovens que receberão uma bolsa-auxílio detalhada em orçamento anexo. As demais 15 vagas são destinadas ao público flutuante, de participação pontual ou temporária, não recebendo assim, o benefício da bolsa.

Seu projeto editorial é gerido de maneira colaborativa e as decisões estratégicas são tomadas em consenso pelo grupo. O trabalho para produção de cada edição é setorizado em: reportagem especial, vídeo indicações literárias, vídeo-críticas literárias, matéria opinativa e tirinhas/ilustrações, além da publicação de textos inéditos de jovens escritores. Mesmo assim ao longo do projeto os jovens têm a oportunidade de experimentar todas as etapas da produção editorial.

As publicações são realizadas integrando processos de produção de conteúdo, como pesquisa e processos de formações técnicas e artísticas, também permitindo aos participantes uma experiência vocacional. Desta forma esperamos estimular uma cultura de argumentação e leitura crítica das mídias, além de promover o protagonismo social entre jovens usuários da biblioteca, através da literatura e da produção cultural. Com a estratégia de promover a revista, o grupo organizará a cada nova edição, um pequeno evento literário aberto para comunidade.

#Reaplicação comunitária é uma atividade realizada em contrapartida pelos participantes das oficinas especiais (descritas detalhadamente a seguir). Consiste em um esforço para promoção de uma cultura de ação voluntária entre os usuários da biblioteca que tiveram acesso gratuito a ações de formação e estímulo a produção cultural dentro do projeto BiblioarteLAB. A equipe pedagógica do projeto auxiliará grupos de voluntários no desenvolvimento de habilidades e competências didáticas para concepção e realização de oficinas de leitura e cultura digital para crianças de comunidades carentes situadas nas imediações das bibliotecas municipais longe da região central de Poços de Caldas. Uma maneira de compartilhar a aprendizagem construída e suas experiências de leitura. Atendendo em quatro edições um total de 100 pessoas

ATIVIDADES PONTUAIS

São atividades realizadas pontualmente respondem de maneira integrada aos objetivos específicos.

#Formação Bibliotecas Inovadoras será dedicada a capacitação de bibliotecários, mediadores de leitura, arte educadores, educadores sociais e outros profissionais que atuam no âmbito das bibliotecas públicas, comunitárias e escolares das cidades da região sul mineira. Com 8 horas/aula esta atividade formativa tem o objetivo disseminar o conceito de biblioteca inovadora a partir de estudos de caso e desenvolvimento de habilidades para concepção e desenvolvimento de projetos, gestão de processos inovadores, entre outros.

Mostra Bibliotecas Inovadoras é um evento aberto ao público a ser realizado após a realização da Formação Bibliotecas Inovadoras, com o objetivo de reunir em um painel experiências exitosas de implementação de inovação nas bibliotecas do Sul de Minas Gerais. Será um momento de compartilhamento das aprendizagens construídas pelos profissionais e suas comunidades leitoras, além de um ponto de encontro com pesquisadores e/ou gestores de bibliotecas referências em processos de inovação.

#Chat Livre é uma série de roda de debates entre jovens sobre leitura, tecnologia, comportamento e sociedade, documentado e compartilhado como conteúdo online para revista *lit* Página 9 ¼ .

#Promoção do acesso aos novos serviços e acervos digitais é uma atividade de apresentação do ambiente virtual/ aplicativo resultado da residência artística para os usuários da rede municipal de bibliotecas públicas de Poços de Caldas. Será realizada durante um período experimental, onde a equipe desenvolvedora irá mediar o uso da ferramenta junto aos usuários, com o objetivo de obter *feedback* sobre sua usabilidade e eficiência.

