



## VISUALIZAÇÃO DA AÇÃO DE EXTENSÃO

### DADOS DA AÇÃO DE EXTENSÃO

**Código:** PJ596-2023  
**Título:** Jogos Interpretativos com Acervos (JIA)  
**Ano:** 2023  
**Período de Realização:** 01/03/2023 a 31/12/2023  
**Tipo:** PROJETO  
**Situação:** EM EXECUÇÃO  
**Município de Realização:**  
**Espaço de Realização:**  
**Abrangência:** Local  
**Público Alvo:** estudantes  
**Unidade Proponente:** DEPTO PROCESSOS PSICOLÓGICOS BÁSICOS /  
**Unidade Orçamentária:** /  
**Outras Unidades Envolvidas:**  
**Área Principal:** CULTURA  
**Área do CNPq:** Ciências Humanas  
**Fonte de Financiamento:** FINANCIAMENTO INTERNO (Edital CUC 2023)  
**Convênio Funpec:** NÃO  
**Renovação:** NÃO  
**Nº Bolsas Solicitadas:** 2  
**Nº Bolsas Concedidas:** 2  
**Nº Discentes Envolvidos:** 0  
**Faz parte de Programa de Extensão:** NÃO  
**Grupo Permanente de Arte e Cultura:** NÃO  
**Público Estimado:** 55 pessoas  
**Público Real Atendido:** Não informado  
**Tipo de Cadastro:** SUBMISSÃO DE NOVA PROPOSTA

#### Contato

**Coordenação:** DOMINGOS SAVIO COELHO  
**E-mail:** [dscoelho@unb.br](mailto:dscoelho@unb.br)  
**Telefone:**

#### Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

#	Descrição
3	Saúde e Bem-Estar
4	Educação de Qualidade
5	Igualdade de Gênero
10	Redução das Desigualdades
11	Cidades e Comunidades Sustentáveis

#### Detalhes da Ação

##### Resumo do Produto:

O projeto Jogos Interpretativos com Acervos (JIA) propõe a difusão tanto do acervo de amostras digitais disponíveis na página web da DDC quanto dos respectivos objetos que se encontram nas Casas de Cultura de forma dinâmica, a saber: através da mudança que narrativas de RPG, criadas de colaborativamente, provoca no público. Inicialmente, bolsistas irão conhecer os espaços internos e entorno das Casas de cultura e estudar o acervo de objetos e das respectivas amostras digitalizadas na página web da CUC; a seguir, criarão mundos de RPG e respectivas regras de funcionamento relacionando o acervo a alguma dimensão do mundo que eles/elas criarão para os jogos interpretativos. Serão realizadas, no período de março a dezembro, campanhas de jogos de RPG nas três Casas de Cultura: Casa da Cultura da América Latina, Casa Niemeyer e Memorial Darcy Ribeiro (Beijodromo). Participantes produziram "jornadas da personagem" como uma maneira de exprimir o contato com as obras do acervo presentes na aventura. **Palavras-Chave:**

RPG, acervo, mediação cultural, jogos interpretativos **Justificativa:**

Acervos culturais são ferramentas que arejam e impulsionam a cultura de um povo para enfrentar desafios, avançar no conhecimento do mundo e criar novos mundos. A maneira como se lida com tais acervos é o ponto chave de uma teoria da cultura. A ação educacional é uma das possibilidades de como lidar com acervos culturais. A ação que propomos é o jogo interpretativo (ou simplesmente RPG) utilizando o acervo cultural das três Casas Universitárias de Cultura da DDC/DEX/UnB. Jogos interpretativos permitem lidar com a tradição cultural de tal forma que o poder transformador do acervo seja acionado e atualizado para o presente ao invés da contemplação pura simples de aspectos formais, declarativos ou recitativos das obras. O momento pelo qual o Brasil atravessa exige um compromisso radical com valores democráticos, aprofundamento da liberdade expressiva e de comunicação de ideias e do corpo. Através da mudança de comportamento podemos apontar para novos caminhos da sociedade mirando a inclusão, equidade e diversidade em nossa sociedade e redução dos valores fascistas e antidemocráticos que estavam em voga no período 2019-2022. Jogos interpretativos são práticas culturais nas quais um narrador(a) conduz uma narrativa que permite extrema liberdade expressiva e corporal dos participantes (jogadores/as). Todos os jogadores de RPG precisam entrar em acordo acerca do mundo em que se encontram e trabalhar juntos durante as aventuras ou sessões. Para os estudantes bolsistas envolvidos, o impacto esperado é o do processo de criação em um de seus aspectos mais importantes: a disponibilidade para a criação colaborativa de uma narrativa aberta e contato com o acervo em um formato diferente do usual e que exige participação ativa e de reflexão crítica sobre as obras a partir do ponto de vista estritamente lúdico. Para o professor, Christian Gray, pode ser uma oportunidade de aplicação e experimentação das possibilidades metafóricas da noção de "Viaje a la Semilla" e estreitamento de laços entre Brasil e Chile para o desenvolvimento teórico e produção acadêmica sobre cultura latino-americana, iniciada em 2021 com o projeto executado pelo edital CUC PJ117-2021 "Viaje a La Semilla: Uma viagem ao imaginário". Teorias sobre as culturas latino-americanas podem ser enriquecidas com o presente projeto Brasil-Chile e estudantes envolvidos estarão participando ativamente desta construção. **Resumo:**

