



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
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 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 **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 Casa 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 u melemnto 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 musica 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
PESSOA FÍSICA			

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