#Série de oficinas especiais com os temas ROBÓTICA POÉTICA, VIRAL DA HISTÓRIA, BOOKTUBER E LÍTERO_GIF e HIPERESPAÇOS POÉTICOS dedicadas a crianças, adolescentes e jovens usuários da biblioteca. Estas atividades serão dispostas ao longo do ano possibilitando o acesso gratuito a experiências que integram leitura literária, leitura crítica das mídias e o desenvolvimento de habilidades de produção de conteúdo multimídia relacionado à literatura. Cada atividade será realizada por um facilitador e terá carga horária 16 horas/aula.

#Exposição Gifs Literários realizada como resultado do trabalho de produção gráfica e multimídia dos participantes da oficina especial LÍTERO_GIF. Ficará exposta durante 30 dias, com visitas abertas ao público em geral, mediadas pelos próprios desenvolvedores, quando esperamos atender 150 pessoas.

3. Resultados esperados: Mencione os principais resultados que o projeto pretende alcançar e como estes estão relacionados com o problema antes descrito.

Esperamos que a execução do plano de trabalho sugerido nesta proposta resulte na ampliação do impacto do projeto *BiblioarteLAB* na Biblioteca Centenário e na sua repercussão junto a outras bibliotecas públicas, comunitárias e escolares de Poços de Caldas e região Sul de Minas Gerais, promovendo uma cultura de inovação.

As **ações estruturais** permitirão que o projeto beneficie a comunidade com a melhoria e ampliação do laboratório comunitário *BiblioarteLAB*, espaço que abrigará um programa de atividades gratuitas de formação e incentivo à produção cultural para crianças, jovens, educadores, bibliotecários e artistas locais. Esperamos também criar uma política de uso público desses recursos tecnológicos que favoreça o desenvolvimento espontâneo das vocações da comunidade e a potencialização de políticas públicas de cultura, educação e desenvolvimento tecnológico.

Mas tão básico para os propósitos do projeto como o acesso aos recursos tecnológicos para leitura e produção de conhecimento é o acesso virtual aos serviços bibliotecários. Como contribuição para resolução deste problema o presente projeto espera disponibilizar de maneira gratuita um ambiente virtual/aplicativo que amplie sua relação com a rede municipal de bibliotecas de Poços de Caldas. Esperamos que essa solução digital, resultante da residência Invenções Literárias seja aplicável em qualquer outro contexto social, como outras redes de bibliotecas públicas, comunitárias e escolares.

Esses resultados estruturais garantirão um ambiente favorável para que a Biblioteca Municipal Centenário torne-se um lugar de convivência, formação e reflexão sobre os desafios de compreender e participar do mundo na era da informação digital.

Já as **ações contínuas** desencadearão resultados fundamentais para a ressignificação da Biblioteca Centenário como espaço de produção de conhecimento e promoção cultural, contribuindo também com o aumento de jovens usuários, dois dos objetivos previstos neste projeto.

Juntos esperamos que o *LAB Redes de Leitores* e a revista *Página 9 ¾* constituam uma rede de jovens influenciadores de leitura com aproximadamente 50 usuários com participação regular, 24 destes com bolsa-auxílio financeiro e responsabilidades gestão dos projetos experimentais em curso.

Como resultado do trabalho dos jovens participantes do *LAB Rede de Leitores* serão entregues dois projetos experimentais de mídias sociais e incentivo à leitura, o #MeDizUmLivro e o #LEIA-ME!, com funcionamento regular e periódico. Já o trabalho dos participantes da revista literária *Página 9 ¾* resultará na publicação online de 10 edições, na realização de 10 edições do evento de apresentação da publicação, mobilizando um total de 500 jovens usuários da Biblioteca Centenário. Estas duas atividades resultarão também em uma experiência vocacional para os participantes que poderão, através da realização de 4 workshops especializados, o contato com profissionais locais da área da comunicação, arte e desenvolvimento tecnológico, totalizando 32 horas/aula.