O projeto Jogos Interpretativos com Acervos (JIA) propõe a difusão tanto do acervo de amostras digitais disponíveis na página web da DDC quanto dos respectivos objetos que se encontram nas Casas de Cultura de forma dinâmica, a saber: através da mudança que narrativas de RPG, criadas de colaborativamente, provoca no público. Inicialmente, bolsistas irão conhecer os espaços internos e entorno das Casas de cultura e estudar o acervo de objetos e das respectivas amostras digitalizadas na página web da CUC; a seguir, criarão mundos de RPG e respectivas regras de funcionamento relacionando o acervo a alguma dimensão do mundo que eles/elas criam para os jogos interpretativos. Serão realizadas, no período de março a dezembro, campanhas de jogos de RPG nas três Casas de Cultura: Casa da Cultura da América Latina, Casa Niemeyer e Memorial Darcy Ribeiro (Beijodromo). Participantes produziram "jornadas da personagem" como uma maneira de exprimir o contato com as obras do acervo presentes na aventura. **Palavras-Chave:**

RPG, acervo, mediação cultural, jogos interpretativos **Metodologia:**

A metodologia para as diferentes casas consiste nos seguintes princípios: 1) diferentes espaços, diferentes narrativas: cada Casa de Cultura determinará, parcialmente, o mundo ou universo de jogo de RPG a ser construído. A arquitetura e localidade no entorno servirá de cenário e de campo de possibilidades de ação para o enredo ou campanha. 2) aprendizagem por observação dos jogadores e mestres: a proposta é gradualmente sair do interior das Casas de Cultura com a narrativa e realizar externamente aproveitando as características do entorno (população de rua, transeuntes, trabalhadores etc) e convidar ou mostrar disponibilidade para incluir as pessoas para participarem do jogo. Ensinar as pessoas a jogarem pela observação do grupo que está jogando. 3) compor a paisagem do entorno social e ambiental das casas de cultura: dado que o jogo será criado para que as cenas ocorram no espaço externo das Casas de Cultura, pouco a pouco, o grupo irá compor mais um elemento da paisagem do local além de transeuntes, vendedores, comerciantes, moradores de rua. 4) trabalhar com surpresa que o jogo desperta: RPG possui vários elementos que surpreendem as pessoas que não conhecem este tipo de prática (miniaturas, figurinos, mapas, música etc). A proposta é surpreender e aproximar as pessoas deste tipo de prática. **Referências:**

Fellini, F. (1995) Fellini: Eu sou um grande mentiroso. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. Goodman, N. (1967/2006) Linguagens da arte. Uma abordagem a uma teoria dos símbolos. Lisboa: Gradiva. Gariazzo, CG e Solvero, M.G (2007) Viaje a la Semilla. Santiago: UTM

#### Membros da Equipe

Nome	Categoria	Função	Departamento	Situação	Início	Fim
CAMILA LACERDA RIBEIRO VIEIRA	DISCENTE	ALUNO(A) VOLUNTARIO(A)			01/03/2023	31/12/2023
DOMINGOS SAVIO COELHO	DOCENTE	COORDENADOR(A) GERAL	PPB	ATIVO PERMANENTE	01/03/2023	31/12/2023
SABRINA LIMA DE SOUZA	DISCENTE	ALUNO(A) VOLUNTARIO(A)			01/03/2023	31/12/2023
CHRISTIAN GRAY GARIAZZO	EXTERNO	SUBCOORDENADOR(A)			01/03/2023	31/12/2023

#### Discentes com Planos de Trabalho

Nome	Vínculo	Situação	Início	Fim
202005422 - ANDRE GABRIEL BRANDAO	BOLSISTA FAEX	ATIVO	01/04/2023	31/12/2023
170122867 - SABRINA LIMA DE SOUZA	BOLSISTA FAEX	ATIVO	01/04/2023	31/12/2023

#### Ações das quais o PROJETO faz parte

Código - Título	Tipo
Esta ação não faz parte de outros projetos ou programas de extensão	

#### Orçamento Detalhado

Descrição	Valor Unitário	Quant.	Valor Total
<b>PESSOA FÍSICA</b>			

Descrição	Valor Unitário	Quant.	Valor Total
bolsas	R\$ 400,00	20.0	R\$ 8.000,00
SUB-TOTAL (PESSOA FÍSICA)		20.0	R\$ 8.000,00

#### Consolidação do Orcamento Solicitado

Descrição	FAEx (Interno)	Funpec	Outros (Externo)	Total Rubrica
PESSOA FÍSICA	R\$ 8.000,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 8.000,00

#### Arquivos

Descrição Arquivo
cronograma CUC

#### Orcamento Aprovado

Descrição	FAEx (Interno)
PESSOA FÍSICA	R\$ 0,00

#### Lista de departamentos envolvidos na autorização da proposta

Autorização	Data Análise	Autorizado
DEPTO PROCESSOS PSICOLÓGICOS BÁSICOS	02/02/2023 12:31:12	SIM

SIGAA | Secretaria de Tecnologia da Informação - STI - (61) 3107-0102 | Copyright © 2006-2023 - UFRN - app21\_Prod.sigaa15