O programa *Invenções Literárias* resultará na realização de duas edições de residências artísticas, com a participação direta de 30 artistas, pesquisadores, desenvolvedores e leitores locais. A primeira edição terá como resultado final uma ferramenta digital/aplicativo para acesso de serviços e acervos da divisão municipal de bibliotecas públicas. Já a segunda edição resultará na concepção e apresentação de uma performance cênica com objetos interativos. De uma maneira em geral o programa *Invenções Literárias* possibilitará um maior diálogo do projeto *BiblioarteLAB* com outros setores sociais do município de Poços de Caldas.

Será através das **ações pontuais** que o maior número de usuários serão diretamente beneficiados. Esse conjunto de atividades contribuirá diretamente para o estímulo ao desenvolvimento de práticas inovadoras nas bibliotecas públicas do Sul de Minas e com a promoção de uma maior participação dos usuários em atividades de produção cultural e aprendizagem tecnológica.

Respectivamente os objetivos 4 e 5 detalhados anteriormente neste formulário.

As *oficinas especiais* permitirão a 75 jovens e adolescentes a ampliação de suas habilidades de leitura literária, leitura crítica das mídias, além da habilidade produzir conteúdo multimídia. Para isso serão oferecidas 40 horas/aula distribuídas nas oficinas *Booktuber*, *Litero_GIF*, *Hiperespaços Poéticos*, *Viral da História* e *Robótica Poética*. Esse conjunto de oficinas possibilitará que os jovens usuários da biblioteca ressignifiquem sua relação com a leitura, mediada por processos inovadores de arte digital e interativa.

Os participantes dessas oficinas especiais serão responsáveis pela realização de 4 atividades de *Reaplicação Comunitária*, atividades educativas de curta duração, concebidas a partir da experiência vivenciada durante as oficinas. Cada uma destas atividades será realizada para grupo de crianças e adolescentes de comunidades periféricas do município, nas demais unidades da rede municipal de bibliotecas públicas, totalizando mais 20 horas/aula e 100 usuários participantes diretos. Para estes participantes finais, as *Reaplicações Comunitárias* resultará em uma experiência de letramento digital e leitura motivadas por processos de produção de conteúdo digital.

Juntos o programa de residência artística *Invenções Literárias* e a oficina especial *Litero_GIF* resultarão em uma programação cultural itinerante, garantindo o acesso gratuito a cerca de 400 pessoas. A performance cênica com objetos interativos terá uma apresentação no Teatro da Urca e outras 3 apresentações, nas bibliotecas municipais da zona leste e zona sul, além de outro espaço pública a ser definido com a participação dos usuários. Já exposição resultante da oficina *Litero_GIF* também será realizada de maneira itinerante nas 3 bibliotecas municipais, de acordo com o cronograma detalhado neste formulário.

Como resultados temos ainda o envolvimento direto de 300 usuários da rede municipal de bibliotecas públicas, sobretudo jovens e adolescentes, a realização de 5 edições do *Chat Livre: debates sobre juventude, comportamento e leitura*, além das ações de promoção do uso mediado do aplicativo de acesso ao acervo e serviços digitais da rede municipal de bibliotecas, desenvolvido durante a residência *Invenções Literárias I*.

As atividades de incentivo à práticas inovadoras em bibliotecas públicas, comunitárias e escolares resultarão na capacitação de 25 bibliotecários, professores, mediadores de leitura, educadores sociais e arte educadores da região do Sul de Minas, com carga horária de 8 horas. Assim este grupo estará motivado e com maiores habilidades para empreender iniciativas em suas comunidades leitoras. Com a *Mostra Bibliotecas Inovadoras* esperamos fechar este primeiro ciclo de formação para inovação ampliando a experiência de outros 100 profissionais e compartilhando as práticas assertivas desenvolvidas ao longo do presente projeto.

4. Indicadores: Como vai ser medido o cumprimento dos resultados esperados?

Para medir o cumprimento dos resultados do projeto foram constituídos indicadores quantitativos e qualitativos para todas as ações identificadas no presente formulário. Estes indicadores foram constituídos de maneira participativa envolvendo o comitê gestor do *BiblioarteLAB*, constituído por representantes da Divisão Municipal de Bibliotecas Públicas de Poços, dos servidores das 3 bibliotecas municipais, do Conselho Municipal de Políticas Públicas, da equipe pedagógica do projeto, da gestão da ONG Casa da Árvore, de jovens usuários participantes, de pais ou responsáveis dos participantes e possíveis outros setores sociais interessados.

De uma maneira em geral estes indicadores terão sua evolução acompanhada periodicamente integrando instrumentos formais como relatório da coordenação pedagógica, relatórios de serviços bibliotecários, listas de frequências, além de dinâmicas de avaliação participativa, análise de conteúdo produzido, relatórios técnicos de acesso aos produtos e serviços online, além de questionários online de avaliação de satisfação e diagnósticos de avaliação de desenvolvimento de habilidades.

As atividades estruturais terão seus resultados medidos através dos níveis de adequação técnica do espaço *Laboratório Comunitário de Inovação em Práticas de Leitura e Formação de Leitores* e de usabilidade e acessibilidade do ambiente virtual/aplicativo de serviços e acervo digital desenvolvido para a rede municipal de bibliotecas públicas.

Já os resultados das atividades contínuas serão acompanhados através da evolução no número de participantes e bolsistas dos projetos experimentais *Revista Página 9 ¾* e do *Lab_Rede_de_Leitores*, além do programa de residência artística *Invenções Literárias*. Para as três atividades serão acompanhados também o número de edições e projetos realizados. O impacto dos projetos experimentais desenvolvidos na revista e no Lab Rede de Leitores serão medidos também por meio dos números e características de impressões e interações registrados nos projetos de mídias sociais. Especificamente no caso das residências artísticas a qualidade técnica e artísticas dos produtos resultantes também serão acompanhados. Em todas essas atividades contínuas será monitorado também a evolução no índice de satisfação dos participantes.

As atividades de caráter pontual também terão os números de participantes e a satisfação dos mesmos como indicadores. A carga horária de atividades formativas destinadas a usuários da rede municipal de bibliotecas públicas de Poços de Caldas também terá sua evolução acompanhada pelo nosso processo de monitoramento e avaliação. A programação cultural itinerante, resultante a residência artística *Invenções Literárias II* e da oficina especial *Lítero_GIF* terão ainda o número de apresentações acompanhados, bem o número de atendimentos mediados durante a promoção do uso do aplicativo digital desenvolvido na residência artística *Invenções Literárias I*. Por último, o número de iniciativas de inovação em bibliotecas públicas, comunitárias e escolares da região do sul de Minas Gerais inscritas para a *Mostra Biblioteca Inovadora* também será um dos indicadores constituídos para o projeto.

5. Resultados alcançados: Apenas para o caso de projetos em desenvolvimento.

O projeto *BiblioarteLAB* está entrando em seu quarto mês de execução. Neste período as ações estiveram orientadas para o desenvolvimento de uma política de gestão participativa, a construção e uma identidade, estruturação de processos básicos, como política de acesso e linhas de atuação, além de implementação de ações estratégicas.

Estamos caminhando para a constituição de um conselho gestor para o projeto, um espaço de discussão, avaliação e deliberação sobre o *BiblioarteLAB*. Mesmo sem ter sido formalizado, já foi definido a composição e as orientações básicas para seu funcionamento. O conselho gestor será composto por representantes da direção da ONG Casa da Árvore, da equipe pedagógica do projeto, da gestão da rede municipal de bibliotecas, dos profissionais da Biblioteca Centenário, dos jovens participantes, dos pais ou responsáveis pelos participantes, além de representantes do Conselho Municipal de Política Cultural e da Secretaria Municipal de Educação. Paralelo a esse trabalho, a implementação do projeto teve sua formalização realizada através de um Termo de Cooperação entre a Prefeitura Municipal de Poços de Caldas e a Associação Casa da Árvore, garantindo o uso do local para seu desenvolvimento para os próximos 4 anos.

Com o trabalho de mobilização e sensibilização dos agentes públicos responsáveis pela rede municipal de bibliotecas públicas conseguimos garantir de um espaço adequado para implantação do laboratório comunitário de inovação em práticas de leitura e formação de leitores, onde as atividades estão sendo realizadas. Este espaço já está disponível para a comunidade e conta com internet sem fio, 8 computadores, projetor multimídia, além de lousa digital e outros equipamentos auxiliares como impressora multifuncional, notebooks e câmera digital.

Até o momento foram desencadeadas ações com objetivo de estruturar procedimentos básicos, favorecer a construção de uma identidade. Duas ações contínuas foram iniciadas: a revista literária **Páina 9 ¾** e o **LAB_Rede_de_Leitores**. Juntos estas duas ações contam hoje com 20 participantes regulares, que dividem sua rotina no *BiblioarteLAB* entre desenvolvimento de habilidades artísticas, cognitivas e tecnológicas e o desenvolvimento de projetos de conteúdos digitais. Através destas atividades foi possível fazer um diagnóstico preliminar sobre o perfil cultural destes participantes, permitindo construir estratégias didáticas mais adequadas. Com estas atividades estamos promovendo a atuação desses jovens como influenciadores de leitura, através da produção e difusão de conteúdo multimídia sobre literatura e leitura digital.

Através de atividades pontuais o projeto conseguiu envolver outros 50 participantes pontuais. No LAB Cidade Literária, um grupo de 10 participantes entre alunos do ensino médio, professores, artistas, geógrafos e escritores iniciaram um exercício de realização de ensaios cartográficos sobre a relação do espaço urbano com a leitura e a arte literária. Foi desenvolvida uma instalação artística interativa e uma página na internet onde as informações mapeadas podem ser acessadas por todos – <http://goo.gl/fBXUbQ>. Uma atividade que foi integrada à Flipoços 2016 – Festa Literária de Poços de Caldas.

Outro resultado importante alcançado até agora fazer do *BiblioarteLAB* um espaço de interação entre escritores locais e jovens leitores, através do *ChatLIVRE*. Já na primeira edição o editor e poeta poços-caldense, Tokinho Carvalho foi recebido por um grupo de aproximadamente 20 pessoas. O tema foi “A Poética das Redes”, e os participantes puderam trocar experiências com o poeta sobre seus projetos de literatura nas redes sociais.

Outro resultado alcançado até o momento foi o envolvimento de profissionais da educação, como professores, bibliotecários, mediadores de leitura, arte educadores e educadores sociais, em discussões e atividades formativas sobre leitura e cultura digital. Em maio foi realizado o LAB Rede de Leitura, um laboratório de 6 horas/aula, onde um grupo de 20 educadores mergulharam em suas experiências tecnológicas, investigaram sobre as experiências espontâneas de leitura dos jovens na internet e, assim, desenvolveram projetos de mediação de leitura a partir do uso crítico e criativo das redes sociais digitais. Atividade também integrada a Flipoços 2016.

6. Equipe de trabalho: Nome e perfil das pessoas que irão trabalhar no projeto.

O projeto *BiblioarteLAB* será gerido por uma equipe multidisciplinar composta por:

Leila Dias Antonio: Mestre em Educação, Comunicação e Cidadania, pela Universidade do Minho – Portugal e especialista em Promoção e Animação de Leitura infantil e juvenil pela Corporación Viva la lectura – Chile. Educadora e fundadora da ONG Casa da Árvore, Leila atua há dez anos no desenvolvimento e implementação de projetos sociais de educação, arte e cultura digital, com destaque para o desenvolvimento de tecnologias sociais de promoção de leitura entre crianças através da cultura digital. Responsável pela concepção do projeto “E seu eu fosse o autor?”, reconhecido como tecnologia social pela Unesco e Fundação Banco do Brasil e premiado pela Finep, empresa pública brasileira de fomento à ciência e inovação.

Aluísio Cavalcante: Estudou comunicação social na Universidade Federal do Tocantins e atualmente é responsável pelos projetos de inovação da ONG Casa da Árvore, organização brasileira que ajudou a fundar. Há doze anos atua no desenvolvimento e gestão de projetos em parcerias com diversas organizações como Petrobrás, Fundação Telefônica e Fundação Banco do Brasil, além de redes públicas de ensino básico e várias universidades brasileiras, como a Universidade Federal do Tocantins, Universidade Federal de Goiás e Universidade do Estado de Goiás. Atua como consultor de comunicação e novas tecnologias além de ser certificado como gestor de projetos de desenvolvimento PMD Pro - Project Management for Development Professionals (nº PMD/562898).

Rosane de Souza Dias: Arte educadora com mestrado em *Ilustração* pela Escola Superior Artística do Porto – Portugal, com experiência no desenvolvimento de projetos sócio-culturais. Fundadora do *Artemísia – Ateliê Escola*, Rosane atua também como ilustradora botânica e professora formadora nesta área. Faz parte da equipe de desenvolvimento de projetos da ONG Casa da Árvore, sendo responsável por reaplicações de tecnologias sociais de promoção da leitura através da arte e novas tecnologias em diferentes comunidades brasileiras.

Maria das Dôres Teodoro: Bibliotecária formada pela Universidade Federal de Minas Gerais, com mestrado em Gestão de Bibliotecas Públicas. Atualmente responde pela coordenação da Divisão Municipal de Bibliotecas Públicas de Poços de Caldas, e conselheira municipal de política cultural. Há oito anos atua no sistema municipal de bibliotecas públicas. Responsável por implementação de bibliotecas técnicas e acadêmicas e instituições brasileiras como Senai – Sistema Nacional da Indústria e PUC Minas – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.

Para a execução contaremos com uma equipe a ser contratada posterior a aprovação e dotada de:

5. Antecedentes da entidade proponente

1. Historial que permite estabelecer a relação entre a experiência anterior da entidade e o projeto apresentado

A Associação Casa da Árvore é uma entidade movida pelas possibilidades e os desafios de promover a cidadania a partir da cultura digital. As experiências das pessoas com esse universo permitem novas formas de leitura do mundo, de expressão cultural e de participação social, mas ao mesmo tempo, quando excluídos destes ambientes, podem levar à novas formas de exclusão e alargamento das diferenças sociais. (acesse portfólio digital em - <http://pt.slideshare.net/casadaarvore/ong-casa-da-rvore-portflio-2015>)

A ONG hoje aproxima dos seus primeiros dez anos com atividade regulares nos Estados do Tocantins, Goiás e Minas Gerais, além de ações pontuais já realizadas em outros 12 estados brasileiros. Possui três projetos certificados pela Unesco e Fundação Banco do Brasil como tecnologia social, entre eles o *“Telinha de Cinema – Núcleos Comunitários de Educação, Arte e Tecnologia”*, que recebeu o Prêmio Tecnologia Social em 2008, na categoria nacional.

Recentemente a ONG foi reconhecida pelo Ministério da Educação como uma das 174 instituições brasileiras que desenvolvem inovação com criatividade na educação, sobretudo com enfoque no desenvolvimento de práticas de incentivo à leitura e leitura críticas das mídias digitais (leia mais <http://goo.gl/fNGr7h>).

Entre 2008 e 2012 desenvolvemos regularmente projetos letramento digital e de inovação e práticas pedagógicas, sobretudo de letramento e formação de leitores, junto a redes públicas de ensino em Recife (PE), Fortaleza (CE), Porto Velho (RO), Goiânia (GO) e Palmas (TO). Em parceria com instituições como Fundação Banco do Brasil, Instituto Vivo e Fundação Telefônica, compartilhamos nossas experiências no desenvolvimento e gestão de práticas inovadoras de formação de leitores com professores formadores, educadores sociais e arte educadores em mais de 12 estados brasileiros, trocando experiências com cerca de 1200 profissionais na área.

Desde 2010, quando iniciamos o desenvolvimento do projeto **“E se eu fosse o autor – Laboratórios Criativos de Leitura e Cultura Digital”**, atuamos diretamente na promoção de uma cultura de inovação em bibliotecas públicas, escolares e comunitárias. A metodologia de ressignificação de espaços públicos de leitura desenvolvida pela ONG foi reconhecida como tecnologia social pela Unesco e Fundação Banco do Brasil em 2011, já em sua primeira aplicação junto às bibliotecas escolares de Palmas, Estado do Tocantins.

A partir de 2014 o projeto *“E se eu fosse o autor?”* foi implantado na Biblioteca Municipal Arlete Tenório de Castro, em Senador Canedo, cidade da região metropolitana de Goiânia, capital do Estado de Goiás. O projeto segue em funcionamento em seu terceiro ano, irradiando uma cultura de inovação que hoje já chega até quase todas as bibliotecas escolares do município, por meio de um programa de difusão e formação de professores multiplicadores.

Neste projeto desenvolvemos estratégias de composição e gestão de acervo literário de

maneira colaborativa com crianças e jovens usuários, criamos condições para que acervos digitais gratuitos fossem incorporados à rotina de leitura de crianças e jovens, criamos ainda um espaço para que as crianças ampliassem suas experiências e habilidades de leitura através da arte e da produção de mídias digitais e fomentamos a inovação em projetos de leitura entre professores da rede municipal de ensino através de formações gratuitas realizadas na Biblioteca Municipal. Entre os principais resultados está o aumento de quase 55% no índice de leitura literária espontânea entre os participantes do projeto e mais de 1300 atendidos.

Por esta trajetória o projeto recebeu também os principais prêmio de inovação em tecnologia social e educação, como o Prêmio Finep de Inovação 2014 (Finep/Ministério da Ciência e Tecnologia), Prêmio ARede de Inovação em Tecnologias de Educação 2014 (Momento Editorial), Prêmio TelecentrosBR 2014 (Ministério da Ciência e Tecnologia), Prêmio Funarte de Redes de Inovação (2013), entre outros.

Todas estas experiências da ONG Casa da Árvore com o desenvolvimento de inovação em bibliotecas públicas e escolares vem sendo registradas em forma de artigos e outras publicações científicas, compartilhadas com a comunidade através de importantes eventos nacionais e internacionais, como o Seminário Internacional Biblioteca Viva (São Paulo/2015), VI Simpósio Hipertexto de Educação e Tecnologia (Pernambuco / 2015); Congresso Internacional Lectura 2015: Para leer el XXI (Havana / 2015); IV Congresso Internacional de Literatura Infantil e Infanto Juvenil (Presidente Prudente / 2015) e o VI Encontro Brasileiro de Educomunicação (Porto Alegre / 2015).

2. Descrição dos projetos e/ou atividades que a entidade realizou relacionados com a linha de Serviços Bibliotecários Inovadores

Escola Criativa Digital: Inicialmente sob o nome de Telinha na Escola, esta iniciativa foi realizada entre 2008 e 2012 junto à bibliotecas escolares nas redes públicas municipais de ensino de Recife (PE), Fortaleza(CE), Palmas(TO), Porto Velho (RO) e Goiânia (GO) e Aparecida de Goiânia (GO). Consistia na ocupação das bibliotecas escolares com um programa de oficinas de leitura crítica das mídias digitais, de produção de vídeos com mídias móveis e outras atividades. Foi realizado em parceria com as respectivas gestões públicas de educação, além do Instituto Vivo, Fundação Banco do Brasil e Fundação Telefônica.

E se eu fosse o autor?: Projeto iniciado em 2010 em Palmas (TO), com a criação de um espaço comunitário dotado de acervo literário físico e digital, possibilitando o acesso de crianças de comunidades carentes da capital tocantinense à meios para produção artística e de conteúdos digitais. Tem como princípio o acesso gratuito de crianças e adolescentes à atividades de leitura que integram experiências literárias, com vivências espontâneas e particulares de leitura do mundo, realizada cotidianamente pelos alunos na internet e pelos seus dispositivos móveis. Este projeto ganhou reaplicações em diversas localidades brasileiras e, desde 2014 foi adotado como política pública de inovação em formação de leitores na rede municipal de educação de Senador Canedo (GO), onde o projeto é realizado até hoje. Outras aplicações foram realizadas junto à comunidades indígenas do nordeste brasileiro (parceria com a ONG Thydewá) e a rede de escolas rurais de Palmas (TO). Entre as entidades parcerias estão a Petrobrás, Instituto Energias de Portugal, Fundação Cultural de Palmas e Prefeitura Municipal de Senador Canedo.

3. Entidades com as quais tem ou teve vínculos para o desenvolvimento de atividades relacionadas com o projeto

Secretaria Municipal de Cultura de Poços de Caldas, através da Divisão Municipal de Bibliotecas Públicas;
Coletivo Guarda-Chuva; Coletivo
Corrente Cultural; Coletivo
Esquina Cultural; Universidade
Pitágoras;
PUC Minas – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais;
Projeto DatilografiaPoética.

4. Parceiros estratégicos: Lista das entidades parceiras ou que oferecem apoio para o desenvolvimento do projeto e a função que cumprem ou irão cumprir na realização do projeto

Secretaria Municipal de Cultura de Poços de Caldas:

Através da Divisão Municipal de Bibliotecas Públicas, a gestão de cultura local é parceira direta na realização do presente projeto. Esta parceria consiste, desde o início de 2016, em uma *Cooperação Técnica* entre o município e a ONG Casa da Árvore, que formaliza a utilização do espaço da Biblioteca Municipal Centenário (Espaço Cultural da Urca) para implantação do Laboratório Comunitário de Inovação em Práticas de Leitura e Formação de Leitores, **BiblioarteLAB**.

Para a ampliação do projeto, apresentada no presente formulário, a Secretaria de Cultura ampliará também sua participação através do investimento financeiro no valor de R\$ 15.330,00 (quinze mil trezentos e trinta reais), como contrapartida. A Divisão Municipal de Bibliotecas Públicas terá participação efetiva também no comitê gestor do projeto, assim como representante dos profissionais da Biblioteca Municipal Centenário. Desta forma a Secretaria de Cultura atuará como co-realizadora do presente projeto.

6. Orçamento geral

Neste ponto só deve incluir o pormenor geral do orçamento. Lembre-se de fazer o download do **Formulário do Orçamento** e de preencher as duas páginas (Orçamento em USD e Orçamento em moeda local).

Montante solicitado ao Iberbibliotecas. Deve ter o mesmo valor (em dólares e moeda local) que o indicado no ponto 3: Informação geral do projeto. Note que o valor do montante solicitado **não pode ultrapassar 80% do total do projeto**.

Montante da contrapartida: Note que o valor da contrapartida da sua entidade **não pode ser inferior a 20% do total do projeto**.

1. Fontes de financiamento do projeto em USD

Fonte	Valor USD	Porcentagem
Montante solicitado ao Iberbibliotecas	U\$ 21.000,00	70,3%
Montante da contrapartida	U\$ 8.056,00	29,7%
Recursos externos	U\$ 0	0%
Total	R\$ 29.987,00	100%

2. Fontes de financiamento do projeto em moeda local

Fonte	Valor moeda local	Porcentagem
Montante solicitado ao Iberbibliotecas	R\$ 76.610,00	70,3%
Montante da contrapartida	R\$29.400,00	29,7%
Recursos externos	R\$ 0,00	0%
Total	R\$ 109.410,00	100%

7. Observações

Caso seja necessário, especifique outras particularidades do projeto que não possam ser inseridas nos campos anteriores e que considere importante mencionar.

Clique aqui para escrever o texto.

8. Anexos